

PEMBELAJARAN SEBAGAI IMPLEMENTASI KURIKULUM

A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kekuatan atau sumber daya yang tumbuh dari dalam diri seseorang (individu). Belajar adalah proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Perilaku itu meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar pada aspek pengetahuan adalah dari tidak tahu menjadi tahu, pada aspek sikap dari tidak mau menjadi mau, dan pada aspek keterampilan dari tidak mampu menjadi mampu.

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang meliputi perubahan dalam persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dalam bentuk perilaku yang dapat diamati. Belajar sebagai perubahan pengetahuan yang tersimpan dalam memori. Proses belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi yang meliputi tiga tahap, yaitu perhatian (*attention*), penulisan dalam bentuk simbol (*encoding*), dan mendapatkan kembali informasi (*retrieval*). Mengajar merupakan upaya dalam rangka mendorong (menuntun dan mendukung) peserta didik untuk melakukan kegiatan mengorganisir, menyimpan, dan menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Teori belajar kognitif ini dikembangkan oleh beberapa orang ahli seperti Wallace., Engel dan Mooney, Jean Piaget, serta Jerome S. Bruner (Depdiknas, 2004:8).

Menurut Wallace., Engel dan Mooney teori belajar kognitif memiliki empat postulat, yaitu:

1. Belajar diikat dengan pengalaman belajar sehari-hari.
2. Penyelesaian masalah lebih baik dibanding menghafal saja.
3. Transfer akan terjadi jika pembelajarannya berlangsung pada konteks yang sama dengan aplikasinya.
4. Pembelajaran harus melibatkan diskusi kelompok untuk pengembangan penalaran. Teori ini menunjukkan pentingnya pengalaman sehari-hari dan kegiatan diskusi dalam meningkatkan kualitas belajar.

Teori belajar kognitif berkaitan dengan pendekatan pengolahan informasi yang pada dasarnya dikenal dengan nama teori pentahapan (*stage*

theory). Dijelaskan bahwa belajar merupakan proses kognitif untuk memperoleh pengetahuan atau informasi yang disimpan dalam memori jangka panjang. Alur pemrosesan informasi itu adalah pencatatan data oleh input or sensory register, seleksi informasi oleh memori jangka pendek (*short term memory*), dan penyimpanan informasi oleh memori jangka panjang (*long term memory*)

Mekanisme pemrosesan informasi, yang merupakan inti teori kognitif, dimulai dari diterimanya rangsangan (informasi) dari lingkungan oleh sensory register, terutama mata dan/atau telinga. Selanjutnya informasi itu dikirim dan disimpan ke memori jangka pendek atau memori kerja. Sebagian informasi itu ada yang hilang dan ada yang dapat dikirim untuk disimpan pada memori jangka panjang.

Dalam konteks belajar konsep, mekanisme penyimpanan informasi oleh memori jangka panjang diantaranya dapat digambarkan dengan model semantic network. Model ini menggambarkan, bahwa yang disimpan oleh memori jangka panjang adalah konsep-konsep yang saling berhubungan, tersusun hirarki, dan terorganisasi dalam suatu skema konsep pengetahuan.

B. Pengetahuan

Pengetahuan berkaitan erat dengan belajar. Pengetahuan dapat diartikan sebagai akumulasi pengalaman yang dimiliki seorang manusia. Pengetahuan adalah suatu sistem pengetahuan yang sifat mengembangkan proses berpikir (rasional) dengan tujuan menyusun teori-teori tentang hubungan sebab akibat (kausalitas). Belajar pada dasarnya merupakan proses yang alamiah seperti makan dan minum. Manusia membutuhkan makan dan minum untuk memenuhi kebutuhan fisiknya agar mampu mempertahankan hidupnya. Sedangkan, belajar yang dilakukan oleh setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan, informasi, atau keterampilan yang juga bertujuan agar mampu mempertahankan hidupnya.

Pengetahuan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu deklaratif dan prosedural (Depdiknas, 2004:30). Pengetahuan deklaratif mempelajari konsep, prinsip, generalisasi, informasi dan fakta-fakta. Beberapa istilah dari pengetahuan deklaratif, misalnya:

- Fakta: menyampaikan informasi yang spesifik tentang benda, orang, tempat, peristiwa.
- Urutan waktu: urutan terjadinya peristiwa.
- Urutan sebab akibat: peristiwa yang memberikan hasil.
- Episode: peristiwa spesifik yang mempunyai setting, pelaku, waktu, urutan kejadian, dan sebab akibat khusus.
- Generalisasi: pemberlakuan secara umum dari hal-hal yang bersifat khusus.
- Konsep: cara berfikir yang paling umum tentang pengetahuan.
- Prinsip: jenis generalisasi yang bersifat khusus yang menggambarkan hubungan antara beberapa konsep.

Sedangkan pengetahuan prosedural berisi kemampuan untuk menjelaskan lalu menerapkan langkah-langkah atau prosedural secara berurutan. Pengetahuan prosedural meliputi algoritma, seperti langkah-langkah perkalian. Strategi yaitu menerapkan hukum dasar, seperti menganalisis kesalahan pengukuran. Pengetahuan prosedural ketiga adalah makroprosesor. Misalnya, prosesor penyaring informasi prosesor kata, dan sebagainya.

1. Mengelola Pengetahuan (*Knowledge Management*)

Dilihat dari proses pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis TIK, aktivitas belajar tidak ubahnya seperti rangkaian proses *knowledge management* sebab dalam proses belajar terjadi aliran pengetahuan atau keterkaitan proses belajar terhadap tahapan aliran pengetahuan. *Knowledge management* meliputi *knowledge creation*, *knowledge retention*, *knowledge sharing*, *knowledge utilization* (Lelaly Triastiti dan Husni Sastramihardja, dkk,2008:133).

a. *Knowledge Creation*

Knowledge creation atau penciptaan pengetahuan menunjukkan bahwa peserta didik menyerap sejumlah informasi atau pengetahuan dan kemudian menyimpannya sementara di memori untuk kemudian diolah. Pengetahuan manusia akan terbentuk jika struktur informasi yang dimiliki dalam neuron-neuronya cukup untuk memahami makna dari masalah yang dihadapinya. Dalam proses *knowledge creation* inilah peserta didik akan berusaha untuk memperoleh sumber belajar yang relevan untuk membentuk pengetahuan baru.

b. *Knowledge Retention*

Knowledge retention atau penyimpanan pengetahuan adalah proses untuk menyimpan hasil pembentukan pengetahuan. Salah satu kunci untuk belajar adalah kemampuan otak untuk mengubah hasil pengalaman belajar (baik data, informasi maupun pengetahuan) yang ada menjadi sandi dan menyimpannya agar di kemudian hari dapat dipanggil kembali. Namun otak akan selalu menjadikan hasil pengalaman tersebut secara permanen, kecuali jika manusia memacu pikiran sadarnya untuk mengingat semua itu, misalnya dengan berusaha berulang-ulang menghapuskan data tersebut. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media yang dapat menjadi wadah untuk menyimpan hasil pengalaman belajar yang disebut dengan *knowledge retention*. Media penyimpanan dalam proses pembelajaran konvensional dapat berupa buku catatan atau tape recorder. Sedangkan dalam pembelajaran yang berbasis teknologi informasi komunikasi media penyimpanannya seperti CD, *flashdisk*, *harddisk*, dan sebagainya.

