

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN



Dr. Felia Siska, M.Pd. | Dr. Novidya Yulanda, M.Pd.
Dr. Asnimawati, M.Pd. | Sari Sri Handani, M.Pd.
Wibi Wijaya, M.Pd. | Ibnu Habib Alwahid, M.Pd.
Dr. Fitria Sari, M.Pd. | Trina Febriani, M.Pd.
Dr. Maria Magdalena Beatrice Sogen, M.Pd.

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Penulis:

Dr. Felia Siska, M.Pd.

Dr. Novidya Yulanda, M.Pd.

Dr. Asnimawati, M.Pd.

Sari Sri Handani, M.Pd.

Wibi Wijaya, M.Pd.

Ibnu Habib Alwahid, M.Pd.

Dr. Fitria Sari, M.Pd.

Trina Febriani, M.Pd.

Dr. Maria Magdalena Beatrice Sogen, M.Pd.

Editor:

Prof. Dr. Andar Indra Sastra, S.Sn., M.Hum.

Penerbit CV. Gita Lentera



TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Oleh:

Dr. Felia Siska, M.Pd.
Dr. Novidya Yulanda, M.Pd.
Dr. Asnimawati, M.Pd.
Sari Sri Handani, M.Pd.
Wibi Wijaya, M.Pd.
Ibnu Habib Alwahid, M.Pd.
Dr. Fitria Sari, M.Pd.
Trina Febriani, M.Pd.
Dr. Maria Magdalena Beatrice Sogen, M.Pd.

Editor:

Prof. Dr. Andar Indra Sastra, S.Sn., M.Hum.

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang
©All right reserved

ISBN: **978-634-7422-93-4**

Layouter	:	Tim Gita Lentera
Desain Sampul	:	Tim Gita Lentera
Penerbit	:	CV. Gita Lentera

Perm. Permata Hijau Regency blok F/1 Kel.
Pisang, Kec. Pauh, Padang, Sumatera Barat
Website: <https://gitalentera.com>
Email: git4lenter4@gmail.com
Anggota IKAPI
042/SBA/2023

Cetakan Pertama, 22 Januari 2026

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.



TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku Teori Belajar dan Pembelajaran ini dapat disusun dan diterbitkan. Buku ini hadir sebagai upaya untuk memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam memahami hakikat belajar dan proses pembelajaran sebagai fondasi utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter.

Dalam dinamika pendidikan yang terus berkembang, pendidik dituntut tidak hanya mampu menyampaikan materi, tetapi juga memahami bagaimana peserta didik berpikir, berkembang, dan membangun pengetahuannya. Oleh karena itu, buku ini mengulas berbagai teori belajar serta strategi pembelajaran yang disajikan secara sistematis dan aplikatif, sehingga dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa, guru, dosen, dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat nyata dan menjadi inspirasi dalam meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.



TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

SINOPSIS

Buku ini mengkaji secara mendalam hakikat belajar dan pembelajaran sebagai fondasi utama dalam dunia pendidikan. Pembahasan diawali dengan pemahaman konseptual mengenai pengertian, hubungan, serta faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar, kemudian dilanjutkan dengan kajian komprehensif berbagai teori belajar utama, mulai dari behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, humanisme, hingga sibernetik. Setiap teori dibahas secara sistematis melalui konsep dasar, tokoh-tokoh penting, prinsip pembelajaran, kelebihan dan kelemahan, serta relevansinya dalam praktik pendidikan, sehingga memberikan wawasan yang utuh dan terstruktur bagi pembaca.

Lebih lanjut, buku ini menghubungkan teori belajar dengan pendekatan, model, serta inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan pendidikan modern. Pembahasan khusus mengenai implementasi teori belajar dalam pendidikan IPS memperkaya perspektif aplikatif buku ini, disertai contoh penerapan nyata dalam konteks pembelajaran. Dengan dukungan kontribusi para akademisi dan praktisi pendidikan, buku ini menjadi referensi penting bagi mahasiswa, pendidik, dan peneliti dalam merancang pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara holistik.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ii
SINOPSIS.....	iii
DAFTAR ISI	iv
HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	1
Oleh Dr. Felia Siska, M.Pd.	1
1.1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	1
1.2. Hubungan antara Belajar dan Pembelajaran	4
1.3. Peran Belajar dalam Desain Pembelajaran	5
1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar	7
TEORI BELAJAR BEHAVIORISME.....	14
Oleh Dr. Novidya Yulanda, M.Pd.....	14
2.1. Konsep Dasar Behaviorisme.....	14
2.2. Tokoh Utama Aliran Behaviorisme.....	15
2.3. Edward Lee Thorndike.....	16
2.4. John Broadus Watson.....	19
2.5. Burrhus Frederic Skinner	21
2.6. Prinsip Pembelajaran Behaviorisme.....	23
2.7. Implementasi Behaviorisme dalam Pembelajaran	27
2.8. Kelebihan dan Kelemahan Behaviorisme dalam Pembelajaran.....	29
TEORI KOGNITIVISME DALAM PEMBELAJARAN	32
Oleh Dr. Asnimawati, M.Pd.	32
3.1. Konsep Dasar Kognitivisme	32

3.2.	Tokoh Utama: Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel	35
3.3.	Model Pemrosesan Informasi dalam Belajar	41
3.4.	Strategi Pembelajaran Berbasis Kognitivisme.....	43
3.5.	Aplikasi Kognitivisme dalam Berbagai Jenis Pembelajaran	45
3.6.	Kelebihan dan Kelemahan Kognitivisme dalam Pembelajaran	46
TEORI KONSTRUKTIVISME		50
Oleh Sari Sri Handani, M.Pd.....		50
4.1.	Konsep Dasar Konstruktivisme	50
4.2.	Tokoh Utama Konstruktivisme.....	54
4.3.	Prinsip Konstruktivisme dalam Pembelajaran	61
4.4.	Aplikasi Konstruktivisme dalam Pembelajaran.....	65
4.5.	Kelebihan dan Kelemahan Konstruktivisme dalam Pembelajaran	71
TEORI HUMANISME.....		78
Oleh Wibi Wijaya, M.Pd.		78
5.1.	Humanisme	78
5.2.	Teori Belajar Humanisme/Humanistik.....	79
5.3.	Tokoh Teori Humanisme	86
5.4.	Prinsip-Prinsip Teori Belajar Humanisme.....	88
TEORI SIBERNETIK		92
Oleh Ibnu Habib Alwahid, M.Pd.....		92
6.1.	Konsep Dasar Teori Sibernetik	92
6.2.	Tokoh Utama: Norbert Wiener	96
6.3.	Prinsip Sibernetik dalam Pembelajaran	97
6.4.	Aplikasi Sibernetik dalam Pendidikan	99

6.5.	Kelebihan dan Kelemahan Sibernetik dalam Pembelajaran	100
PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN.....		104
Oleh Dr. Fitria Sari, M.Pd.		104
7.1.	Pendekatan Pembelajaran	104
7.2.	Model Pembelajaran.....	108
7.3.	Hubungan Pendekatan dan Model Pembelajaran	118
INOVASI DALAM PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI		
PENDIDIKAN		122
Oleh Trina Febriani, M.Pd.		122
8.1.	Inovasi Pembelajaran.....	122
8.2.	Bentuk Inovasi dalam Pembelajaran.....	123
8.3.	Peran teknologi dalam Proses Belajar.....	125
8.4.	Pembelajaran Berbasis Digital dan Online Learning	127
IMPLIKASI TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN IPS ..		131
Oleh Dr. Maria Magdalena Beatrice Sogen, M.Pd.		131
9.1.	Pendekatan Behaviorisme dalam Pembelajaran IPS	131
9.2.	Pendekatan Kognitivisme dalam Pembelajaran IPS.....	135
9.3.	Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS	139
9.4.	Inovasi dalam Pembelajaran IPS dengan Teknologi.....	143
PROFIL PENULIS		148

HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Oleh Dr. Felia Siska, M.Pd.

1.1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Kajian mengenai teori belajar dan pembelajaran merupakan fondasi utama dalam ilmu pendidikan, karena dari sanalah pemahaman tentang bagaimana manusia memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dibangun secara ilmiah (Rosnawati & Wahab, 2021). Teori belajar lahir dari upaya para ahli dalam menjelaskan proses internal maupun eksternal yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi bisa berjalan dan tidak bisa membaca menjadi pandai membaca dan kegiatan lainnya.

Menurut B. F. Skinner, belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai akibat dari hubungan antara stimulus dan respons yang diperkuat melalui penguatan (reinforcement). Skinner menekankan bahwa perilaku belajar dapat dibentuk dan dikendalikan melalui penguatan yang sistematis, sehingga teori belajar dipahami sebagai seperangkat prinsip yang menjelaskan bagaimana perilaku baru muncul dan dipertahankan

melalui pengondisian operan (O'Donohue & Ferguson, 2001). Berbeda dengan Skinner, Jean Piaget memandang belajar sebagai proses konstruktif yang terjadi melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya. Menurut Piaget, belajar merupakan proses adaptasi kognitif yang melibatkan asimilasi dan akomodasi untuk mencapai keseimbangan (*equilibration*) dalam struktur kognitif individu. Dengan demikian, teori belajar dalam perspektif Piaget berfungsi menjelaskan bagaimana pengetahuan dibangun secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik (Piaget, 1970).

Sementara itu, Robert M. Gagné mendefinisikan belajar sebagai perubahan kemampuan manusia yang relatif permanen dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan. Gagné menekankan bahwa teori belajar berperan dalam menjelaskan kondisi internal dan eksternal yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis hasil belajar, seperti keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan informasi verbal (Gagné, Briggs, & Wager, 1992).

Dalam pandangan Lev Vygotsky, belajar merupakan proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain yang lebih kompeten. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menunjukkan bahwa belajar efektif terjadi ketika peserta didik mendapatkan dukungan (*scaffolding*) dalam konteks sosial-budaya. Dengan demikian, teori belajar berfungsi untuk menjelaskan peran bahasa, budaya, dan interaksi sosial dalam perkembangan kognitif individu (Vygotsky, 1978).

Adapun Jerome Bruner memandang belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui penemuan (*discovery learning*). Bruner menegaskan bahwa teori belajar harus mampu menjelaskan bagaimana struktur pengetahuan disajikan secara spiral agar dapat dipahami oleh peserta didik pada berbagai tingkat perkembangan. Dalam hal ini, teori belajar berperan sebagai dasar konseptual dalam mengorganisasi pengalaman belajar

yang bermakna (Bruner, 1960).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka bisa disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk membangun pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Kemudian untuk konsep Pembelajaran, bisa dipahami sebagai konsep yang berkaitan erat dengan belajar, dipahami sebagai suatu proses sistematis yang dirancang untuk memfasilitasi terjadinya belajar. Menurut Skinner, pembelajaran merupakan upaya pengaturan lingkungan belajar agar respons yang diharapkan dapat muncul melalui penguatan yang tepat. Piaget memandang pembelajaran sebagai penyediaan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Gagné menekankan pembelajaran sebagai proses perancangan kondisi belajar yang sesuai dengan tujuan dan jenis hasil belajar. Vygotsky melihat pembelajaran sebagai aktivitas sosial yang melibatkan mediasi budaya dan interaksi sosial, sedangkan Bruner memandang pembelajaran sebagai proses fasilitasi penemuan konsep oleh peserta didik secara mandiri.

Pembelajaran dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sisdiknas, 2003). Pengertian ini menjelaskan bahwa pembelajaran bukan sekadar aktivitas penyampaian materi oleh pendidik, melainkan suatu proses interaktif yang melibatkan berbagai komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Interaksi tersebut menjadi kunci utama terjadinya proses belajar yang bermakna dan berkelanjutan.

Kemudian pendapat lain tentang konsep pembelajaran menurut Munandar (dalam Rosnawati & Wahab, 2021) pembelajaran

dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh peserta didik. Disaat ketika peserta didik merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Berdasarkan konsep-konsep pembelajaran menurut beberapa ahli di atas, penulis simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik.

1.2. Hubungan antara Belajar dan Pembelajaran



Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berkaitan namun memiliki makna yang berbeda. Belajar merujuk

pada proses internal yang terjadi dalam diri individu, sedangkan pembelajaran merupakan proses eksternal yang dirancang secara sadar untuk memfasilitasi terjadinya belajar. Hubungan antara keduanya bersifat kausal dan fungsional, di mana pembelajaran yang efektif akan meningkatkan kualitas dan kedalaman proses belajar.

Pembelajaran memiliki komponen pembelajaran yang terdiri dari kurikulum, guru, siswa, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Semua komponen pembelajaran ini menjadi pendorong proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang, khususnya dalam hal ini pembelajaran di sekolah (Nurhayati, Haluti, & Nurteti, 2024).

Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari tujuan untuk menimbulkan perubahan belajar yang positif dan bermakna. Pembelajaran berperan sebagai sarana, sedangkan belajar merupakan tujuan utamanya. Tanpa adanya proses belajar, pembelajaran kehilangan makna, dan sebaliknya, proses belajar yang optimal memerlukan pembelajaran yang dirancang berdasarkan pemahaman teoritis tentang bagaimana belajar terjadi.

Hubungan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari aktivitas mengajar, tetapi dari sejauh mana pembelajaran tersebut mampu mendorong terjadinya perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman terhadap teori belajar menjadi kunci dalam menjembatani hubungan antara aktivitas pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan.

1.3. Peran Belajar dalam Desain Pembelajaran

Teori belajar memiliki peran strategis dalam desain pembelajaran karena menjadi landasan konseptual dalam merancang

tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Desain pembelajaran yang tidak berlandaskan teori belajar berpotensi menjadi tidak sistematis, kurang efektif, dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dalam perspektif behavioristik, teori belajar digunakan untuk merancang pembelajaran yang menekankan penguatan, latihan berulang, dan pengukuran hasil belajar yang dapat diamati. Pendekatan ini banyak diterapkan dalam pembelajaran keterampilan dasar dan pembentukan kebiasaan. Sebaliknya, teori kognitif dan konstruktivistik mendorong desain pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, pemecahan masalah, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan (Sugrah, 2020).

Teori belajar sosial-konstruktivistik memberikan kontribusi penting dalam desain pembelajaran kolaboratif, berbasis proyek, dan kontekstual. Pembelajaran dirancang sebagai aktivitas sosial yang memungkinkan terjadinya dialog, negosiasi makna, dan refleksi bersama. Dengan demikian, teori belajar berfungsi sebagai kompas ilmiah yang mengarahkan desain pembelajaran agar selaras dengan cara manusia belajar secara alami dan bermakna.

Melalui teori belajar, pendidik memperoleh kerangka konseptual untuk menentukan tujuan pembelajaran yang realistis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap teori belajar menawarkan sudut pandang yang berbeda tentang proses belajar, sehingga memengaruhi cara tujuan dirumuskan, strategi dipilih, dan pengalaman belajar dirancang. Teori behavioristik, misalnya, menekankan pentingnya tujuan yang terukur dan dapat diamati, sementara teori kognitif dan konstruktivistik mendorong perumusan tujuan yang menekankan pemahaman konsep, penalaran, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dalam desain pembelajaran, teori belajar juga berperan dalam pemilihan metode dan strategi pembelajaran. Pemahaman terhadap

teori kognitif mendorong pendidik untuk merancang pembelajaran yang memperhatikan struktur kognitif peserta didik, penggunaan apersepsi, serta pengorganisasian materi dari yang sederhana ke yang kompleks. Sementara itu, teori konstruktivistik dan sosial-konstruktivistik menuntun pendidik untuk mengembangkan desain pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan kontekstual, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman, diskusi, dan interaksi sosial.

Selain itu, teori belajar memberikan arah dalam pemanfaatan media dan sumber belajar. Desain pembelajaran yang berlandaskan teori belajar tidak hanya mempertimbangkan kecanggihan media, tetapi juga kesesuaiannya dengan cara peserta didik memproses informasi. Media dipilih dan dirancang untuk membantu memperjelas konsep, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks pembelajaran modern, teori belajar juga menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran digital, dan pembelajaran berbasis proyek (Sudirman, Buhanuddin, & Fitriani, 2024).

Peran teori belajar dalam desain pembelajaran juga tampak pada proses evaluasi dan penilaian. Teori belajar membantu pendidik menentukan bentuk evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga proses belajar peserta didik. Penilaian dirancang untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, mendorong refleksi, serta membantu peserta didik memahami kekuatan dan kelemahan dalam proses belajarnya. Dengan demikian, evaluasi menjadi bagian integral dari pembelajaran, bukan sekadar alat pengukuran.

1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari

lingkungan. Faktor internal meliputi kondisi fisiologis, tingkat perkembangan kognitif, motivasi, minat, sikap, serta kesiapan belajar. Motivasi, khususnya, memiliki peran sentral karena menentukan intensitas dan keberlanjutan usaha belajar peserta didik (Slameto, 2010).

Selain faktor internal, faktor eksternal juga sangat memengaruhi proses belajar. Lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat memberikan konteks sosial dan budaya yang membentuk pengalaman belajar individu. Kualitas pembelajaran, kompetensi pendidik, penggunaan media dan teknologi, serta iklim kelas yang kondusif turut menentukan keberhasilan proses belajar.

Menurut Dimyanti dalam (Nurhayani & Salistina, 2022) ada dua faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yakni:

1. Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri individu atau peserta didik itu sendiri, seperti kebutuhan atau dorongan untuk berprestasi. Perhatian terhadap mata pelajaran yang dipelajari, tingkat penerimaan dan penerimaan bahan belajar, dan kemampuan menerapkan apa yang dipelajari.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu. Hal ini seperti lingkungan belajar, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, dukungan keluarga, teman dan lingkungan tempat tinggal.

Interaksi antara faktor internal dan eksternal menunjukkan bahwa belajar bukanlah proses yang berdiri sendiri, melainkan hasil dari sistem yang kompleks. Oleh karena itu, pemahaman terhadap faktor-faktor yang memengaruhi belajar menjadi penting agar pendidik mampu merancang pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Kemudian faktor yang mempengaruhi belajar dan

pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Faktor Hereditas vs Lingkungan dalam Pembelajaran

Konsep hereditas (nature) dan lingkungan (nurture) bukanlah pertentangan hitam-putih, melainkan dua sumber variasi dalam kemampuan dan perilaku belajar yang saling berinteraksi. Bukti dari studi genetik dan studi kembar menunjukkan bahwa sejumlah aspek prestasi akademik, kemampuan kognitif dasar, dan sebagian keterampilan non-kognitif memiliki komponen hereditas yang nyata — artinya variasi genetik antar individu menjelaskan sebagian varians dalam hasil belajar. Temuan-temuan kontemporer menegaskan bahwa pengaruh genetik terlihat pada kemampuan membaca, berhitung, dan beberapa trait non-kognitif yang berkontribusi pada prestasi sekolah. Namun besarnya pengaruh ini tidak bersifat tetap; ia dipengaruhi oleh konteks sosial, kebijakan pendidikan, dan kualitas lingkungan pembelajaran.

Sisi lingkungan memainkan peran kunci yang multifaset: keluarga (asuhan, stimulasi awal, harapan orang tua), sekolah (kualitas guru, kurikulum, iklim kelas), dan faktor masyarakat (kemiskinan, akses ke sumber belajar, kebijakan pendidikan) semuanya membentuk peluang belajar. Kajian terbaru menunjukkan bahwa sekolah dan kualitas institusional dapat memperkuat atau mereduksi pengaruh genetik terhadap pencapaian pendidikan, dengan kata lain, lingkungan pendidikan dapat memoderasi (mengubah) seberapa besar peran hereditas muncul dalam hasil akhir belajar. Konsekuensinya, intervensi di ranah lingkungan—misalnya peningkatan kualitas pengajaran, pengurangan ketimpangan akses, atau penataan kurikulum yang responsive, dapat mengurangi ketimpangan hasil yang

berkaitan dengan latar belakang genetik atau keluarga.

Dalam ranah praktik pendidikan dan etika, temuan tentang peran genetik dalam prestasi tidak boleh ditafsirkan sebagai justifikasi determinisme atau pengelompokan awal siswa berdasarkan prediksi genetik. Literatur terbaru tentang precision education dan aplikasi temuan genetik dalam pendidikan memperingatkan agar setiap penggunaan informasi genetik dipertimbangkan dengan hati-hati karena risiko stigma, diskriminasi, dan kesalahan interpretasi. Pendidikan yang adil berfokus pada memperkaya lingkungan belajar, misalnya scaffolding, diferensiasi instruksi, akses sumber belajar yang memadai—sebagai respons yang etis dan efektif terhadap variasi individu.

Untuk praktisi pendidikan dosen, guru, dan perancang kurikulum. Pertama, desain pembelajaran harus mengutamakan lingkungan yang memaksimalkan peluang pengalaman belajar berkualitas bagi semua peserta didik, karena kualitas lingkungan dapat mengubah manifestasi pengaruh genetik. Kedua, penilaian dan intervensi perlu fleksibel dan responsif (mis. pendekatan berbasis kebutuhan, scaffolding dalam ZPD, diferensiasi) agar potensi setiap individu dapat tumbuh. Ketiga, komunikasi tentang hasil penelitian genetik harus dilakukan secara hati-hati di lingkungan sekolah agar tidak menimbulkan labelisasi. Secara ringkas, strategi yang berakar pada teori belajar dan bukti empiris terbaru menekankan investasi pada lingkungan pembelajaran sebagai upaya paling praktis dan etis untuk meningkatkan hasil belajar kolektif.

2) Faktor *Maturity* dan *Readiness* dalam Pembelajaran

Maturity (kematangan) dan *readiness* (kesiapan) merupakan dua faktor penting yang sangat memengaruhi

keberhasilan proses belajar dan pembelajaran. Keduanya berkaitan erat dengan kondisi perkembangan individu, baik secara biologis, psikologis, maupun sosial, yang menentukan sejauh mana peserta didik mampu menerima, memproses, dan menginternalisasi pengalaman belajar.

Maturity merujuk pada tingkat kematangan perkembangan individu yang terjadi secara alami seiring pertumbuhan usia. Kematangan ini mencakup aspek fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Dalam konteks pembelajaran, *maturity* menentukan batas dan potensi kemampuan belajar peserta didik pada tahap perkembangan tertentu. Misalnya, kemampuan berpikir abstrak tidak dapat dipaksakan pada peserta didik yang secara kognitif masih berada pada tahap berpikir konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang tidak selaras dengan tingkat kematangan peserta didik berisiko menimbulkan kesulitan belajar, frustrasi, bahkan penolakan terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Berbeda dengan *maturity* yang bersifat relatif alamiah dan dipengaruhi oleh faktor usia serta perkembangan biologis, *readiness* atau kesiapan belajar lebih bersifat situasional dan dapat dibentuk melalui pengalaman serta lingkungan belajar. *Readiness* mencakup kesiapan mental, motivasional, emosional, dan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti suatu proses pembelajaran. Seorang peserta didik yang secara usia telah matang belum tentu memiliki kesiapan belajar yang optimal apabila ia tidak memiliki motivasi, minat, atau prasyarat pengetahuan yang memadai.

Dalam praktik pembelajaran, *readiness* sangat menentukan efektivitas interaksi belajar-mengajar. Peserta didik yang memiliki kesiapan belajar tinggi cenderung lebih

fokus, aktif, dan mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Sebaliknya, peserta didik yang belum siap belajar akan mengalami kesulitan memahami materi meskipun pembelajaran telah dirancang dengan baik. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi yang mendukung kesiapan belajar, seperti membangun motivasi, memberikan apersepsi, serta menciptakan iklim kelas yang aman dan kondusif.

Hubungan antara *maturity* dan *readiness* bersifat saling melengkapi. *Maturity* menyediakan dasar perkembangan yang memungkinkan terjadinya proses belajar tertentu, sedangkan *readiness* menentukan apakah potensi tersebut dapat diaktualisasikan secara optimal dalam situasi pembelajaran tertentu. Pembelajaran yang efektif menuntut keselarasan antara tingkat kematangan peserta didik dan kesiapan belajarnya. Ketika pembelajaran dirancang sesuai dengan kedua faktor ini, proses belajar akan berlangsung lebih bermakna dan menghasilkan perubahan perilaku yang berkelanjutan.

Dengan demikian, pemahaman terhadap faktor *maturity* dan *readiness* menjadi landasan penting bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang memperhatikan kematangan perkembangan dan kesiapan belajar tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan peserta didik secara holistik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gerbang Media.
- Nurhayati, S., Haluti, F., & Nurteti, L. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bina Aksara. Diambil dari https://books.google.co.id/books?id=E_c0nQEACAAJ
- O'Donohue, W., & Ferguson, K. E. (2001). *The Psychology of B F Skinner*. New York & London: Sage publications.
- Rosnawati, & Wahab, G. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Sisdiknas. (2003). Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Undang-Undang*, 19(8), 159–170.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara. Diambil dari https://books.google.co.id/books?id=E_c0nQEACAAJ
- Sudirman, Buhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Banyumas: PT Pena Persada Kerja Utama.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>

TEORI BELAJAR BEHAVIORISME

Oleh Dr. Novidya Yulanda, M.Pd.