c. *Knowledge Sharing*

Knowledge sharing adalah pemindahan atau penyebar luasan pengetahuan. Pengetahuan hasil belajar akan lebih bermanfaat jika disebarluaskan kepada oleh orang lain dan dapat dimanfaatkannya. Oleh karena itu, pengetahuan perlu disebarluaskan dengan cara dikomunikasikan kepada peserta didik lain. Dalam *general knowledge* model atau model ilmu

pengetahuan, proses pemindahan pengetahuan ini disebut dengan *knowledge transfer*. Namun dalam konteks belajar yang dibahas ini, digunakan istilah *knowledge sharing* karena lebih menggambarkan proses pemindahan pengetahuan sekaligus pemanfaatannya secara menyeluruh di mana pengetahuan tidak hanya dipindahkan namun juga disebarkan.

d. Knowledge Utilization

Knowledge utilization adalah penggunaan pengetahuan. Pentingnya proses belajar baru terlihat setelah manusia mengaplikasikannya dalam kehidupan. Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan hasil belajarnya dengan memberikan kontribusi dalam kehidupan masyarakat, misalnya dengan mengarsipkan hasil belajar sehingga dapat dibaca orang lain atau membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi orang lain saat belajar.

Sedikitnya ada empat proses dasar dalam *knowledge process*, yaitu:

- 1) *Knowledge creation*, termasuk di dalam *knowledge creation* adalah semua proses yang dilibatkan dalam penambahan dan pengembangan pengetahuan. Menyediakan aplikasi yang diperlukan dalam menghasilkan pengetahuan baru.
- 2) *Knowledge storage*, mengacu pada proses yang diperlukan untuk meletakkan pengetahuan organisasi ke dalam suatu bentuk agar dapat diakses oleh pihak lain yang membutuhkannya. Menyimpan hasil dari penciptaan suatu pengetahuan baru
- 3) *Knowledge transfer*, melibatkan pembagian (*sharing*) pengetahuan, bagian dari segi *creation* atau *codified*, maupun penggunaannya. Menyediakan layanan untuk menyampaikan pengetahuan yang dimiliki
- 4) *Knowledge application*, melibatkan pengambilan dan penerapan pengetahuan yang sudah dikodefikasi untuk mendukung aksi, keputusan dan penyelesaian masalah. Menyediakan layanan untuk mencari dan mengakses pengetahuan yang diperlukan.

C. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Life Skills

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah dapat dikatakan sampai pada tahap eksplosif (ledakan). Ilmu pengetahuan dan teknologi hasil temuan manusia tidaklah mungkin semuanya bisa disampaikan kepada peserta didik hanya dalam waktu yang terbatas di sekolah. Oleh karena perlu itu dilakukan metode yang dapat mengantarkan peserta didik belajar secara mandiri dalam menerima ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut sebagai bekal hidup dan kehidupannya. Apalagi dalam menghadapi situasi pendidikan dewasa ini, tuntutan masyarakat akan hasil pendidikan sudah tinggi. Dengan demikian, masyarakat menginginkan agar hasil pendidikan menjadi lebih baik.

Tujuan pendidikan adalah untuk menyiapkan peserta didik dalam melaksanakan peran mereka di masa yang akan datang. Keadaan sekarang pasti akan berubah dan berbeda dengan keadaan pada beberapa tahun yang akan datang.

Pengajar menyiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan beradaptasi terhadap keadaan atau tantangan baru. Kemampuan ini disebut kecakapan hidup (*life skills*). Pengajar yang baik dan mengerti bukan hanya mengajar mata pelajaran secara akademis namun juga mendidik generasi muda dan warga negara serta warga dunia di masa depan.

Pendidikan *life skills* berdasarkan pada konsep bahwa generasi muda harus belajar untuk **tahu**, belajar untuk **bisa**, dan belajar untuk **hidup** dengan orang lain dan belajar untuk menjadi **sesuatu**. Oleh karena itu, *life skills* terdiri dari empat kategori: (1) *Life skills Akademis* (tahu), (2) *Life skills Profesional* (bisa), (3) *Life skills Sosial* (hidup dengan orang lain), dan (4) *Life skills Personal* (menjadi).

D. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis TIK, pada dasarnya bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan peserta didik untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah peserta didik belajar. Keberhasilan pengajar mengajar dan efektifitas pembelajaran ditandai dengan adanya proses belajar peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi juga oleh lingkungan. Kehidupan masyarakat, dengan segala karakteristik dan kekayaan budayanya, terutama karena pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan masyarakat selalu dalam proses perkembangan. Sehingga tuntutan pun dari waktu ke waktu selalu berubah. Materi pembelajaran yang disusun dalam perencanaan pembelajaran harus sebanyak mungkin menyerupai atau mempunyai unsur identik dengan situasi kehidupan. Dengan demikian hasil belajar berguna bagi peserta didik, karena dapat ditransfer dalam situasi kehidupan.

Pembelajaran adalah proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran pribadi yang dilaluinya. Dalam proses pembelajaran pada diri peserta didik harus ditanamkan rasa percaya diri dan rasa mampu (bisa melakukan sesuatu), berguna (bisa menyumbangkan sesuatu), memiliki (menjadi bagian dari masyarakat dan memiliki hubungan dengan orang dewasa yang saling menyayangi) dan berdaya (memiliki kendali atas masa depannya sendiri).

Pembelajaran bukan hanya di satu tempat seperti di gedung sekolah, namun dapat dilakukan di banyak tempat berbeda (di rumah, di sekolah, di masyarakat). Pembelajaran bukan hanya terdiri dari satu orang saja, namun banyak orang yang terlibat di dalamnya (pengajar, orangtua, kakak, adik, teman, atau anggota masyarakat). Setiap orang belajar pada waktu dan tempat

yang berbeda. Pembelajaran dapat dilakukan pada waktu yang berbeda. Para pengajar perlu mengenali bahwa pembelajaran dilakukan pada waktu yang berbeda. Cara belajar dijalankan melalui jaringan internet dimana peserta didik di suatu tempat misalnya rumah dan sekolah di suatu lokasi. Pembelajaran dilakukan melalui jaringan data yang dihubungkan dengan komputer yang membuat mereka seolah-olah berada di sekolah. Kondisi seperti ini bisa menciptakan keadaan yang disebut dengan sekolah maya (*virtual school*).

Pembelajaran pada dasarnya meliputi pertanyaan-pertanyaan apa, siapa, bagaimana, mengapa, dan seberapa baik/seberapa jauh. Pertanyaan apa berkaitan dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh pengajar dan yang diterima oleh peserta didik.