2.1. Konsep Dasar Behaviorisme

Teori behaviorisme muncul sebagai jawaban atas konflik antara dua aliran utama dalam psikologi pada awal abad ke-20, yakni strukturalisme dan fungsionalisme. Teori ini sangat terkenal dan mengambil alih ruang lingkup ilmu psikologi. Fokus dari teori ini terletak pada aspek-aspek yang dapat diamati secara langsung. Teori ini berpendapat bahwa proses pembelajaran yang dialami individu ditentukan oleh stimulus (S) dan respons (R). Pendekatan Behaviorisme memberikan dampak signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses belajar. Teori ini juga menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk membentuk kebiasaan belajar yang positif. Behaviorisme kurang menekankan pada proses mental yang terjadi selama pembelajaran, tetapi lebih kepada aspek yang terlihat, yaitu perilaku yang dapat diamati.

Dalam sejarah perkembangan behaviorisme, ada beberapa tokoh kunci yang memberikan sumbangsih besar terhadap teori ini. Mereka melakukan serangkaian eksperimen yang menunjukkan bagaimana perilaku bisa dipelajari melalui asosiasi, penguatan, dan

akibat dari suatu tindakan. Di bawah ini adalah beberapa tokoh penting dalam aliran behaviorisme beserta kontribusi mereka dalam psikologi dan pendidikan, seperti Ivan Pavlov, Edward Lee Thorndike, John Broadus Watson, dan Burrhus Frederic Skinner.

2.2. Tokoh Utama Aliran Behaviorisme.

1. Ivan Pavlov

Ivan Pavlov adalah seorang ilmuwan perilaku yang berasal dari Rusia. Teorinya berfokus pada konsep refleks, yang dalam psikologi sering dikenal sebagai psikologi refleks atau psikorefleksologi. Melalui penelitiannya, Pavlov mengembangkan ide tentang refleks terkondisi yang kemudian dikenal dengan istilah pengkondisian klasik, atau disebut juga pengondisian Pavlovian dan pengondisian responden. Dalam proses pengembangan teori ini, Pavlov menggunakan tiga elemen yaitu bunyi bel, daging, dan seekor anjing. Ia mengamati bahwa suatu stimulus yang awalnya netral, seperti bunyi bel, dapat diasosiasikan dengan stimulus yang alami, yaitu makanan, sehingga menghasilkan respon yang serupa, yaitu sekresi air liur pada anjing. Dalam salah satu eksperimennya, Pavlov membunyikan bel sebelum memberi makan anjing. Pada awalnya, anjing hanya mengeluarkan air liur saat melihat makanan. Namun, setelah melakukan beberapa percobaan, anjing mulai mengeluarkan air liur hanya karena mendengar bunyi bel, meskipun makanan tidak diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku dapat terbentuk melalui hubungan antara stimulus dan respons, yang menjadi landasan bagi teori perilaku.

Berdasarkan kajian yang dilakukan, Pavlov menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengondisian klasik, respon dan perilaku makhluk hidup dapat diperoleh melalui pengondisian, dan makhluk hidup tersebut bisa menunjukkan respon tertentu sebagai hasil dari pembelajaran serta

latihan. Dari eksperimen yang dikerjakan oleh Pavlov, bisa ditentukan 4 elemen yang berpengaruh dalam pengondisian responden (pengondisian klasik), yaitu:

- a. Respons tidak terkondisi (UR = *Unconditioned Response*) adalah keluarnya air liur anjing secara alami sebagai respons terhadap melihat atau mencium makanan.
- b. Stimulus tidak terkondisi (US = *Unconditioned Stimulus*) adalah melihat atau mencium makanan itu sendiri.
- c. Stimulus terkondisi (CS = *Conditioned Stimulus*) adalah bunyi bel yang sebelumnya tidak memiliki hubungan dengan makanan.
- d. Respons terkondisi (CR - *Conditioned Response*) adalah keluarnya air liur dari anjing dalam respons terhadap bunyi bel, meskipun tidak ada makanan yang disajikan. (Yustinus, 2020)

2.3. Edward Lee Thorndike

Eksperimen yang dilakukan oleh Pavlov telah menginspirasi banyak peneliti di Amerika, termasuk Thorndike. Thorndike merupakan seorang psikolog asal Amerika yang pertama kali melakukan penelitian tentang hubungan antara stimulus dan respons (S-R) menggunakan kucing sebagai subjek dengan pendekatan yang terstruktur. (Fudyartanto, 2002) Dalam percobaannya: Seekor kucing yang sedang lapar dimasukkan ke dalam kotak kerangkeng (puzzle box) yang dilengkapi mekanisme pembuka yang dapat diaktifkan dengan sentuhan. Di luar kotak tersebut, ditempatkan daging, dan kucing yang ada di dalam kerangkeng bergerak kesana kemari berusaha menemukan jalan keluar, tetapi tidak berhasil. Kucing itu terus berusaha dan selalu gagal, dan situasi ini berlanjut terus-menerus. Akhirnya, pada suatu saat, kucing tersebut secara tidak sengaja menekan tombol yang menyebabkan pintu kotak kerangkeng

terbuka, sehingga kucing dapat menjangkau daging yang ada di depannya. Percobaan yang dilakukan oleh Thorndike ini diulang berkali-kali, dan meskipun pola gerakan kucing tidak berubah, namun seiring waktu kucing tersebut semakin cepat dalam membuka pintu. Usahanya menjadi lebih sedikit dan lebih efektif. Terlihat adanya perkembangan dalam perilaku kucing tersebut. Pada akhirnya, kucing dapat dimasukkan ke dalam kotak dan langsung berhasil menekan tombol pembuka (dalam satu kali usaha, pintu langsung terbuka) hingga pintu terbuka sepenuhnya.

Menurut pandangan Thorndike, proses pembelajaran adalah hasil dari interaksi antara rangsangan dan reaksi. Rangsangan adalah segala sesuatu yang mendorong terjadinya proses belajar seperti ide, emosi, atau hal-hal lain yang dapat dirasakan melalui indra. Reaksi adalah respons yang ditunjukkan oleh pelajar saat belajar, yang juga dapat berupa pikiran, emosi, gerakan, atau tindakan. Teori yang diajukan oleh Thorndike dikenal dengan sebutan teori koneksionisme. Prinsip utama dalam teori koneksionisme adalah bahwa pembelajaran melibatkan pembentukan asosiasi antara rangsangan indrawi dan kecenderungan untuk bertindak. Sebagai contoh, jika seorang anak merasa senang atau tertarik dengan kegiatan menjahit, ia akan cenderung melakukannya. Ketika hal ini dilakukan, ia merasakan kepuasan dan pembelajaran menjahit akan memberikan hasil yang memuaskan. Dalam perspektif Thorndike, terdapat kontribusi signifikan bagi dunia pendidikan. Menurut Thorndike, ada tiga hukum utama dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. *The Law of Effect* (Hukum Akibat).

Hukum akibat merujuk pada hubungan antara stimulus dan respons yang cenderung menjadi semakin kuat jika hasilnya menyenangkan, dan semakin lemah jika hasilnya mengecewakan. Prinsip ini menunjukkan bahwa kekuatan atau kelemahan suatu koneksi tergantung pada tindakan

yang diambil. Tindakan yang membawa hasil positif biasanya akan terus dilakukan, sedangkan tindakan yang menghasilkan akibat negatif cenderung akan dihentikan dan tidak diulang. Hubungan antara pengalaman indra dengan perilaku bisa diperkuat atau diperlambat tergantung pada "hasil" dari tindakan yang telah dilakukan sebelumnya. Sebagai contoh, ketika seorang anak menyelesaikan PR, dia mendapatkan pujian dari guru. Namun, jika dia tidak melakukannya, maka konsekuensinya adalah hukuman. Kecenderungan melakukan PR akan mempengaruhi sikapnya ke depan.

b. *The Law of Exercise* (Hukum Latihan).

Hukum latihan menyatakan bahwa frekuensi pengulangan atau pelatihan suatu perilaku akan memperkuat asosiasi yang ada. Dalam konteks ini, hukum latihan memiliki dua komponen:

1) *The Law of Use*: Hukum Penggunaan: keterkaitan atau koneksi akan semakin diperkuat jika ada latihan yang memperkuat hubungan itu; 2) *The Law of Disuse*: Hukum Ketidakgunaan: keterkaitan atau koneksi akan menjadi semakin lemah atau hilang jika latihan dihentikan, disebabkan oleh sifatnya yang melemahkan hubungan yang ada.

c. *The Law of Readiness* (Hukum Kesiapan)

Hukum kesiapan menyatakan bahwa semakin seorang individu siap untuk mengalami perubahan perilaku, maka ketika perilaku tersebut dieksekusi, akan timbul kepuasan pribadi yang membuat asosiasi menjadi lebih kuat. Prinsip pertama dari teori koneksionisme menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang melibatkan pembentukan asosiasi antara pengalaman inderawi dan kecenderungan untuk bertindak. Sebagai contoh, jika seorang anak merasa bahagia atau tertarik dengan aktivitas merajut, maka ia

cenderung akan melanjutkannya. Ketika ia melakukannya, ia akan merasakan kepuasan, dan proses belajar merajut akan menghasilkan pencapaian yang memuaskan.

2.4. John Broadus Watson

Watson merupakan seorang tokoh dalam aliran behavioristik yang muncul setelah Thorndike. Sebagai seorang penganut behaviorisme sejati, penelitian yang dilakukannya mengenai pembelajaran dibandingkan dengan disiplin ilmu lain seperti Fisika atau Biologi yang fokus pada pengalaman empiris, yaitu sejauh mana hal tersebut dapat terlihat dan diukur. Ia berpendapat bahwa belajar adalah sebuah proses yang melibatkan interaksi antara stimulus dan reaksi, namun baik stimulus maupun reaksi tersebut haruslah dapat dilihat dan diukur. Oleh karena itu, perubahan mental yang terjadi pada individu selama proses belajar tidak perlu diperhitungkan karena sifatnya yang tidak dapat diamati.

Terdapat beberapa pandangan utama Watson, yaitu:(Hamruni, 2021).

- a. Psikologi fokus pada interaksi antara rangsangan dan respons (Psikologi S-R). Rangsangan mengacu pada segala benda di sekitar, termasuk perubahan dalam tubuh kita. Respons merupakan tindakan yang diambil sebagai reaksi terhadap rangsangan, dapat bervariasi dari yang sederhana hingga yang kompleks, serta mencakup sekresi dari kelenjar. Respon ada yang *overt* dan *covert*, *learned* dan *unlearned*.
- b. Mengabaikan faktor keturunan (*herediter*) sebagai pengaruh dalam menentukan perilaku. Perilaku manusia terbentuk melalui proses pembelajaran, sehingga aspek lingkungan memiliki peranan yang krusial. Oleh karena itu, pandangan Watson adalah deterministik, di mana perilaku manusia dipengaruhi oleh faktor luar, dan bukan berasal dari

keinginan sendiri.

- c. Dalam konteks hubungan antara pikiran dan tubuh (*mind-body*) , perspektif Watson cukup jelas. Menurutnya, pikiran mungkin ada, tetapi itu bukan hal yang bisa dipelajari atau dijelaskan dengan metode ilmiah. Oleh karena itu, bukan berarti Watson sepenuhnya mengingkari keberadaan pikiran. Ia hanya mengakui tubuh sebagai subjek yang bisa diteliti secara ilmiah. Penolakan terhadap kesadaran, jiwa, atau pikiran ini menjadi salah satu karakteristik utama dari aliran behaviorisme dan selanjutnya dianut dengan tegas oleh tokoh-tokoh dalam aliran ini, meskipun dengan intensitas yang bervariasi. Pada fase ini, sejarah psikologi mencatat penolakan menyeluruh terhadap konsep jiwa dan pikiran untuk pertama kalinya sejak zaman filsafat Yunani. Tidak mengherankan jika pandangan ini pada awalnya memicu banyak perlawanan, namun seiring berjalannya waktu, behaviorisme justru meraih popularitas.
- d. Dengan penekanan pada kajian yang bersifat objektif, psikologi harus mengadopsi teknik- teknik empiris.. Dalam hal ini metode psikologi adalah *observation, conditioning, testing, dan verbal reports*.
- e. Secara perlahan, Watson menanggalkan ide tentang insting, dimulai dari ciri-cirinya sebagai reaksi yang tidak terakuisisi, yang hanya dimiliki oleh anak-anak dan dapat digantikan oleh kebiasaan, dan akhirnya sama sekali ditolak kecuali untuk refleks sederhana seperti bersin, merangkak, dan sebagainya.
- f. Di sisi lain, gagasan tentang pembelajaran sangat penting dalam perspektif Watson, serta bagi para pemikir behaviorisme lainnya. Kebiasaan yang menjadi dasar dari perilaku dihasilkan dari proses belajar yang dipengaruhi oleh dua hukum utama, *recency* dan *frequency*. Watson

mendukung *conditioning respon* Pavlov dan menolak *law of effect* dari Thorndike.

- g. Opiniya mengenai ingatan menempatkannya dalam konflik dengan William James. Watson berpendapat bahwa apa yang diingat dan dilupakan ditentukan oleh seberapa sering sesuatu itu digunakan atau dilakukan. Dengan kata lain, sejauh mana sesuatu itu menjadi kebiasaan. Faktor yang menentukan adalah kebutuhan.
- h. Proses berpikir (*thinking*) dan berbicara (*speech*) berkaitan satu sama lain. Berpikir (*thinking*) dapat diartikan sebagai percakapan dalam hati. Ini berarti bahwa cara berpikir berhubungan erat dengan kemampuan berkomunikasi dan bisa dianggap sebagai proses bicara yang tidak terlihat, meskipun masih dapat dikenali melalui gerakan kecil seperti pergerakan bibir atau tanda-tanda lainnya. Kontribusi yang paling signifikan dari Watson adalah keyakinan kuatnya bahwa perilaku manusia bisa dikendalikan dan memiliki prinsip-prinsip yang mengaturnya. Dengan demikian, psikologi dianggap sebagai disiplin ilmu yang berupaya untuk meramalkan perilaku individu. Pandangan ini terus dipegang oleh banyak ilmuwan dan diterapkan dalam situasi yang lebih praktis. Dengan menolak konsep pikiran dan kesadaran, Watson juga menghidupkan kembali prinsip objektivitas dalam psikologi yang membuka jalan bagi penelitian empiris melalui eksperimen yang terkontrol.

2.5. Burrhus Frederic Skinner

B.F. Skinner, yang lebih dikenal dengan sebutan Skinner, adalah seorang psikolog dari Amerika Serikat yang terkenal dengan konsep pengkondisian operan (*operant conditioning*). Prinsip dari teori ini menyatakan bahwa tindakan dipengaruhi oleh hasil yang

mengikuti tindakan tersebut. Skinner melakukan penelitian menggunakan apa yang dikenal sebagai Kotak Skinner, di mana ia melatih tikus serta burung merpati untuk menekan tuas guna mendapatkan makanan sebagai imbalan. Ia mengamati bahwa penguatan (*reinforcement*) dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya perilaku tertentu, sedangkan hukuman (*punishment*) justru akan menurunkan kemungkinan perilaku tersebut muncul lagi. Konsep ini memiliki dampak besar dalam bidang pendidikan dan pelatihan, contohnya dalam penerapan sistem hadiah dan hukuman di sekolah untuk mendukung peningkatan disiplin siswa.

Gagasan-gagasan yang diajukan oleh Skinner mengenai proses belajar jauh lebih unggul dibandingkan dengan ide-ide para pendahulunya. Dalam percobaannya, Skinner memanfaatkan seekor tikus yang diletakkan di dalam sebuah wadah yang dikenal sebagai Skinner Box. Ia mampu menguraikan konsep belajar dengan cara yang sederhana tetapi lebih menyeluruh. Skinner berpendapat bahwa ada hubungan antara rangsangan dan reaksi yang terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya, berbeda dengan pandangan yang diajukan oleh tokoh-tokoh sebelumnya. Dia berargumen bahwa respons yang diterima seseorang tidak sesimpel itu, karena rangsangan yang diberikan akan saling berinteraksi dan pengaruh antar rangsangan tersebut akan menentukan respons yang muncul.

Dari temuannya, Skinner mengklasifikasikan respons menjadi dua kategori; 1) respon yang timbul dari stimulus tertentu, dan 2) *operant (instrumental) response*, yang timbul dan berkembang karena diikuti oleh perangsang tertentu. Teori Skinner dikenal dengan *operant conditioning* dengan enam konsepnya yaitu :

- a. Penguatan positif dan negative
- b. *Shapping*, proses yang membuat tingkah laku semakin mendekati apa yang diinginkan. Pendekatan suksesif, cara

membentuk tingkah laku dengan penguatan yang diberikan pada waktu yang sesuai, sehingga respons sesuai dengan yang diharapkan..

- c. *Extinction*, proses penghentian kegiatan sebagai akibat dari ditiadakannya penguatan.
- d. *Chaining of response*, hubungan antara respon dan rangsangan yang saling terkait.
- e. Jadwal penguatan, variasi dalam pemberian penguatan: rasio tetap dan berubah, interval tetap dan berubah.

2.6. Prinsip Pembelajaran Behaviorisme.

1. Pembiasaan (*Conditioning*)

Secara etimologi pembiasaan berasal dari kata dasar “biasa”, berdasarkan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “biasa” adalah 1) lazim, umum, 2) seperti sediakala/seperti yang sudah-sudah, 3) sudah menjadi kebiasaan, 4) sudah sering kali (KBBI online, 2025). Dengan adanya prefiks “pe” dan sufiks “an” menunjukkan arti proses, sehingga pembiasaan dapat diartikan sebagai proses membuat sesuatu/seseorang menjadi terbiasa. Jadi, pembiasaan dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu tersebut dapat menjadi kebiasaan.

Beberapa aspek mengenai pembiasaan yang sesuai dengan teori perilaku yang dikemukakan oleh Ivan Pavlov menunjukkan bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari interaksi antara rangsangan dan respons. Aliran ini menekankan bahwa perilaku dapat terbentuk sebagai akibat dari proses belajar. Dalam psikologi, tujuan dari pembiasaan adalah untuk membentuk karakter serta perilaku seseorang. Kebiasaan yang dilakukan secara berulang dapat dianggap sebagai elemen dari kepribadian atau reaksi tetap seseorang. Akibatnya, kebiasaan tersebut akan berubah menjadi aktivitas harian yang dapat dengan mudah dilakukan oleh anak-anak

atau pelajar.

Metode pembiasaan yang dapat diterapkan pada anak atau siswa terdiri dari dua jenis, yaitu kegiatan terencana dan kegiatan yang tidak terencana. Kegiatan terencana dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan melalui perencanaan khusus dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan untuk memajukan perkembangan individu siswa, kelompok, atau klas. Beberapa di antaranya meliputi:

- a. Biasakan siswa untuk belajar mandiri, menemukan pengetahuan baru, serta membangun keterampilan dan sikap yang diperlukan selama pembelajaran.
- b. Ajak siswa untuk selalu bertanya.
- c. Dorong siswa agar dapat bekerja sama dan lain-lain.

Sementara itu, kegiatan pembiasaan yang tidak terencana dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Rutin, yaitu pembiasaan yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Contohnya adalah menerapkan jadwal olahraga setiap minggu
- 2) Spontan, yaitu pembiasaan yang terjadi tanpa jadwal khusus dalam situasi tertentu. Contohnya adalah mengucapkan salam dan sapa.
- 3) Keteladanan, yaitu pembiasaan yang berbentuk perilaku sehari-hari. Contohnya termasuk berpakaian rapi, menggunakan bahasa yang santun, rajin membaca, memuji kebaikan orang lain, dan datang tepat waktu. (Mulyasa, 2003)

2. Penguatan (*Reinforcement*)

Penguatan (*reinforcement*) adalah hasil yang muncul akibat dari sebuah reaksi terhadap stimulus. Jika reaksi yang ditampilkan memenuhi harapan, maka perilaku tersebut akan lebih mungkin untuk diulang dan dilakukan berulang kali; sebaliknya, jika reaksi yang muncul tidak sesuai harapan, perilaku itu akan berkurang dan hilang. Dalam

teori pembelajaran Behaviorisme, terdapat dua jenis penguatan yang berbeda., yaitu:

a. Penguatan positif

Penguatan positif adalah suatu rangsangan yang dapat meningkatkan munculnya reaksi dalam wujud tindakan tertentu. Jika hasil dari tindakan tertentu tersebut menyenangkan, memberikan motivasi, dan memuaskan, maka tindakan itu akan terus dipertahankan dan dijadikan sebagai kebiasaan. Penguatan positif yang dapat diberikan guru yaitu berupa pujian secara verbal seperti:

- 1) Ungkapan (saya senang, kamu luar biasa, kamu benar, kamu hebat);
- 2) Gerakan tubuh/ gesture (berupa senyuman, anggukan kepala, tepuk tangan, acungan jempol);
- 3) Hadiah, atau penghargaan berupa nilai atau peringkat.

Menurut (Djamarah & Aswan, 2006) ada lima tujuan utama dari pemberian penguatan positif, yaitu:

- 1) Peningkatan yang tepat akan memperkuat minat serta kesadaran siswa dalam belajar.
- 2) Pemberian penghargaan yang positif akan menumbuhkan semangat belajar siswa selama proses pendidikan mereka..
- 3) Dapat diterapkan untuk menanggulangi perilaku siswa yang mengganggu sehingga meningkatkan kapasitas belajar siswa.
- 4) Siswa akan semakin yakin untuk mengambil tanggung jawab atas kegiatan belajar mereka.
- 5) Memungkinkan untuk terjadinya perkembangan dalam proses berpikir yang berbeda dalam

mengambil keputusan.

b. Penguatan negatif.

Penguatan negatif biasanya diterapkan ketika perilaku yang tidak benar muncul, bertentangan dengan norma atau aturan, atau saat siswa menunjukkan cara belajar yang kurang baik. Tujuan dari penguatan negatif ini adalah untuk mengurangi frekuensi perilaku tersebut hingga mungkin menghilangkan sama sekali. Berdasarkan penjelasan (Khairani, 2017), penerapan penguatan negatif dalam konteks pembelajaran termasuk: menunda atau tidak memberikan hadiah, memberikan tugas tambahan, atau menunjukkan ketidakpuasan (seperti ekspresi wajah kecewa atau kulit dahi berkerut), serta memberikan teguran apabila terdapat perilaku yang salah dengan meminta siswa untuk menyapu halaman sekolah ketika waktu istirahat tiba. Konsekuensi yang diberikan diharapkan agar perilaku yang serupa tidak terulang, karena siswa akan merasakan ketidaknyamanan akibat kehilangan waktu istirahat karena harus menjalani konsekuensi tersebut. Skinner menyatakan bahwa ketepatan waktu dalam memberikan penguatan juga berpengaruh besar pada keberhasilan proses belajar dan pembentukan perilaku yang diinginkan.

3. Hukuman (*Punishment*).

Konsekuensi yang tidak memperkuat perilaku dinamakan hukuman. Penting untuk memahami perbedaan antara penguat negatif dan hukuman. Penguat negatif bertujuan untuk memperkuat perilaku yang diinginkan dengan menghilangkan akibat yang tidak menyenangkan, sementara hukuman bertujuan untuk mengurangi perilaku dengan mengenakan akibat yang tidak diinginkan. Para ahli perilaku memiliki pandangan yang berbeda mengenai hukuman.

Sebagian berpendapat bahwa dampak hukuman hanya bersifat sementara, di mana hukuman dapat memicu perilaku melawan atau agresi. Di sisi lain, ada juga ahli yang menolak penerapan hukuman. Namun, meskipun ada yang mendukung penggunaan hukuman, umumnya mereka sepakat bahwa hukuman sebaiknya diterapkan setelah penguat telah diuji dan gagal, serta hukuman tersebut harus diberikan dengan cara yang paling lembut mungkin, dan selalu harus berada dalam kerangka perencanaan yang matang, bukan sebagai reaksi dari frustrasi.

2.7. Implementasi Behaviorisme dalam Pembelajaran

1. Metode Drill dan Latihan

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI Online, 2025), Metode adalah cara sistematis mengerjakan sesuatu. Teknik merupakan suatu kiat, siasat, atau penemuan yang digunakan untuk menyelesaikan serta menyempurnakan suatu tujuan langsung. Metode latihan dan praktek (*drill and practice*) merupakan suatu teknik yang dimaksudkan untuk membantu siswa untuk menguasai keterampilan secara tepat dalam perilaku yang cepat dan otomatis. Latihan berkenaan dengan fiksasi asosiasi khusus untuk mengingat secara otomatis, sedangkan praktik berkenaan dengan perbaikan.

Latihan atau drill merupakan metode pengajaran yang mendorong para siswa untuk melakukan aktivitas berlatih guna mencapai kemampuan atau keterampilan yang lebih baik daripada yang telah dipelajari. Dengan menyelenggarakan kegiatan latihan secara konsisten dan praktis, siswa akan menjadi lebih terampil dan mencapai prestasi yang lebih tinggi dalam bidang tertentu, khususnya dalam mata pelajaran bahasa. Salah satu kemampuan yang dimiliki oleh siswa adalah keterampilan motorik, termasuk mengingat kosakata, menulis, menerapkan huruf besar, dan melakukan gerakan

yang diperagakan oleh fungsi otak.