Pertanyaan siapa berkaitan dengan pelaku yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yaitu pengajar dan peserta didik. Pengajar diharuskan memiliki kualifikasi atau kemampuan, keterampilan dan perilaku yang diperlukan untuk menjadikan peserta didik belajar. Oleh karena itu pengajar perlu memiliki kemampuan memotivasi peserta didik untuk belajar. Pengajar pun mampu menghadapi masalah, hambatan, atau tantangan yang dihadapi oleh dirinya dalam mengajar dan oleh peserta didik dalam proses belajarnya. Sementara peserta didik pun dibawah bimbingan pengajar mampu mengembangkan potensi dirinya dengan optimal.

Pertanyaan bagaimana berkaitan dengan strategi, metode, cara atau kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Strategi mengajar yang bagaimana yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang relevan dengan minat, bakat, kebutuhan dan kehidupan peserta didik di masa kini dan masa mendatang, Bagaimana merancang dan menerapkan metode pembelajaran bervariasi yang dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih baik.

Pertanyaan mengapa berkaitan dengan alasan dilakukannya kegiatan pembelajaran. Mengapa pengajar melakukan pengajaran dan mengapa peserta didik melakukan belajar, serta mengapa pengajar dan peserta didik melakukan proses pembelajaran.

Pertanyaan-pertanyaan seberapa baik atau seberapa jauh ini berkaitan dengan penilaian kegiatan pembelajaran. Seberapa baik pengajar mengajar dan seberapa baik peserta didik belajar. Sejauh mana pengajar merencanakan dan melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang baik. Seberapa baik atau seberapa jauh peserta didik belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan akan dicapainya.

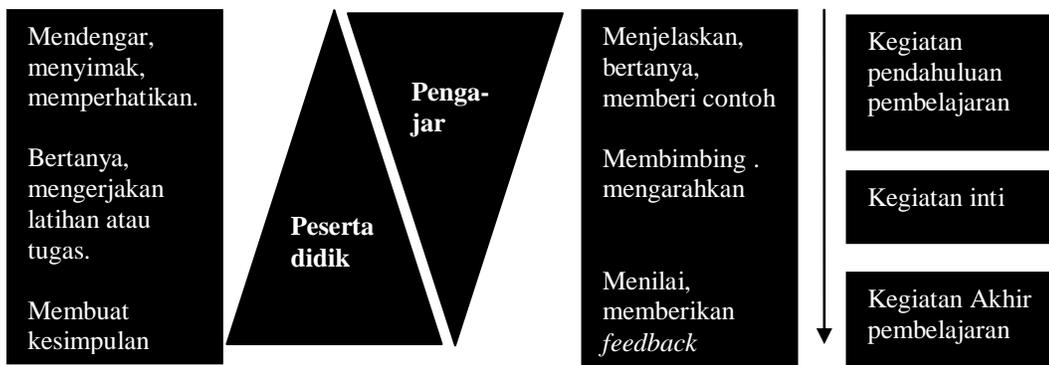
2. Peran Pengajar dalam Pembelajaran

Peran pengajar dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis TIK, adalah:

- a. Perencana pengajaran, yaitu menyiapkan berbagai keperluan yang akan digunakan sebelum proses pengajaran, seperti materi pelajaran yang akan disampaikan, sumber belajar, media pengajaran, atau alat bantu yang akan digunakan dan sebagainya.

- b. Penyampai informasi, yaitu pengajar menyampaikan berbagai informasi atau ilmu pengetahuan dengan berbagai metoda yang mendukung.
- c. Penilai. Pengajar menilai keberhasilan pengajarannya yang dilakukannya dengan mengukur sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan pengajar. Sebagai penilai, pengajar sebelum melakukan penilaian terlebih dahulu hendaknya menentukan alat penilaiannya.

Peran pengajar di kelas semestinya berubah dari aktif ke lebih pasif. Pada awal pembelajaran, pengajar lebih aktif karena banyak yang harus dikerjakan seperti menjelaskan dan memberikan contoh materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Sebaliknya, pada awalnya peserta didik cenderung pasif. Mereka mendengarkan dan mengamati pengajar. Selanjutnya, di tengah dan akhir pelajaran pengajar menurunkan aktivitasnya dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif belajar dalam pembelajaran karena lebih banyak melakukan kegiatan. Peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah diterimanya dari pengajar. Jika peserta didik melakukan kesalahan pengajar perlu menerimanya sebagai sesuatu yang biasa dan merupakan bagian penting dari proses belajar. Pengajar melakukan bimbingan dan mengarahkan peserta didik untuk belajar dan memberikan umpan balik (*feedback*). Penjelasan tersebut dapat digambarkan seperti bagan berikut:



Gambar 10.1 Aktifitas Pembelajaran

Pendekatan belajar hendaknya menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses, berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesamanya serta merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dalam setiap aktifitas belajar. Peran pengajar sebagai pemberi kemudahan (fasilitator) sedangkan proses belajar dijalani sendiri oleh peserta didik.

Peserta didik aktif secara mental (berpikir) dan aktif secara fisik dengan menggunakan indera untuk belajar. Peserta didik pun aktif bersosialisasi dengan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok belajarnya.

peserta didik dirangsang untuk kreatif menciptakan atau memodifikasi sesuatu berdasarkan hasil pemikirannya. Kreatifitas itu dapat berupa tulisan, gambar, atau hasil keterampilan.

Proses belajar peserta didik harus efektif mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya. Proses belajar harus dilakukan dalam suasana dan kegiatan yang menyenangkan dengan melakukan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Peserta didik pada dasarnya sebelum proses belajar dimulai sudah memiliki pengetahuan atau pengalaman sebelumnya dan dengan aktifitas pembelajaran hal tersebut dapat dikembangkan. Peserta didik dapat berinteraksi dengan peserta didik lainya, dengan suatu objek atau lingkungannya dan mengembangkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya itu untuk memperoleh hasil belajar yang baru.

Pendekatan belajar aktif seperti ini sangat efektif dalam mengimplementasikan kurikulum berbasis TIK. Semua orang membutuhkan kemampuan untuk menguasai TIK dan dengan belajar aktif memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk mengaplikasikan ilmu dan melatih keterampilan penguasaan TIK.

Pembelajaran bisa dikatakan berhasil dengan baik jika semua peserta didik berpartisipasi secara aktif, baik fisik maupun mental, dalam setiap proses pembelajaran. Di samping peserta didik melakukan berbagai aktivitas fisik seperti menulis, membaca dan bekerja dengan komputer juga melakukan berbagai aktivitas mental seperti berpikir atau berkonsentrasi untuk mengerjakan suatu latihan atau memecahkan masalah.

3. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik berkaitan erat dengan pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis TIK, yaitu perkembangan baik pada aspek kognitif, aspek fektif, maupun perkembangan aspek psikomotor.

a. Perkembangan Aspek Kognitif

Perkembangan aspek kognitif berkaitan dengan tujuh kecerdasan dalam *Multiple Intelligences* sebagaimana dikemukakan oleh Gardner (1993). Ketujuh macam kecerdasan ini seharusnya dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik teknologi informasi komunikasi. Ketujuh macam kecerdasan ini, yaitu:

- 1) Kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa yang fungsional)
- 2) Kecerdasan logis-matematis (kemampuan berfikir runtut)
- 3) Kecerdasan musikal (kemampuan menangkap dan menciptakan pola nada dan irama)
- 4) Kecerdasan spasial (kemampuan membentuk imaji mental tentang realitas)
- 5) Kecerdasan kinestetik-ragawi (kemampuan menghasilkan gerakan motorik yang halus)
- 6) Kecerdasan intra-pribadi (kemampuan untuk mengenal diri sendiri dan mengembangkan rasa jati diri)

7) Kecerdasan antar-pribadi (kemampuan memahami orang lain).

b. Perkembangan Aspek Afektif

Perkembangan aspek afektif mencakup emosi atau perasaan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Benyamin S. Bloom memberikan definisi tentang ranah afektif yang terbagi atas lima tataran afektif yang implikasinya kepada peserta didik, yaitu:

- 1) Sadar akan situasi, fenomena, masyarakat, dan objek di sekitar.
- 2) Responsif terhadap stimulus-stimulus yang ada di lingkungan mereka.
- 3) Bisa menilai.
- 4) Sudah mulai bisa mengorganisir nilai-nilai dalam suatu sistem, dan menentukan hubungan di antara nilai-nilai yang ada.
- 5) Sudah mulai memiliki karakteristik dan mengetahui karakteristik tersebut dalam bentuk sistem nilai.

Perkembangan aspek afektif peserta didik dapat terlihat selama pembelajaran. Untuk itu selama pembelajaran pengajar harus senantiasa terus memantau dan mengamati aktivitas pembelajarannya.

c. Perkembangan Aspek Psikomotor

Perkembangan aspek psikomotor melalui beberapa tahap, yaitu:

1) Tahap kognitif

Ciri peserta didik pada tahap kognitif ini adalah masih dalam taraf belajar melakukan gerakan, sehingga gerakan-gerakannya kaku dan lambat karena masih mengendalikan gerakan-gerakannya sendiri. Oleh karena itu peserta didik sering membuat kesalahan, karena harus berpikir sebelum melakukan suatu gerakan.

2) Tahap asosiatif

Pada tahap ini, peserta didik mulai dapat mengasosiasikan gerakan yang sedang dipelajarinya dengan gerakan yang sudah dikenal. Gerakan-gerakannya sudah mulai tidak kaku, namun masih belum otomatis, karena masih menggunakan pikirannya untuk melakukan suatu gerakan tetapi waktu yang diperlukan untuk berpikir lebih sedikit dibanding pada waktu dia berada pada tahap kognitif.

3) Tahap otonomi

Pada tahap ini, peserta didik telah mencapai tingkat autonomi yang tinggi, karena sudah tidak memerlukan kehadiran pengajar untuk melakukan gerakan-gerakan. Gerakan-gerakan dilakukan secara spontan, karena tidak mengharuskan peserta didik untuk memikirkan tentang gerakannya.

Ketiga tahapan tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran teknologi informasi komunikasi, yang pada gilirannya peserta didik bisa belajar meskipun tidak ada pengajar yang hadir yaitu ketika belajar mandiri.

4. Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran

Menurut Paul B Diedrich (dalam Nasution, 1986:92-93), aktivitas peserta didik dalam kegiatan program pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis TIK, meliputi berbagai kegiatan yaitu:

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, test, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.
- f. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- g. *Mental activities*, seperti menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

5. Belajar dengan Alat Indera

Keberhasilan proses pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis TIK, banyak dipengaruhi oleh kualitas pengamatan dan perhatian yang berkaitan dengan kondisi alat indera peserta didik. Proses pembelajaran sebagai rangsangan diterima oleh alat indera, lalu dikirimkan ke otak dan menafsirkan rangsangan tersebut. Ada lima alat indera peserta didik yaitu mata sebagai indera penglihatan untuk menerima rangsangan cahaya; telinga alat indera pendengaran untuk menerima rangsangan suara atau bunyi; hidung alat penciuman untuk menerima rangsangan bau-bauan; lidah alat indera perasa untuk menerima rangsangan rasa seperti pahit, manis, asin, asam; kulit alat indera peraba untuk menerima rangsangan rabaan, seperti halus, kasar, dan sebagainya. Keterlibatan kelima indera itu berpengaruh besar terhadap terjadinya komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang menarik. Peserta didik akan menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

Materi pelajaran yang diajarkan oleh guru bisa disajikan dalam bentuk gerakan-gerakan atau isyarat. Gerak tubuh guru seperti menyentuh sambil berbicara dan menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan adalah salah satu cara belajar yang menyenangkan untuk mempermudah proses belajarnya, peserta didik akan belajar dengan cara seperti ini biasanya menggunakan fisiknya sebagai alat belajar yang optimal (*kinestetik/taktil learner*). Gerakan tubuh guru ini untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan secara tepat. Selain itu untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga tidak membuat bosan atau jenuh, karena pembelajaran itu menjadi menyenangkan (*fun*). Hal ini terjadi karena di dalam otak manusia lebih banyak organ yang berfungsi memproses informasi yang masuk melalui indera penglihatan yaitu mata daripada indera

lainny, seperti dalam suatu ungkapan melihat menjadikan percaya (*seeing is believing*) atau satu gambar -yang dilihat dengan indera mata- mengandung arti seribu kata (*a picture worth a thousand word*). Alat indera untuk memahami materi pelajaran yang paling banyak digunakan adalah mata atau penglihatan yaitu sebesar 80%. Berturut-turut indera telinga atau pendengaran sebesar 11%, indera kulit atau peraba sebesar 1,5%, indera lidah atau perasa sebesar 1%, dan terakhir hidung atau penciuman sebesar 0,5%. Peserta didik akan lebih menguasai materi pelajaran dengan optimal jika dalam belajarnya peserta didik dimungkinkan menggunakan sebanyak mungkin indera untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran. Sementara hasil penelitian dari Peter Shea (1989) menunjukkan bahwa jika guru mengajar lebih banyak merangsang peserta didik untuk memanfaatkan indera mata atau penglihatan, maka peserta didik akan mengingat materi pelajaran lebih banyak daripada indera telinga atau pendengaran dan indera mulut atau membaca.

Variasi dalam ekspresi bahasa tubuh guru dengan melibatkan seluruh indera, baik guru atau peserta didik, sangat penting dalam proses belajar mengajar. Selain untuk menyampaikan makna dari pesan melalui gerak isyarat, juga untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, serta membantu memperjelas sesuatu yang disajikan. Isyarat atau tanda adalah suatu rangsangan sebagai tanda terhadap suatu kegiatan. Misalnya ketika guru sedang mengajar melihat jam tangannya akan menarik perhatian peserta didik yang mengisyaratkan bahwa proses belajar mengajar akan segera dimulai atau berakhir. Guru membuat ketukan pada meja atau papan tulis yang menandakan peserta didik harus diam karena proses belajar mengajar akan dimulai.