Langkah-langkah pelaksanaan teknik *drill and practice* adalah sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan a) Persiapkan ruangan tempat latihan yang nyaman dan variatif b) Tentukan tujuan yang akan dicapai c) Perhatikan perbedaan individual dan kelompok d) Persiapkan alat dan bahan yang akan digunakan yang dapat menunjang motivasi siswa untuk melaksanakan latihan
- b. Tahap pelaksanaan a) Aktivitas latihan dapat dilakukan secara individu maupun dalam kelompok. Jika dilakukan dalam bentuk kelompok, sebaiknya dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 hingga 5 siswa. b) Saat proses latihan berlangsung, penting untuk memperhatikan minat, keseriusan, ketekunan, keaktifan, kerja sama, serta motivasi untuk mencapai keberhasilan. c) Amati kesulitan yang dihadapi siswa dan lakukan variasi dalam latihan agar muncul respons yang berbeda, demi peningkatan dan perbaikan keterampilan berbahasa, baik itu dalam berbicara, menulis, mendengarkan, maupun membaca.
- c. Tahap penilaian Selama sesi latihan, guru bertugas melakukan evaluasi dan memberi penilaian terhadap proses pelaksanaan latihan, termasuk aspek kerja sama, partisipasi siswa dalam kegiatan, serta hasil yang diperoleh siswa. Berikan penghargaan dalam bentuk hadiah atau pujian bagi siswa atau kelompok yang berhasil berkinerja baik..

2. Penguatan dalam Kelas

Penguatan terbagi menjadi 2 bagian, yaitu:

- a. Penguatan Verbal (*Verbal Reinforcement*).
Penguatan verbal dapat berupa ucapan pujian, dukungan, serta pengakuan dapat berfungsi sebagai penguat terhadap kinerja siswa. Siswa yang menerima penguatan akan merasa

bangga dan terdorong untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Penguatan verbal dapat muncul dalam dua model, yaitu melalui kata-kata dan kalimat. Penguatan dalam bentuk kata bisa berupa: benar, hebat, tepat, sangat baik, ya, luar biasa, setuju, cerdas. Sementara itu, dalam bentuk kalimat dapat dinyatakan sebagai; wah, kerja kamu sangat baik, saya puas dengan jawabanmu, nilaimu semakin meningkat, atau contoh yang kamu berikan sangat tepat.

b. Penguatan Non-Verbal.

Penguatan tanpa kata dapat dilakukan melalui berbagai metode, antara lain sebagai berikut:

- 1) Penguatan yang diberikan melalui gerakan tubuh (gestur) atau ekspresi wajah yang memberikan kesan positif kepada siswa. Ekspresi dan tindakan fisik bisa berupa senyuman, anggukan, jempol ke atas, tepuk tangan, dan sebagainya. Biasanya, ini disertai dengan penguatan verbal, seperti ketika guru mengatakan “bagus!” sambil mengangguk.
- 2) Pemberian penguatan dengan cara mendekati siswa ketika menjawab pertanyaan, bertanya, atau berdiskusi.
- 3) Pemberian *Reward* (hadiah) memberikan hadiah kecil seperti penggaris, pensil, dll. Selain itu *reward* dapat berupa poin penilaian.

2.8. Kelebihan dan Kelemahan Behaviorisme dalam Pembelajaran

1. Kelebihan

- a. Teori ini sangat cocok untuk memperoleh ketrampilan yang memerlukan praktik dan pengulangan. Dengan pendekatan ini, perubahan perilaku peserta didik dapat dicapai melalui pengalaman belajar yang mereka jalani.
- b. Dengan memberikan rangsangan yang tepat, siswa akan

- mampu memahami dan mengikuti setiap proses belajarnya.
- c. Membangun konsentrasi pikiran. Dalam teori ini adanya penguatan dan hukuman dirasa perlu, karena dapat meningkatkan partisipasi siswa untuk memperkuat respon yang muncul.
 - d. Teori ini dapat digunakan dalam melatih anak-anak yang masih memerlukan dominasi dari orang dewasa, cenderung mengulang dan harus dilatih secara konsisten, menyukai peniruan dan menikmati bentuk penghargaan langsung seperti diberikan permen atau pujian.
 - e. Teori ini juga melatih guru untuk lebih memperhatikan dan responsif terhadap situasi serta kondisi belajar.

2. Kelemahan

- a. Pembelajaran peserta didik hanya berpusat pada guru (*teacher center*). Peserta didik hanya mendapatkan pembelajaran berdasarkan apa yang diberikan guru. Mereka tidak diajarkan untuk berkreasi sesuai dengan perkembangannya. Oleh karena itu, peserta didik cenderung pasif dan tidak memiliki inisiatif untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Teori perilaku cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir dalam pola yang linear, konvergen, kurang kreatif, dan tidak produktif. Dalam pandangan teori ini, belajar dipahami sebagai proses pembentukan atau shaping, yang membawa siswa menuju pencapaian tujuan tertentu, sehingga peserta didik menjadi terhambat dalam berkreasi dan berimajinasi. Sebenarnya, ada banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, di mana proses belajar tidak hanya sekadar pembentukan atau shaping. Skinner dan para pendukung lainnya dari teori perilaku tidak menyarankan penggunaan hukuman dalam proses belajar. Namun, apa yang mereka

istilahkan sebagai penguat negatif cenderung menghalangi siswa untuk berpikir dan berimajinasi.

- c. Teori behavioristik sering menjadi sasaran kritik karena tidak selalu dapat memberikan penjelasan yang memadai mengenai situasi pembelajaran yang rumit. Ada banyak variabel atau elemen yang berhubungan dengan pendidikan dan atau belajar yang hanya bisa dipahami dalam konteks hubungan antara stimulus dan respon. Pendekatan ini juga tidak dapat menjelaskan penyimpangan yang terjadi dalam interaksi antara stimulus dan respon. Selain itu, pandangan behavioristik cenderung kurang mampu menjelaskan variasi dalam tingkat emosi peserta didik, meskipun mereka mengalami penguatan yang serupa. Teori ini tidak mampu menguraikan alasan di balik perilaku yang berbeda dari dua anak yang memiliki kemampuan dan pengalaman penguatan yang hampir setara, serta perbedaan signifikan dalam memilih tingkat kesulitan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B., & Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni, D. (2021). *TEORI BELAJAR BEHAVIORISME (Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh- Tokohnya)*. UIN SUNAN KALIJAGA.
- KBBI online. (2025). *Arti Kata Biasa*. <https://www.kbbi.web.id/biasa>
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mulyasa. (2003). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Yustinus, S. (2020). *Behavioristik*. (U. prasty (ed.); 1st ed.). Sleman : PT KANISIUS.

TEORI KOGNITIVISME DALAM PEMBELAJARAN

Oleh Dr. Asnimawati, M.Pd.

3.1. Konsep Dasar Kognitivisme

Teori kognitivisme memandang belajar sebagai proses aktif yang melibatkan pengolahan informasi secara mental. Dalam pandangan ini, individu bukan sekadar penerima pasif stimulus, melainkan secara aktif membentuk dan mengorganisasi pengetahuan yang diterima dari lingkungan. Pembelajaran terjadi ketika informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah ada. Kognitivisme merupakan salah satu teori belajar yang menitikberatkan pada proses mental internal dalam memahami bagaimana individu memperoleh, menyimpan, dan menggunakan pengetahuan. Berbeda dengan aliran behaviorisme yang hanya memperhatikan hubungan antara stimulus dan respons yang dapat diamati, kognitivisme berfokus pada bagaimana pikiran bekerja termasuk persepsi, memori, perhatian, dan penalaran dalam memproses informasi yang diterima dari lingkungan (Schunk, Meece, and Pintrich 2014).

Teori pembelajaran kognitivistik disebut juga dengan model perceptual, yaitu menekankan untuk mengoptimalkan kemampuan rasional dan proses pemahaman terhadap objek. Oleh karenanya tingkah laku seorang anak dapat dinilai dari penerimaan dan pemahaman bukan dari tingkah laku yang tampak saja (Baharuddin

2016). Teori kognitivistik berbeda dengan teori pembelajaran behavioristik karena lebih menekankan proses belajar daripada hasil (Siregar, E., & Nara 2010). Artinya adalah bahwa belajar menurut kognitivisme tidak hanya mengandalkan stimulus dan respon saja, namun lebih kompleks. Kognitivisme menyebutkan bahwa ilmu pengetahuan dibentuk seseorang dari kesinambungan lingkungannya.

Menurut pandangan kognitivisme, peserta didik tidak dianggap sebagai penerima pasif dari pengetahuan, melainkan sebagai individu aktif yang berperan dalam mengonstruksi pemahaman mereka sendiri. Jean Piaget, salah satu tokoh utama dalam teori ini, menyatakan bahwa *"intelligence is what you use when you don't know what to do"* (Piaget 2005). Pernyataan ini menegaskan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk berpikir dan menyusun pengetahuan dalam menghadapi situasi baru. Dalam proses belajar, individu mengolah informasi secara aktif dan terus-menerus memperbarui struktur kognitif mereka melalui pengalaman.

Teori ini didasari pada asumsi bahwa manusia memiliki kapasitas mental yang kompleks yang memungkinkan mereka untuk mengorganisasi dan menginterpretasi pengalaman belajar. Piaget menjelaskan dua proses penting dalam perkembangan kognitif, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat individu menghadapi informasi baru dengan skema yang sudah dimiliki, sedangkan akomodasi terjadi saat individu harus mengubah skema lama agar sesuai dengan informasi baru. Piaget menyebut proses ini sebagai adaptasi kognitif, yang menjadi inti dari perkembangan intelektual (Piaget 1970).

Kognitivisme juga dipengaruhi oleh gagasan Jerome Bruner, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Bruner menyatakan bahwa *"learning is not simply a process of absorbing information, but a process of making sense"* (Bruner 1966)

.Oleh karena itu, belajar bukan sekadar menerima informasi, tetapi merupakan proses membangun makna yang melibatkan aktivitas mental yang kompleks. Bruner juga memperkenalkan tiga mode representasi dalam belajar: enaktif (melalui tindakan), ikonik (melalui gambar), dan simbolik (melalui bahasa dan simbol), yang semuanya memainkan peran penting dalam pembentukan pemahaman.

Proses belajar menurut kognitivisme sangat berkaitan dengan bagaimana informasi diproses dalam pikiran manusia. Proses ini dapat dijelaskan melalui model pemrosesan informasi yang terdiri atas tiga tahapan utama: memori sensori, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang. David Ausubel, tokoh penting dalam teori ini, menekankan pentingnya struktur kognitif dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna. Ia menyatakan bahwa *“the most important single factor influencing learning is what the learner already knows. Ascertain this and teach accordingly”* (Ausubel 1968). Kutipan ini memperkuat gagasan bahwa guru perlu memahami latar belakang pengetahuan siswa sebelum memperkenalkan informasi baru

Dalam praktik pembelajaran, pendekatan kognitivisme menuntut guru untuk tidak sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan strategi berpikir, mengorganisasi informasi, dan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Guru juga perlu memperhatikan kondisi internal siswa, seperti tingkat kesiapan belajar, motivasi, dan kemampuan metakognitif, agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal (Ormrod 2020).

Singkatnya, teori kognitivisme mengajarkan bahwa belajar adalah proses aktif, kompleks, dan sangat bergantung pada bagaimana peserta didik memproses informasi secara internal. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif tidak hanya melibatkan penyampaian materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan

berpikir kritis dan reflektif peserta didik dalam memahami dan mengelola pengetahuan yang mereka peroleh. Menurut (Anita Woolfolk 2009), "Belajar dalam pendekatan kognitif lebih difokuskan pada bagaimana informasi dipahami, diproses, dan diingat oleh individu." Teori ini menekankan pentingnya persepsi, atensi, memori, dan proses berpikir dalam pembelajaran. Teori konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu, bukan semata-mata diperoleh dari lingkungan. Pembelajaran adalah proses internal di mana siswa mengkonstruksi makna berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya. Dalam pandangan konstruktivistik, guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi memfasilitasi terbentuknya makna melalui kegiatan eksploratif dan reflektif.

3.2. Tokoh Utama: Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel

Teori kognitif dikembangkan oleh tiga tokoh utama, yaitu Jean Piaget, Jerome Bruner dan Ausubel. Masing-masing dari mereka memiliki fokus yang berbeda dalam pendekatannya. Piaget menekankan pada tahapan perkembangan kognitif anak yang berlangsung secara bertahap dan berkaitan erat dengan usia serta kematangan biologis. Sementara itu, Jerome Bruner berfokus pada bagaimana individu membangun pengetahuan melalui proses penemuan (*discovery learning*), dengan menekankan pentingnya peran struktur kognitif dan representasi mental dalam pembelajaran. Di sisi lain, Ausubel mengembangkan teori belajar bermakna (*meaningful learning*) yang menekankan pentingnya pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebagai dasar untuk memahami informasi baru, dengan bantuan pengorganisasian materi seperti advance organizer. Ketiga tokoh ini memberikan kontribusi penting dalam memahami cara kerja pikiran manusia dalam proses belajar,

serta menjadi landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang efektif di berbagai jenjang pendidikan.

1. Jean Piaget

Mengembangkan teori perkembangan kognitif yang menekankan empat tahap utama: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Piaget menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam skema kognitif anak. Jean Piaget mengembangkan teori perkembangan kognitif yang menekankan empat tahap utama: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Piaget menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam skema kognitif anak (Piaget 1972).

Lebih jauh lagi, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan bukanlah salinan realitas, tetapi hasil dari konstruksi aktif individu. Proses belajar menurut Piaget merupakan interaksi antara proses biologis dan pengalaman lingkungan, di mana anak-anak aktif menciptakan dan menyesuaikan skemata untuk memahami dunia di sekitar mereka. Asimilasi adalah proses menyesuaikan pengalaman baru dengan struktur kognitif yang sudah ada, sedangkan akomodasi adalah proses mengubah struktur kognitif agar sesuai dengan pengalaman baru.

Jean Piaget adalah tokoh paling menonjol dalam psikologi perkembangan yang dikenal luas dengan teori tahapan perkembangan kognitif. Piaget percaya bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Ia menolak gagasan bahwa anak-anak adalah miniatur orang dewasa. Sebaliknya, ia menegaskan bahwa cara berpikir anak memiliki struktur dan logika tersendiri yang berbeda pada setiap tahapan perkembangan. Menurut Piaget, perkembangan kognitif terjadi melalui dua proses penting, yaitu asimilasi dan

akomodasi, yang memungkinkan individu menyesuaikan skema mental mereka. Ia menyatakan bahwa *"knowledge is not a copy of reality. To know an object is to act on it"* (Piaget 1970). Pernyataan ini menggarisbawahi pandangannya bahwa pengetahuan bukan diperoleh secara pasif, melainkan melalui interaksi aktif dengan lingkungan.

Kontribusi Piaget dalam dunia pendidikan terletak pada pengakuannya terhadap pentingnya tahapan berpikir anak. Ia menekankan bahwa materi ajar dan pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Menurut Piaget, perkembangan kognitif terjadi melalui tahapan-tahapan yang bersifat universal dan invarian:

- 1) Tahap Sensorimotor (0–2 tahun): Anak belajar melalui tindakan fisik dan pengalaman sensorik.
- 2) Tahap Praoperasional (2–7 tahun): Anak mulai menggunakan simbol dan bahasa, namun masih egosentris.
- 3) Tahap Operasional Konkret (7–11 tahun): Anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek konkret.
- 4) Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas): Muncul kemampuan berpikir abstrak dan hipotesis.

Kontribusi penting Piaget dalam pendidikan adalah pentingnya menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Ia menekankan peran aktivitas eksplorasi, manipulasi, dan penemuan dalam pembelajaran. Piaget percaya bahwa pendidikan seharusnya tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan struktur berpikir mereka sendiri. Seperti dikemukakan oleh Wadsworth "pendidikan menurut Piaget harus menyediakan kesempatan bagi anak untuk aktif secara intelektual dan membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan." (Wadsworth 1996). Maka dari itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat

konstruktif dan berpusat pada siswa sangat sejalan dengan teori Piaget.

2. Jerome Bruner

Jerome Bruner adalah salah satu tokoh penting dalam pengembangan teori belajar kognitivisme yang menekankan peran aktif individu dalam proses belajar. Menurut Bruner, belajar merupakan proses konstruktif yang terjadi ketika individu secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya (Sanjaya 2013). Ia menolak pandangan behavioristik yang menekankan stimulus dan respons semata, dan lebih menyoroti proses mental internal seperti berpikir, memahami, dan memecahkan masalah (Bruner 1966). Lebih lanjut Bruner mengemukakan tiga mode representasi dalam pembelajaran: enaktif (melalui aksi), ikonik (melalui gambar), dan simbolik (melalui bahasa). Ia menekankan pentingnya scaffolding dalam membantu siswa membangun pemahaman. Jerome Bruner memperkuat pendekatan kognitivisme dengan menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membentuk pemahaman. Ia mengembangkan gagasan bahwa belajar adalah proses aktif untuk *membangun makna*, bukan hanya menerima informasi. Menurut Bruner *"learning is not simply a process of absorbing information, but a process of making sense"* (Bruner 1966).

Kontribusi besar lainnya adalah gagasan tentang pembelajaran penemuan (*discovery learning*), yang menyatakan bahwa siswa akan belajar lebih baik jika mereka menemukan pengetahuan secara mandiri. Bruner menekankan bahwa guru sebaiknya bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan situasi belajar yang menantang, mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi, dan membantu mereka menemukan struktur informasi yang mendasari konsep atau materi yang sedang dipelajari (Bruner 1973). Menurutnya, penemuan

tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan ke situasi baru.

Selain itu, Bruner mengembangkan konsep kurikulum spiral (*spiral curriculum*), yang menyarankan bahwa setiap materi pelajaran dapat diajarkan pada semua usia asalkan disusun dengan cara yang sesuai. Materi tersebut kemudian dipelajari kembali dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi seiring bertambahnya usia dan kemampuan kognitif siswa. Dengan pendekatan ini, siswa akan memiliki kesempatan untuk memahami konsep secara lebih komprehensif dan aplikatif karena setiap topik dipelajari kembali pada jenjang yang lebih tinggi (Uno 2012). Secara keseluruhan, pemikiran Bruner menunjukkan bahwa belajar adalah proses aktif yang melibatkan pemikiran tingkat tinggi, dan peran guru sangat penting dalam menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik membangun sendiri pengetahuannya. Teori ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran modern yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri.

3. David Ausubel

David Ausubel adalah salah satu tokoh penting dalam aliran kognitivisme yang menaruh perhatian besar pada bagaimana struktur pengetahuan mempengaruhi proses belajar. Ia dikenal melalui teori belajar bermakna (*meaningful learning*) yang menekankan bahwa informasi baru akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila dikaitkan secara logis dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya oleh peserta didik. Dalam pandangan Ausubel, belajar bukan sekadar menghafal, tetapi proses integratif yang melibatkan pengaitan informasi baru dengan struktur kognitif yang sudah ada (Ausubel 1968; Suparno 2012).

Salah satu kontribusi penting Ausubel adalah konsep advance organizer, yaitu informasi pendahulu atau kerangka acuan yang diberikan sebelum materi utama disampaikan. Organizer ini berfungsi

untuk menghubungkan materi baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sehingga membantu mereka mengasimilasi informasi dengan lebih baik. Misalnya, dalam pembelajaran IPA, sebelum mengenalkan sistem pencernaan secara rinci, guru dapat terlebih dahulu menyampaikan gambaran umum tentang fungsi makanan dalam tubuh (Suparno 2012; Trianto 2010). Ausubel juga membedakan antara belajar bermakna dan belajar hafalan. Dalam belajar hafalan (*rote learning*), informasi diingat tanpa adanya keterkaitan dengan konsep yang telah dipahami sebelumnya, sehingga lebih cepat terlupakan. Sebaliknya, dalam belajar bermakna, proses kognitif berjalan lebih mendalam karena siswa memahami keterkaitan logis antara informasi baru dan lama, menjadikan pengetahuan lebih tahan lama dalam ingatan jangka panjang (Sagala 2010).

Pemikiran Ausubel memberikan arah yang jelas bagi guru untuk lebih memperhatikan struktur kognitif peserta didik sebelum menyampaikan materi baru. Dalam praktiknya, guru diharapkan mengidentifikasi terlebih dahulu apa yang telah diketahui siswa, kemudian menyusun materi secara sistematis dari yang umum ke yang lebih spesifik, serta menggunakan media atau strategi yang dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan yang sudah dimiliki. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Dimiyati & Mudjiono. 2009)

Ausubel menyatakan bahwa *“the most important single factor influencing learning is what the learner already knows. Ascertain this and teach accordingly”* (Ausubel 1968). Hal ini menekankan pentingnya peran guru dalam mengidentifikasi pengetahuan awal siswa sebelum menyampaikan materi baru. Salah satu konsep paling terkenal dari Ausubel adalah advance organizer, yaitu pengantar atau rangkuman awal yang disusun secara konseptual untuk membantu

siswa mengintegrasikan informasi baru. Strategi ini bertujuan untuk menjembatani pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan materi baru yang akan diajarkan.

3.3. Model Pemrosesan Informasi dalam Belajar

Salah satu kontribusi penting dari pendekatan kognitivisme dalam pendidikan adalah pengembangan model pemrosesan informasi (*information processing model*), yang menjelaskan bagaimana informasi diterima, disimpan, dan digunakan oleh individu dalam proses belajar. Model ini berakar pada analogi antara cara kerja otak manusia dengan sistem komputer, di mana informasi diproses melalui serangkaian tahapan yang sistematis (Ormrod 2020). Model pemrosesan informasi terdiri dari tiga komponen utama: memori sensori (*sensory memory*), memori jangka pendek (*short-term memory*), dan memori jangka panjang (*long-term memory*). Masing-masing komponen memainkan peran penting dalam pengolahan informasi dan pembentukan pengetahuan yang bermakna.

Memori sensori merupakan tahap awal dalam pemrosesan informasi, di mana stimulus dari lingkungan ditangkap oleh indera. Informasi yang diterima pada tahap ini bersifat sementara dan sangat cepat menghilang jika tidak mendapat perhatian. Durasi penyimpanan dalam memori sensori hanya berlangsung beberapa detik (Schunk, Meece, and Pintrich 2014). Oleh karena itu, perhatian (*attention*) menjadi mekanisme penting yang menentukan apakah informasi akan diteruskan ke memori jangka pendek.

Informasi yang berhasil mendapatkan perhatian akan diproses dalam memori jangka pendek, yang juga dikenal sebagai *working memory*. Pada tahap ini, informasi dipertahankan untuk sementara waktu-sekitar 15 hingga 30 detik dan kapasitasnya terbatas, rata-rata hanya mampu menyimpan 5 hingga 9 item informasi sekaligus

(Ormrod 2020). Untuk mempertahankan informasi lebih lama dan memperluas kapasitas memori kerja, individu dapat menggunakan strategi seperti pengulangan (*rehearsal*) dan pengelompokan (*chunking*).

Informasi yang diproses dengan baik di memori jangka pendek dapat disimpan dalam memori jangka panjang, yaitu tempat penyimpanan informasi dalam waktu yang relatif permanen. Memori jangka panjang dibagi menjadi dua jenis utama: deklaratif (*eksplisit*), yang mencakup fakta dan peristiwa, serta prosedural (*implisit*), yang mencakup keterampilan dan kebiasaan. Agar informasi masuk ke memori jangka panjang secara efektif, penting bagi siswa untuk mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki dan menggunakan strategi organisasi, elaborasi, dan visualisasi (Slavin 2009). Oleh karena itu, pembelajaran bermakna yang menekankan pada pemahaman dan koneksi antarkonsep lebih disukai daripada hafalan mekanis.

Model ini memiliki implikasi langsung terhadap praktik pembelajaran di kelas. Guru perlu menciptakan stimulus yang menarik perhatian, menyusun materi dalam unit yang dapat dikelola oleh working memory, dan mendorong strategi kognitif yang memperkuat retensi ke memori jangka panjang. Selain itu, mengulang informasi dalam konteks berbeda, memberikan latihan, dan memfasilitasi koneksi dengan pengalaman sebelumnya merupakan strategi yang sangat efektif. Menurut (Schunk, Meece, and Pintrich 2014), “belajar tidak hanya ditentukan oleh apa yang disajikan kepada siswa, tetapi juga oleh bagaimana siswa memproses informasi tersebut secara aktif.” Maka dari itu, peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator proses berpikir.

3.4. Strategi Pembelajaran Berbasis Kognitivisme

Pendekatan kognitivisme dalam pendidikan tidak hanya menjelaskan proses mental dalam belajar, tetapi juga memberikan dasar untuk mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang efektif. Strategi-strategi ini dirancang untuk memfasilitasi proses berpikir siswa, memperkuat pemrosesan informasi, dan membangun pemahaman yang bermakna. Di antara strategi yang menonjol dalam pendekatan ini adalah peta konsep dan mind mapping, advance organizer, serta teknik *problem-solving* dan *critical thinking*.

1. Peta Konsep dan Mind Mapping

Peta konsep (concept mapping) dan mind *mapping* adalah alat visual yang membantu siswa mengorganisasi dan mengaitkan informasi baru dengan konsep yang telah diketahui. Strategi ini berakar dari pandangan kognitif yang menekankan pentingnya struktur kognitif dan hubungan antar konsep dalam memori jangka panjang (Novak, J. D., & Gowin 1984). Peta konsep memungkinkan siswa melihat keterkaitan logis antara ide-ide utama dan subkonsep, sehingga memperkuat pemahaman. Dalam praktiknya, guru dapat membimbing siswa membuat peta konsep di awal atau akhir pembelajaran sebagai sarana untuk menilai pengetahuan awal atau refleksi belajar.