E. Gaya Belajar

Peserta didik memiliki cara-cara yang berbeda dalam memahami informasi. Perbedaan ini tergantung pada teori belajar yang lebih disukai, nama dan jumlah gaya belajar yang berbeda. Tiga komponen utama dari gaya belajar, yaitu faktor kognitif atau pengetahuan individu, afektif atau sikap, dan lingkungan belajar seperti suhu ruangan, jumlah keanggotaan, dan dukungan emosinya.

Peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar adalah karakteristik atau cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan atau memproses informasi atau pengetahuan dalam suatu proses pembelajaran. Pengertian lainnya menyebutkan berupa kecenderungan-kecenderungan yang mempengaruhi cara belajar seseorang. Dengan mengetahui gaya belajar peserta didik akan memudahkan pengajar untuk menyajikan materi pembelajaran karena dapat menyajikannya disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

Deskripsi empat kemampuan belajar dapat membantu pengajar merencanakan materi-materi yang berbeda bagi peserta didik. Kemampuan ini adalah peserta didik auditori, kinestetik, taktil atau taktual, dan visual (Soles &

Moller, 2001). Gaya yang disukai adalah cara yang dominan dan paling mudah bagi peserta didik dalam mengambil dan menggunakan materi mata pelajaran. Setiap orang memiliki ketiga gaya, namun ada salah satu yang paling dominan tergantung dari cara terbaik yang dilakukan orang itu dalam memperoleh informasi atau pengetahuan.

Gaya belajar peserta didik, meliputi:

1. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual, yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan dominan memanfaatkan indera mata dengan cara melihat seperti melihat gambar, poster, grafik, diagram, dan sebagainya. Kemampuan peserta didik dapat diwujudkan dalam bentuk kemampuan komunikasi gambar. Peserta didik visual tampak mempunyai waktu yang paling mudah dalam mata pelajaran *online*. Mayoritas *online* informasi masih dalam cetakan, apakah pengajar menciptakan informasi sendiri sebagai sebuah teks atau jaringan situs mata pelajaran di luar situs Web. Surat kabar, artikel jurnal, dokumen, laporan penelitian, dan abstrak-abstrak yang tersedia dengan mudah pada internet. *Checklist*, daftar item lainnya adalah mudah bagi peserta didik visual untuk digunakan dan diingat. Peserta didik visual perlu melakukan lebih banyak membaca. Apakah mereka men-*download* informasi untuk kemudian membaca atau lebih suka membaca pada layar tersebut. Visual lainnya harus meliputi grafik, juga visual statis (seperti foto, gambar, skema, persamaan, dan cetak biru) atau visual bergerak (seperti klip film, laporan singkat berita, perjalanan, dan simulasi). Dalam konferensi video, peserta didik dapat melihat pengajar dan keuntungan lainnya yang ditawarkan kepada peserta didik visual, lagi pula kesiapan hubungan dengan lainnya untuk suatu diskusi atau demonstrasi.

Karakteristik peserta didik dengan gaya belajar visual adalah:

- a. Materi pembelajaran yang dipelajari harus dapat dilihat.
- b. Untuk dapat melihat dengan jelas materi pembelajaran yang disampaikan dalam suatu proses pembelajaran, maka peserta didik akan berusaha duduk di bagian depan.
- c. Catatannya terperinci, rapi, dan bersih, sehingga menarik untuk dilihat dan mudah untuk dibaca.
- d. Biasanya suka memvisualisasikan sesuatu untuk mengingat yang sudah dilihatnya. Cara yang dilakukannya biasanya dengan menutup matanya.
- e. Ketika mengalami kebosanan biasanya mencari sesuatu untuk dilihat.
- f. Akan mudah memahami materi pembelajaran jika pengajar dalam pembelajarannya menggunakan ilustrasi yang menarik untuk dilihat, seperti ada gambar, warna-warni, dan sebagainya. Oleh karena itu, peserta didik ini akan tertarik dengan bahasa tulisan daripada bahasa lisan. Namun bisa juga untuk menerima perhatiannya, bahasa lisan disertai dengan gambar-gambar yang dapat dilihat.

2. Gaya Belajar Auditori

Belajar auditori, yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan dominan memanfaatkan indera telinga dengan cara mendengar seperti mendengar radio, berdialog dan berdiskusi. Kemampuan peserta didik dapat diwujudkan dalam bentuk kemampuan komunikasi verbal. Peserta didik auditori suka mendengarkan informasi. Mereka belajar dengan baik melalui mendengarkan pengajar dan peserta didik lainnya. Mereka juga suka berdiskusi tentang apa yang telah mereka baca dan mendapatkan umpan balik dari yang lain. Informasi dalam bentuk audiovisual harus dimasukkan dalam situs mata pelajaran bagi peserta didik. Pengajar dapat menggunakan berbagai alat, misalnya dengan alunan jaringan audio atau jaringan yang terus-menerus pada stasiun radio. Pengajar dapat memasukkan *file-file* audio dan video yang dapat di-*download*, dan dimainkan lagi. Wawancara, pidato, bagian-bagian proses pembelajaran, lagu-lagu -terutama bentuk-bentuk yang berhubungan dengan pendengaran dari inti informasi ini dapat meningkatkan cara belajar peserta didik auditori.

Karakteristik peserta didik dengan gaya belajar auditori adalah:

- a. dapat mendengar dengan jelas materi pembelajaran yang disampaikan dalam suatu proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan berusaha duduk tidak perlu di bagian depan saja, namun akan mencari tempat duduk dimana dia dapat mendengar, meskipun tidak melihat yang terjadi di depannya.
- b. ketika mengalami kebosanan biasanya berbicara kepada diri sendiri atau kepada orang lain, atau bisa juga dengan menyanyikan suatu lagu.
- c. materi pembelajaran akan mudah dipahami dengan cara membaca nyaring. Untuk mengingat materi pembelajaran mereka akan melakukan cara verbalisasi kepada diri sendiri.

3. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik, yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan dominan melakukan gerakan, praktek, atau pengalaman belajar secara langsung. Peserta didik kinestetik menyukai gerakan-gerakan atau keterampilan. Pada kenyataannya, beberapa deskripsi ini menunjukkan gerak. Peserta didik kinestetik mempunyai kesulitan duduk di depan komputer, membaca atau mendiskusikan topik-topik dalam ruang kelas. Mereka lebih suka membuat catatan seperti pengajaran kuliah tradisional. Mereka perlu memelihara kesibukkan tangan mereka. Dalam hal ini pengajar dapat memberi peserta didik sesuatu yang praktis untuk dilakukan, seperti wawancara, melakukan kegiatan membangun (konstruktif), mengunjungi aktivitas-aktivitas yang mengizinkan peserta didik mempraktekkan keterampilan-keterampilan atau melengkapi tugas, mencobakan tentang apa yang telah mereka baca atau yang mereka lihat. Simulasi *online* dan perjalanan, sebaik dengan aktivitas *offline* dan kerja lapangan adalah beberapa cara untuk melibatkan peserta didik kinestetik. Jika pelajaran didasarkan pada teks, maka pengajar dapat melibatkan peserta didik dengan lebih aktif dengan

menciptakan bermain peran, desain latihan-latihan, dan aktivitas memecahkan masalah. Mereka lebih menyukai diskusi dalam ruang kelas yang memungkinkan mereka menunjukkan tipe-tipe respons mereka. Tes-tes interaktif dan kuesioner juga dapat membantu mereka menggunakan apa yang mereka baca untuk kuliah.

Gaya belajar kinestetik ini berpengaruh terhadap bahasa tubuh (*body language*) pengajar atau peserta didik dalam pembelajaran. Kinestetik *message* atau pesan gerak tubuh, yaitu pesan yang disampaikan dengan menggunakan gerakan tubuh.

Ada tiga komponen utama pesan dengan menggunakan gerakan tubuh, yaitu:

- a. Pesan *facial*, yaitu pesan dengan menggunakan gerakan wajah untuk menyampaikan suatu arti tertentu, antara lain rasa bahagia, terkejut, takut, marah, sedih, minat, kagum, dan tekad.
- b. Pesan *gestural*, yaitu pesan dengan menggunakan gerakan sebagian anggota tubuh untuk mengkomunikasikan berbagai arti seperti jari, tangan, bahu, pundak, dan sebagainya. Misalnya, mengangkat bahu atau menggerak-gerakkan tangan ke kiri dan ke kanan menunjukkan tidak tahu.
- c. Pesan *postural* tubuh, yaitu pesan dengan menggunakan gerakan seluruh anggota tubuh. Postur atau sikap tubuh adalah cara seseorang membawakan tubuhnya sehari-hari, seperti bagaimana berjalan, duduk, atau membungkuk, dan sebagainya. Postur tubuh dapat menyampaikan beberapa arti, misalnya:
 - 1) Menunjukkan kesukaan atau ketidaksukaan. Postur tubuh yang mendekat ke arah yang diajak bicara menunjukkan kesukaan. Sebaliknya, postur tubuh yang menjauh dari orang yang diajak bicara menunjukkan ketidaksukaan.
 - 2) Menunjukkan status yang tinggi pada diri penyampai pesan (komunikator). Misalnya, postur orang yang tinggi hati atau sombong akan membusungkan dada atau mengangkat kepalanya dengan tegak berbeda dengan postur orang rendah hati yang akan menundukkan tubuh dan kepalanya.
 - 3) Menunjukkan respons atau reaksi dari seseorang secara positif atau negatif ketika berkomunikasi. Misalnya, ketika berbicara dengan orang lain jika postur tubuhnya tidak berubah, artinya tidak responsif. Sebaliknya jika postur tubuhnya berubah artinya memberikan respon.

Karakteristik peserta didik dengan gaya belajar kinestetik adalah:

- a) Ketika menyampaikan pendapat biasanya disertai dengan gerakan tangan atau dengan bahasa tubuh yang melibatkan anggota tubuh lainnya seperti wajah, mata, dan sebagainya.
- b) Mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran yang telah dilakukan, tapi sulit untuk mengingat materi pembelajaran yang telah

- dilihat atau dikatakan. Oleh karena itu sesuatu yang dipelajari atau dikerjakan harus dia alami atau lakukan secara langsung.
- c) Mencari alasan untuk dapat bermain-main dengan sesuatu atau pergi ketika merasa bosan.
 - d) Kegiatan yang disertai dengan gerakan anggota tubuh akan membantu mereka dalam memahami dan mempelajari sesuatu.
 - e) Menyenangi materi pembelajaran yang berifat merekayasa suatu bahan. Oleh karena itu, dia akan mengalami kebosanan jika di kelas kurang memberikan pengalaman praktek.
 - f) Dalam suatu forum cenderung akan duduk pada tempat yang memudahkannya untuk bangun dan bergerak ke sana ke mari.

4. Gaya Belajar Taktual (*Tactile*)

Gaya belajar taktual, yaitu belajar melalui sentuhan atau rabaan anggota tubuh. Pesan belajar melalui sentuhan (*tactile message*) yaitu pesan non verbal yang tidak dilihat, tidak didengar, atau tidak dikatakan, tetapi menggunakan indera peraba, yaitu kulit. Kulit sebagai alat peraba mampu menerima dan membedakan berbagai perasaan dan emosi yang disampaikan melalui sentuhan, seperti kasih sayang (*mothering*), takut (*fearful*) marah (*angry*). Sentuhan seseorang menunjukkan ekspresi, sikap, atau hatinya untuk menyampaikan maksudnya kepada orang lain.

Jika ada orang lain menyentuh tubuh kita, maka artinya bahwa kita diminta untuk memperhatikan, mendengar, atau berbicara dengannya, serta menghentikan segala kegiatan yang kita lakukan. Sentuhan pun digunakan untuk memberikan rasa tenang kepada orang lain yang sedang mengalami kecemasan, kegalauan, atau stress. Peserta didik taktil menyukai menggunakan perasaan sentuhan mereka, sehingga menyentuh (melihat) layar di rumah atau di kantor menjadi lebih menonjol. Berkomunikasi dilakukan dengan cara menyentuh dan lebih menghargai motivasi yang diekspresikan secara fisik, seperti tepukan di bahu.

Pengembangan materi pembelajaran melalui sentuhan yang sensitif mungkin lebih sulit. Bagaimanapun juga, seperti bagi peserta didik kinestetik, pengajar juga harus menciptakan aktivitas yang mengizinkan peserta didik taktil untuk mengadakan penyelidikan dan melakukan kegiatan. Mereka suka mengadakan kegiatan-kegiatan (projek-projek) dan kegiatan laboratorium. Karena itu penyediaan lapangan atau aktivitas laboratorium di luar kelas *online* sangat membantu. Aktivitas kelompok *online* seperti sesi-sesi obrolan, bermain peran, dan simulasi juga penting.

Menghadapi peserta didik yang gaya belajarnya taktil, dalam hal ini guru ketika mengajar bisa atau dibolehkan melakukan sentuhan atau memegang bagian anggota tubuh peserta didik dengan penuh kasih sayang. Maksudnya, untuk menciptakan rasa akrab antara guru dengan peserta didik, menarik perhatian, menumbuhkan rasa aman, menambah keseriusan dalam mempelajari suatu materi pelajaran, memancing (stimulus) motivasi/keinginan

peserta didik untuk mengetahui sesuatu yang akan disampaikan guru, serta menguatkan ingatan terhadap materi pelajaran.