Peta konsep membantu siswa menyusun informasi secara terstruktur dan mempermudah proses penarikan kesimpulan. Penggunaan peta konsep dalam proses pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis terhadap hubungan antar ide. Melalui visualisasi konsep-konsep yang saling terhubung, siswa dapat melihat gambaran besar dari suatu topik dan mengaitkan pengetahuan baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini menjadikan peta konsep sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya memperkuat

pemahaman, tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis dan sintesis siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Advance Organizer

Advance organizer merupakan strategi yang dikembangkan oleh David Ausubel untuk membantu siswa mempersiapkan struktur kognitif sebelum menerima informasi baru. *Advance organizer* biasanya berupa rangkuman, pertanyaan pemicu, atau gambaran umum yang disajikan sebelum materi utama, dengan tujuan mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur pengetahuan yang sudah ada. Ausubel menyatakan bahwa “the most important single factor influencing learning is what the learner already knows” (Ausubel 1968). Oleh karena itu, advance organizer memainkan peran penting dalam mengaktifkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) dan memberikan kerangka kerja untuk belajar bermakna. Contohnya, dalam pelajaran sejarah, guru dapat memberikan gambaran besar mengenai latar belakang Perang Dunia II sebelum menjelaskan detail kronologi peristiwa. Dengan begitu, siswa memiliki konteks awal yang memudahkan pemahaman informasi baru.

3. Problem-Solving dan Critical Thinking

Strategi problem-solving dan *critical thinking* sangat sesuai dengan prinsip kognitivisme karena keduanya menuntut siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran berbasis pemecahan masalah menempatkan siswa sebagai pencari solusi, bukan sekadar penerima informasi. Dalam proses ini, siswa perlu menganalisis informasi, merumuskan masalah, mengevaluasi alternatif, dan membuat keputusan. Berpikir kritis melibatkan proses evaluasi, analisis, dan sintesis yang mendalam, yang semuanya sangat bergantung pada pemrosesan kognitif yang aktif dan terarah (Anderson 2001). Oleh karena itu, guru yang menerapkan strategi ini perlu merancang tugas yang menantang namun relevan, agar siswa

terdorong untuk mengembangkan solusi kreatif dan logis. Dalam praktiknya, strategi ini dapat diwujudkan melalui studi kasus, simulasi, diskusi kelompok, hingga proyek berbasis masalah (*project-based learning*). Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga keterampilan berpikir reflektif yang esensial dalam kehidupan nyata.

3.5. Aplikasi Kognitivisme dalam Berbagai Jenis Pembelajaran

Pendekatan kognitivisme dapat diterapkan dalam berbagai jenis pembelajaran, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, serta dalam berbagai bidang studi seperti matematika, sains, bahasa, dan ilmu sosial. Berbeda dari pendekatan behavioristik yang menekankan pada stimulus-respons, kognitivisme mengarahkan fokus pada proses internal, seperti perhatian, persepsi, memori, dan pemahaman. Oleh karena itu, desain pembelajaran yang berlandaskan kognitivisme biasanya mencakup kegiatan yang merangsang keterlibatan intelektual siswa secara langsung.

1. Pembelajaran di Pendidikan Dasar dan Menengah

Dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, prinsip kognitivisme dapat diterapkan melalui pendekatan seperti pembelajaran tematik, mind mapping, dan model scaffolding. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Misalnya, ketika mengajarkan konsep bilangan pecahan di sekolah dasar, guru dapat mengaitkannya dengan pembagian benda nyata seperti makanan atau uang. ketika siswa mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi, mereka lebih mudah menginternalisasi informasi dan mengingatnya dalam jangka panjang (Ormrod 2020). Selain itu, strategi elaborasi seperti pertanyaan reflektif, ringkasan, dan diskusi kelompok sangat dianjurkan dalam fase ini. Hal ini karena anak-anak pada usia sekolah mulai membangun kemampuan berpikir

logis dan sistematis sebagaimana dijelaskan oleh Piaget dalam tahap operasional konkret (Piaget 1970).

1. Pembelajaran di Pendidikan Tinggi

Dalam pendidikan tinggi, aplikasi kognitivisme banyak digunakan dalam model *problem-based learning (PBL)* dan *inquiry learning*, di mana mahasiswa didorong untuk memecahkan masalah kompleks menggunakan analisis, evaluasi, dan sintesis. Proses ini mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam dunia profesional. Misalnya, dalam bidang kesehatan, mahasiswa kedokteran seringkali dihadapkan pada studi kasus pasien, yang mengharuskan mereka mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti anatomi, patologi, dan farmakologi. Melalui pendekatan kognitivisme, mahasiswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi memahami keterkaitan antar konsep sehingga mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (Schraw, 2006).

3.6. Kelebihan dan Kelemahan Kognitivisme dalam Pembelajaran

Seperti halnya teori-teori pembelajaran lainnya, pendekatan kognitivisme memiliki kekuatan dan keterbatasan dalam penerapannya di lingkungan pendidikan. Pemahaman terhadap kelebihan dan kelemahan ini penting agar pendidik dapat menggunakan pendekatan ini secara bijak dan efektif, sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks pengajaran.

Kelebihan Kognitivisme

Salah satu keunggulan utama dari teori kognitivisme adalah kemampuannya dalam menjelaskan proses internal yang terjadi dalam diri siswa selama belajar. Dengan menempatkan individu sebagai pembelajar aktif yang membentuk makna secara internal,

pendekatan ini mendorong pembelajaran yang lebih bermakna dan reflektif (Schunk 2012). Dalam hal ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproses, mengorganisasi, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya.

Pendekatan ini juga sangat mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Anderson 2001). Ini membuat kognitivisme sangat cocok diterapkan dalam pendidikan abad ke-21 yang menuntut kemampuan intelektual yang kompleks.

Di samping itu, teori kognitivisme menyediakan kerangka yang kuat untuk merancang instruksi, termasuk penggunaan advance organizer, peta konsep, pengulangan elaboratif, dan strategi metakognitif. Desain pembelajaran yang berdasarkan prinsip-prinsip kognitif seperti segmentasi informasi dan integrasi visual terbukti meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, terutama dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Kelemahan Kognitivisme

Teori kognitivisme juga memiliki keterbatasan, salah satunya adalah minimnya perhatian terhadap konteks sosial dan budaya dalam proses belajar. Teori ini lebih banyak menekankan pada proses mental individu, sehingga terkadang mengabaikan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk pengetahuan, sebagaimana ditekankan oleh teori konstruktivisme sosial (Vygotsky 1978).

Kritik lainnya adalah bahwa pendekatan ini kadang terlalu teoritis dan kompleks dalam aplikasinya di kelas, terutama bagi guru yang belum terbiasa dengan terminologi dan konsep kognitif seperti *working memory*, *chunking*, atau elaborasi. Hal ini dapat menghambat implementasi strategi kognitif secara konsisten dalam praktik pembelajaran. Selain itu, karena kognitivisme menekankan pada pembelajaran bermakna, penerapannya membutuhkan waktu dan

sumber daya yang lebih banyak. Tidak semua kondisi kelas atau sistem pendidikan memiliki dukungan yang cukup untuk menerapkan pendekatan ini secara optimal, terutama dalam sistem yang masih berorientasi pada hafalan dan ujian standar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W. dan D.R. Krathwohl. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York.: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anita Woolfolk. 2009. *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Edisi kesepuluh. Cetakan pertama.
- Ausubel, D.P. 1968. *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York.: Holt, Rinehart and Winston.
- Baharuddin. 2016. *Pendidikan Dan Psikologi Perkembangan*. cet ke 5. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bruner, J. S. 1966. *The Process Of Education*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bruner, J. S. 1973. "Organization of Early Skilled Action." *Child Development* 44: 1–11.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novak, J. D., & Gowin, D. B. 1984. *Learning How to Learn*. New York.: Cambridge University Press.
- Ormrod, Jeanne Elise. 2020. *Psikologi Pendidikan-Pembelajaran Yang Berkembang. Edisi 10 Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Piaget, J. 1972. *The Principles of Genetic Epistemology*. Routledge &

Kegan Paul.

- Piaget, J. 1970. *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.
<https://books.google.co.id/books?id=ZwedAAAAMAAJ>.
- Piaget, J. 2005. *The Psychology Of Intelligence*. Taylor & Francis.
<https://books.google.co.id/books?id=VoeEAgAAQBAJ>.
- Sagala, S. 2010. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: alfabeta.
- Sanjaya, W. 2013. *Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Schunk, D. H. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspective (6th Ed.)*. Boston: Pearson.
- Schunk, D H, J L Meece, and P R Pintrich. 2014. *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Pearson.
<https://books.google.co.id/books?id=HFxtMAEACAAJ>.
- Siregar, E., & Nara, H. 2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. 2009. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Suparno, P. 2012. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. 2012. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wadsworth, B. J. 1996. *Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development: Foundations of Constructivism*. London: Longman Publishing.

TEORI KONSTRUKTIVISME

Oleh Sari Sri Handani, M.Pd.

4.1. Konsep Dasar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan salah satu teori belajar yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka, bukan sekadar diterima secara pasif dari guru atau sumber eksternal lainnya. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran adalah proses konstruksi makna yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka sendiri (Fosnot, 2013). Dalam perspektif konstruktivisme, pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat ditransfer secara langsung dari pikiran guru ke pikiran siswa, melainkan harus dibangun dan direkonstruksi oleh setiap individu berdasarkan pengalaman dan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, konstruktivisme diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, seperti yang terlihat dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Azizah S. L. et al., 2024).

Secara historis, akar filosofis konstruktivisme dapat ditelusuri dari pemikiran filsuf seperti Immanuel Kant yang menyatakan bahwa pengetahuan manusia dibentuk melalui pengalaman yang diorganisir oleh struktur mental. Pada abad ke-20, pemikiran konstruktivisme berkembang pesat melalui karya-karya Jean Piaget dan Lev Vygotsky

yang masing-masing mengembangkan perspektif konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Piaget menekankan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mereka tentang dunia melalui interaksi dengan lingkungan fisik dan proses adaptasi kognitif (Piaget, 1952). Sementara itu, Vygotsky menyoroti peran penting interaksi sosial dan budaya dalam pembentukan pengetahuan (Vygotsky, 1978).

Latar belakang filosofis konstruktivisme dipengaruhi oleh epistemologi yang mempertanyakan sifat pengetahuan dan cara manusia mengetahui. Berbeda dengan pandangan objektivis yang menganggap pengetahuan sebagai representasi objektif dari realitas eksternal, konstruktivisme memandang pengetahuan sebagai konstruksi mental yang dibentuk oleh individu berdasarkan pengalaman mereka. Ini berarti bahwa setiap individu dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap fenomena yang sama, tergantung pada pengalaman dan skema kognitif yang mereka miliki.

Inti pemikiran konstruktivisme sebagai teori belajar dapat dirangkum dalam beberapa prinsip fundamental. Pertama, pengetahuan dibangun oleh peserta didik, bukan diterima secara pasif. Kedua, pembelajaran merupakan proses aktif yang melibatkan eksplorasi, penemuan, dan refleksi. Ketiga, pengetahuan baru dibangun berdasarkan pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Keempat, pembelajaran terjadi melalui interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial. Kelima, konflik kognitif atau ketidakseimbangan mental dapat memotivasi pembelajaran dan reorganisasi struktur kognitif (Brooks & Brooks, 1999).

Dalam perkembangannya, konstruktivisme terbagi menjadi dua aliran utama: konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Konstruktivisme kognitif, yang dipopulerkan oleh Jean Piaget, menekankan pada proses internal individu dalam membangun pengetahuan. Perspektif ini memandang bahwa pembelajaran adalah

hasil dari interaksi individu dengan lingkungan fisik, di mana individu secara aktif mengorganisir dan menginterpretasi pengalaman mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi. Konstruktivisme kognitif lebih fokus pada bagaimana struktur kognitif individu berkembang melalui tahapan-tahapan tertentu (Ackermann, 2001).

Di sisi lain, konstruktivisme sosial, yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky, menekankan peran krusial interaksi sosial dan konteks budaya dalam proses pembelajaran. Menurut perspektif ini, pengetahuan tidak hanya dibangun secara individual, tetapi juga melalui proses sosial seperti dialog, kolaborasi, dan negosiasi makna dengan orang lain. Vygotsky berpendapat bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berasal dari interaksi sosial dan kemudian diinternalisasi oleh individu. Bahasa dan alat-alat budaya lainnya memainkan peran mediasi yang penting dalam proses pembelajaran (Vygotsky, 1978).