Namun demikian, ketika memegang bagian anggota tubuh peserta didik harus diperhatikan hukum, etika, usia, atau tingkatan pendidikan, seperti peserta didik sekolah dasar, menengah, atau perguruan tinggi. Guru laki-laki hendaknya memegang anggota tubuh peserta didik laki-laki dan guru perempuan memegang anggota tubuh peserta didik perempuan. Anggota tubuh pun tidak semuanya bisa dipegang oleh guru, tetapi pada bagian tertentu saja, seperti kepala, tangan, pundak, bahu, dan sebagainya. Beberapa bagian tubuh peserta didik yang biasa dipegang oleh guru, antara lain memegang atau menepuk bahu, memegang tangan, jabatan tangan, atau mengusap kepala.

Gaya belajar peserta didik sering pula disebut tipe belajar. Dalam hal ini Robert M. Gagne mengklasifikasikannya ke dalam delapan tipe, yaitu:

1. Belajar Isyarat (*Signal Learning*)

Belajar isyarat adalah belajar dengan merespons isyarat. Misalnya melambatkan tangan sebagai isyarat memanggil. Melambatkan tangan adalah isyarat dan yang dipanggil datang merupakan respons dari isyarat tersebut.

2. Belajar Stimulus – Respons (*Stimulus Respons Learning*)

Belajar stimulus-respons (S – R) adalah belajar dengan adanya ikatan atau hubungan stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan). Perilaku manusia merupakan respons terhadap stimulus (rangsangan). Setiap stimulus mempunyai hubungan (asosiasi, koneksi) dengan respons tertentu. Belajar dalam hal ini adalah membentuk sejumlah ikatan stimulus-respons pada diri individu.

3. Belajar Rangkaian (*Chaining*)

Rangkaian atau rantai dalam *chaining* adalah belajar membentuk sebuah rangkaian antara berbagai S – R. Oleh karena itu peserta didik terlebih dahulu harus menguasai belajar stimulus – respons.

4. Asosiasi Verbal (*Verbal Association*)

Sama halnya dengan belajar rangkaian, peserta didik belajar membentuk sebuah rangkaian antara berbagai S – R. Hubungan atau asosiasi verbal terbentuk jika aspek-aspek yang terdapat di dalamnya menunjukkan urutan tertentu, yang satu mengikuti yang lain.

5. Belajar Diskriminasi (*Discrimination Learning*)

Dalam tipe belajar ini peserta didik melakukan seleksi sehingga dapat membedakan berbagai rangkaian, seperti membedakan berbagai tumbuhan, jenis-jenis burung, dan sebagainya.

6. Belajar Konsep (*Concept Learning*)

Konsep berkaitan dengan kemampuan berfikir. Peserta didik mampu memahami dan menunjukkan ciri-ciri, unsur, membedakan, membandingkan, atau menggeneralisasi. Kemampuan membentuk konsep ini terjadi jika orang dapat melakukan diskriminasi.

7. Belajar Aturan (*Rule Learning*)

Aturan berisikan pelajaran yang memuat rumus, hukum, atau dalil. Misalnya, luas persegi panjang adalah panjang kali lebar. Zat tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan. Peserta didik akan belajar dengan optimal jika mampu memahami dengan baik rumus, hukum, atau dalil tersebut.

8. Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving Learning*)

Masalah adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Masalah ada yang sederhana dan ada yang tidak sederhana atau rumit/kompleks. Memecahkan masalah sederhana dengan kemampuan yang sederhana pula. Sebaliknya memecahkan masalah yang rumit harus dipecahkan dengan kemampuan berpikir dan bertindak yang lebih tinggi dan kompleks, melihatnya dari berbagai sudut pandang. Masalah yang mampu dipecahkan sendiri dapat ditransfer kepada situasi atau problem lain. Kemampuan memecahkan suatu masalah akan menjadikan penguatan (*reinforcement*) untuk memecahkan masalah-masalah lainnya, bahkan mungkin masalah tersebut lebih rumit.

Kedelapan tipe belajar itu bertingkat dari yang paling sederhana ke yang paling rumit (kompleks) atau hirarki. Artinya satu tipe belajar merupakan prasyarat bagi tipe belajar di atasnya. Peserta didik tidak akan bisa belajar jika tipe belajar sebelumnya dilalui dengan baik. Misalnya, untuk belajar memecahkan masalah, perlu dikuasai belajar aturan, dan belajar konsep dalam aturan itu. Konsep akan dikuasai perlu jika mampu membuat perbedaan, dan seterusnya.

F. Pembelajaran sebagai Proses Komunikasi

1. Komunikasi dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik. Proses tersebut bukan hanya melalui pemberian informasi dari guru kepada peserta didik tanpa mengembangkan gagasan kreatif peserta didik, melainkan melalui komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik. Dalam komunikasi timbal balik ini peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam belajar baik mental, intelektual, emosional, maupun fisik agar mampu mencari dan menemukan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selanjutnya, kemampuan-kemampuan tersebut diharapkan dapat membentuk pribadinya dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan fungsi guru dalam hal ini memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kemungkinan yang dapat mendorong peserta didik belajar dan dapat memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan tujuan, serta membentuk kepribadiannya.

Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dijelaskan oleh David Berlo (1984:12) dalam bentuk model komunikasi yang paling sederhana, yaitu model SMCR (Source, Message, Channel, Receiver). Model ini berguna untuk mengembangkan konsep-konsep pendidikan atau pembelajaran.

S=Source/ Sumber	M=Message/ Pesan	C=Channel/ Saluran	R=Receiver/ Penerima
<i>Comm.skills/ Keterampilan Komunikasi</i>	<i>Conten/Isi</i>	<i>Seeing/ Penglihatan</i>	<i>Comm. skills/ Keterampilan Komunikasi</i>
<i>Attitude/Sikap</i>	<i>Element/Unsur</i>	<i>Hearing/ Pendengaran</i>	<i>Attitude/Sikap</i>
<i>Knowledge/ Pengetahuan</i>	<i>Treatment/ Perlakuan</i>	<i>Touching/ Perabaan</i>	<i>Knowledge/ Pengetahuan</i>
<i>Soc System/ Sisten Sosial</i>	<i>Structure/ Struktur</i>	<i>Smelling/ Penciuman</i>	<i>Soc System/ Sistem Sosial</i>
<i>Culture/ Kebudayaan</i>	<i>Code/ Lambang</i>	<i>Tasting/ Pengecapan</i>	<i>Culture/ Kebudayaan</i>

Gambar 10.2 Model SMCR

Gambar di atas menunjukkan komponen-komponen dalam sistem komunikasi pembelajaran adalah sumber pesan, pesan, penyalur pesan, dan penerima pesan. Guru sebagai sumber pesan (*message resources/komunikator*), peserta didik sebagai penerima pesan (*message receiver/komunikan*), isi pesan (*message*), dan panca indera sebagai saluran komunikasi adalah empat komponen penting dalam komunikasi pembelajaran. Guru dan peserta didik akan mendapatkan pengertian dengan cara mengolah rangsangan yang datang lalu ditanggapi oleh seluruh inderanya. Pesan oleh sumber pesan dikomunikasikan kepada penerima pesan. Komunikasi itu menjadi lengkap jika terjadi reaksi umpan balik (*feed back*) dari penerima pesan kepada sumber pesan. Umpan balik adalah informasi yang dikirim kembali ke sumber pesan oleh penerima pesan responsnya terhadap pesan yang diterima, sehingga penerima pesan berubah fungsi menjadi sumber pesan. Dengan proses komunikasi seperti itu akan mengurangi verbalisme dalam memberikan penjelasan.

Interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran melibatkan faktor pengajar, peserta didik, dan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terkadang pengajar mendominasi proses interaksi, namun terkadang juga peserta didik mendominasi proses interaksi.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, peserta didik merencanakan sendiri materi pembelajaran yang akan dipelajari. Kegiatan dalam pembelajaran lebih banyak didominasi oleh peserta didik, sedangkan pengajar lebih banyak membimbing arah mengarahkan. Proses pembelajaran merupakan upaya mempertemukan dua faktor, yaitu pengajar aktif - peserta

didik pasif, dan pengajar pasif - peserta didik aktif, sehingga terjadi keseimbangan keaktifan, baik di pihak pengajar maupun di pihak peserta didik. Sasaran pembelajaran adalah terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Oleh karena itu kegiatan peserta didik yang bersifat aktif dalam mempelajari materi pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Namun aktifitas belajar peserta didik itu, harus diimbangi pula kegiatan oleh aktivitas pengajar, yaitu memberi bimbingan, dorongan, rangsangan dan arahan tentang bagaimana belajar dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Untuk meningkatkan keaktifan proses pembelajaran, diperlukan perencanaan pembelajaran yang baik sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Keberhasilan belajar diketahui melalui suatu penilaian yang dilakukan di akhir pembelajaran.

Pandangan pengajar tentang mengajar mempengaruhi penentuan metode pembelajaran. Pengajar akan menggunakan metode pembelajaran berupa pemberian informasi kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang diajarkan karena berpandangan mengajar adalah menyampaikan informasi. Pengajar akan menggunakan metode pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran, karena pengajar berpandangan bahwa, mengajar adalah membimbing peserta didik belajar.

Untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi peserta didik antara lain dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengomunikasikan hasil belajarnya dalam bentuk lisan dan tertulis. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan, mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, atau berdiskusi baik dalam kelompok maupun secara klasikal.

Pengajar seharusnya mengenali pembelajarannya dengan baik melalui interaksi dan komunikasi yang lebih baik sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya. Peserta didik mampu mengembangkan rasa percaya pada diri sendiri (*self confidence*), rasa bisa melakukan sesuatu, rasa berguna (bisa menyumbangkan sesuatu), rasa memiliki (memiliki hubungan dan bagian dari orang dewasa yang saling menyayangi), dan rasa berdaya (memiliki kendali atas masa depannya sendiri).

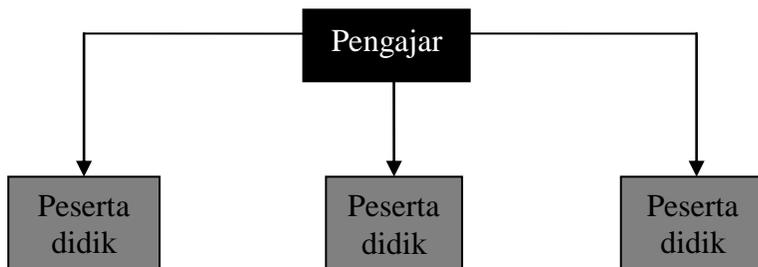
2. Pola Komunikasi dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi pola komunikasi searah, dua arah, atau komunikasi banyak arah.

a. Komunikasi satu arah

Dalam komunikasi satu arah atau komunikasi sebagai aksi pengajar menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tidak ada reaksi dari peserta didik. Pada pembelajaran yang berpusat pada pengajar, pada umumnya terjadi proses yang bersifat penyajian atau penyampaian materi pembelajaran. Dalam praktek pembelajaran semacam ini, kegiatan sepenuhnya ada di pihak pengajar, sedangkan peserta didik hanya menerima diberi pembelajaran (pasif).

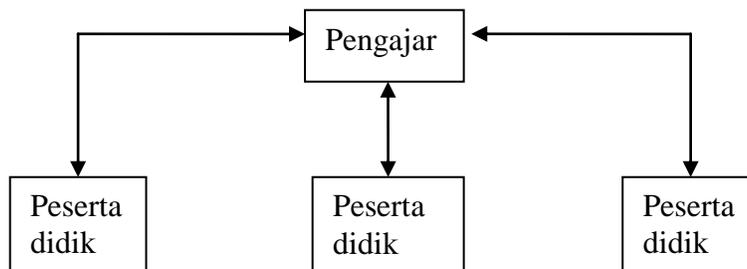
Komunikasi linier atau sering juga disebut sebagai komunikasi satu arah atau *one way communication*. Salah satu ciri komunikasi ini adalah adanya penyandian yang dilakukan pengirim pesan dan interpretasi oleh penerima, serta antisipasi kemungkinan adanya gangguan (*noise*) dalam proses komunikasi yang berlangsung.



Gambar 10.3 : Pola Komunikasi Satu Arah

b. Komunikasi dua arah

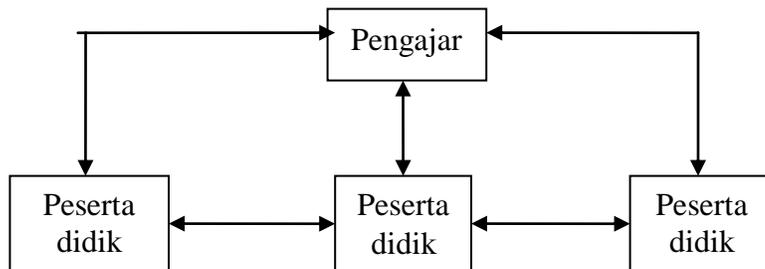
Komunikasi dua arah disebut pula komunikasi interaksi karena antara pengajar dengan peserta didik terjadi interaksi. Suasana kelas lebih aktif dan lebih dinamis. Terjadi umpan balik/*feedback* bagi pengajar.



Gambar10.4 : Pola Komunikasi Dua Arah

c. Komunikasi banyak arah

Komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi karena komunikasi dalam proses pembelajaran terjadi secara timbal balik dari pengajar ke peserta didik, peserta didik ke pengajar, dan peserta didik ke peserta didik lainnya. Suasana kelas menjadi interaktif.



Gambar10.5: Pola Komunikasi Banyak Arah

3. Fungsi Pengajar dalam Komunikasi Pembelajaran

Fungsi pengajar dalam komunikasi terutama dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai komunikator, tetapi juga (yang terpenting) adalah sebagai fasilitator (pemberi kemudahan proses belajar) dan motivator yang memberi dorongan dan semangat dalam belajar dari peserta didik. Untuk melaksanakan fungsinya, pengajar harus mempunyai penguasaan ilmu yang harus diajarkan kepada peserta didik dan kemampuan mengajarkan, sehingga peserta didik mau belajar.