Perbedaan mendasar antara konstruktivisme kognitif dan sosial terletak pada penekanan mereka terhadap sumber dan proses pembentukan pengetahuan. Konstruktivisme kognitif lebih menekankan pada proses individual dan tahapan perkembangan kognitif yang universal, sementara konstruktivisme sosial menyoroti peran konteks sosial, budaya, dan bahasa dalam pembelajaran. Namun demikian, kedua perspektif ini saling melengkapi dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang proses pembelajaran manusia. Dalam praktik pendidikan kontemporer, integrasi kedua perspektif ini sering diterapkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal.

Meski memiliki fondasi filosofis yang sama, konstruktivisme berkembang dalam dua aliran utama dengan penekanan berbeda:

Tabel 4.1. Perbedaan antara Konstruktivisme Individu (Kognitif) dan Konstruktivisme Sosial

Aspek	Konstruktivisme Individu (Piagetian/Cognitif)	Konstruktivisme Sosial (Vygotskian)
Tokoh Kunci	Jean Piaget	Lev Vygotsky
Fokus	Proses internal individu dalam membangun pengetahuan.	Proses sosial-kolektif dalam membangun pengetahuan.
Peran Sosial	Interaksisosial memfasilitasi perkembangan kognitif, terutama dengan menciptakan ketidakseimbangan kognitif.	Interaksi sosial bersifat konstitutif— pengetahuan terbentuk pertama-tama ditingkat sosial (antar-psikologis) sebelum diinternalisasi ke tingkat individu (intra-psikologis).
Peran Bahasa	Bahasa adalah salah satu simbol yang merepresentasikan pemikiran yang sudah terbentuk.	Bahasa adalah alat psikologis utama yang membentuk pemikiran. Interaksi verbal adalah sarana utama pembelajaran.
Konsep Inti	Skemata, Asimilasi, Akomodasi, Equilibrium, Tahap Perkembangan Kognitif.	Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), Scaffolding, Mediasi, Komunitas Praktik.
Peran Guru	Menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan menantang yang memicu ketidakseimbangan kognitif.	Sebagai fasilitator dan pemberi perancah (scaffolder) yang memberikan bantuan tepat

		waktu dalam ZPD siswa.
Analogi	Individu seperti ilmuwan soliter yang membangun model dunia melalui eksperimen pribadi.	Individu seperti pengrajin magang yang belajar melalui panduan ahli dalam komunitas praktik.

Sumber : Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024)

4.2. Tokoh Utama Konstruktivisme

Tiga tokoh utama yang memberikan kontribusi fundamental terhadap perkembangan teori konstruktivisme adalah Lev Vygotsky, Jean Piaget, dan Jerome Bruner. Masing-masing tokoh ini membawa perspektif unik yang memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana manusia belajar dan membangun pengetahuan. Pemikiran mereka telah memberikan dampak yang luas dan berkelanjutan terhadap teori dan praktik pendidikan di seluruh dunia.

1. Lev Vygotsky

Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934) adalah psikolog Rusia yang mengembangkan teori konstruktivisme sosial. Meskipun meninggal di usia muda, karya-karyanya memberikan pengaruh mendalam terhadap psikologi perkembangan dan pendidikan. Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan budaya di mana individu berkembang. Ia berpendapat bahwa pembelajaran mendahului perkembangan, dan interaksi sosial merupakan mekanisme fundamental dalam proses pembelajaran (Vygotsky, 1978).

Zona Perkembangan Proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD). Salah satu konsep paling terkenal dari Vygotsky adalah Zona Perkembangan Proksimal atau Zone of Proximal

Development (ZPD). ZPD didefinisikan sebagai jarak antara tingkat perkembangan aktual anak yang ditentukan melalui pemecahan masalah secara mandiri, dengan tingkat perkembangan potensial yang ditentukan melalui pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau kolaborasi dengan teman sebaya yang lebih kompeten. Konsep ini menunjukkan bahwa terdapat tugas-tugas yang terlalu sulit untuk dikuasai anak secara sendiri, tetapi dapat dikuasai dengan bantuan dan bimbingan yang tepat.

ZPD memiliki implikasi penting bagi pendidikan karena menyarankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika instruksi ditargetkan pada zona ini. Pembelajaran yang berada di bawah tingkat perkembangan aktual anak tidak memberikan tantangan yang cukup, sementara pembelajaran yang jauh di atas tingkat perkembangan potensial akan terlalu sulit dan menyebabkan frustrasi. Guru yang efektif adalah mereka yang dapat mengidentifikasi ZPD setiap siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan zona tersebut. Konsep ini juga menjelaskan mengapa pembelajaran kolaboratif dan tutorial sebaya dapat sangat efektif, karena siswa dapat saling membantu dalam mengatasi tantangan yang berada dalam ZPD mereka masing-masing.

Scaffolding. Konsep scaffolding, meskipun tidak secara eksplisit dikemukakan oleh Vygotsky sendiri, dikembangkan oleh pengikutnya berdasarkan teori ZPD. Scaffolding mengacu pada dukungan sementara yang diberikan oleh guru atau teman sebaya yang lebih kompeten untuk membantu siswa menyelesaikan tugas yang berada dalam ZPD mereka. Seperti perancah dalam konstruksi bangunan, scaffolding dalam pendidikan memberikan dukungan yang diperlukan selama proses pembelajaran, dan secara bertahap dikurangi seiring siswa menjadi lebih kompeten (Hogan & Pressley, 1997).

Scaffolding yang efektif memiliki beberapa karakteristik kunci. Pertama, dukungan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan

disesuaikan dengan tingkat kompetensi mereka. Kedua, scaffolding bersifat sementara dan secara bertahap dikurangi seiring siswa mengembangkan kemampuan untuk bekerja secara mandiri. Ketiga, tujuan akhir dari scaffolding adalah memungkinkan siswa untuk mencapai kemandirian dalam pembelajaran. Teknik scaffolding dapat berupa modeling, pemberian petunjuk verbal, penggunaan pertanyaan pengarah, penyediaan contoh, atau pembagian tugas kompleks menjadi langkah-langkah yang lebih kecil dan dapat dikelola.

Bahasa dan Interaksi Sosial. Vygotsky memberikan perhatian khusus pada peran bahasa dalam perkembangan kognitif. Ia berpendapat bahwa bahasa adalah alat psikologis yang paling penting yang memediasi antara individu dan lingkungan sosial mereka. Menurut Vygotsky, bahasa memiliki dua fungsi utama: sebagai alat komunikasi sosial dan sebagai alat berpikir. Melalui bahasa, anak-anak dapat mengekspresikan pikiran mereka, berkomunikasi dengan orang lain, dan menginternalisasi pengetahuan budaya.

Vygotsky juga mengidentifikasi fenomena 'private speech' atau 'self-talk' pada anak-anak, di mana mereka berbicara pada diri sendiri saat menyelesaikan tugas. Ia menganggap ini sebagai tahap transisi penting di mana fungsi sosial bahasa secara bertahap berubah menjadi fungsi intelektual internal. Seiring waktu, private speech ini menjadi lebih internal dan berkembang menjadi inner speech atau pemikiran verbal. Interaksi sosial, khususnya dialog dan diskusi, dianggap sangat penting untuk pembelajaran karena melalui proses ini anak-anak dapat mengeksplorasi ide, mengklarifikasi pemahaman, dan mengkonstruksi pengetahuan baru.

2. Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980) adalah psikolog Swiss yang dikenal sebagai bapak konstruktivisme kognitif. Melalui penelitian

longitudinal yang ekstensif terhadap anak-anak, termasuk anak-anaknya sendiri, Piaget mengembangkan teori yang komprehensif tentang perkembangan kognitif. Ia memandang anak sebagai 'little scientists' yang secara aktif membangun pemahaman tentang dunia melalui eksplorasi dan eksperimen. Kontribusi Piaget terhadap pemahaman kita tentang bagaimana anak-anak berpikir dan belajar sangat fundamental dan terus mempengaruhi pendidikan hingga saat ini (Piaget, 1952).

Tahapan Perkembangan Kognitif. Salah satu kontribusi paling terkenal Piaget adalah teori tentang tahapan perkembangan kognitif. Ia mengidentifikasi empat tahapan utama yang dilalui anak dalam perkembangan kognitif mereka, masing-masing dengan karakteristik dan kemampuan berpikir yang berbeda.

Tahapan pertama adalah *Sensorimotor (0-2 tahun)*, di mana bayi dan balita memahami dunia terutama melalui tindakan fisik dan pengalaman sensorik. Pencapaian utama pada tahap ini adalah pengembangan konsep permanensi objek, yaitu pemahaman bahwa objek terus ada meskipun tidak dapat dilihat atau didengar. Tahapan kedua adalah *Praoperasional (2-7 tahun)*, di mana anak-anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan permainan pura-pura untuk merepresentasikan objek dan pengalaman. Namun, pemikiran mereka masih egosentris dan belum dapat melakukan operasi mental yang reversibel.

Tahapan ketiga adalah *Operasional Konkret (7-11 tahun)*, di mana anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berpikir logis tentang objek dan peristiwa konkret. Mereka dapat melakukan operasi mental reversibel dan memahami konsep konservasi. Tahapan keempat adalah *Operasional Formal (11 tahun ke atas)*, di mana remaja dan orang dewasa mengembangkan kemampuan untuk berpikir abstrak, hipotetis, dan sistematis. Mereka dapat melakukan

penalaran deduktif dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi untuk masalah.

Skema, Asimilasi, Akomodasi, dan Ekuilibrisasi. Piaget mengembangkan konsep-konsep kunci untuk menjelaskan bagaimana anak-anak membangun dan memodifikasi pemahaman mereka tentang dunia. *Skema* adalah unit dasar pengetahuan yang digunakan untuk mengorganisir pengalaman. Skema dapat berupa konsep, kategori, atau pola tindakan yang membantu individu memahami dan berinteraksi dengan dunia. Misalnya, seorang bayi mungkin memiliki skema 'meraih' yang ia gunakan untuk mengambil objek.

Asimilasi adalah proses di mana informasi atau pengalaman baru diinterpretasi dan dimasukkan ke dalam skema yang sudah ada. Misalnya, seorang anak yang memiliki skema 'anjing' mungkin pertama kali menyebut semua hewan berkaki empat sebagai 'anjing', mengasimilasi pengalaman baru ke dalam skema yang ada. *Akomodasi*, di sisi lain, terjadi ketika skema yang ada harus dimodifikasi atau skema baru harus dibuat untuk mengakomodasi informasi yang tidak sesuai dengan skema yang ada. Dalam contoh di atas, anak akhirnya akan belajar bahwa tidak semua hewan berkaki empat adalah anjing, dan akan membuat skema baru untuk 'kucing', 'kuda', dan sebagainya.

Ekuilibrisasi adalah proses mencapai keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Menurut Piaget, individu secara alami berusaha untuk mencapai keseimbangan kognitif atau ekuilibrium. Ketika individu menghadapi informasi yang bertentangan dengan skema yang ada, mereka mengalami ketidakseimbangan atau disequilibrium, yang memotivasi mereka untuk memodifikasi pemahaman mereka melalui akomodasi. Proses ekuilibrisasi ini mendorong perkembangan kognitif yang berkelanjutan.

3. Jerome Bruner

Jerome Bruner (1915-2016) adalah psikolog Amerika yang memberikan kontribusi signifikan terhadap teori konstruktivisme dan pendidikan. Bruner memperluas pemikiran Piaget dan Vygotsky dengan mengembangkan pendekatan praktis untuk penerapan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pendidikan. Ia dikenal karena advokasi terhadap pembelajaran melalui penemuan dan pengembangan konsep kurikulum spiral (Bruner, 1961).

Discovery Learning. Bruner mengembangkan konsep discovery learning atau pembelajaran melalui penemuan, di mana siswa didorong untuk menemukan prinsip-prinsip dan konsep sendiri melalui eksplorasi aktif dan pemecahan masalah. Berbeda dengan pembelajaran tradisional yang menekankan penerimaan pasif informasi, discovery learning menempatkan siswa sebagai peneliti aktif yang mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, dan membuat penemuan mereka sendiri.

Dalam discovery learning, peran guru bergeser dari pemberi informasi menjadi fasilitator yang menyediakan lingkungan yang kaya akan stimulus dan mendukung eksplorasi siswa. Guru menyediakan masalah atau situasi yang menantang, memberikan sumber daya dan alat yang diperlukan, dan membimbing siswa melalui pertanyaan dan petunjuk tanpa memberikan jawaban langsung. Pendekatan ini diyakini menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan bertahan lama karena siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Discovery learning juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian dalam pembelajaran.

Spiral Curriculum. Bruner memperkenalkan konsep spiral curriculum, yang menyarankan bahwa topik atau konsep penting harus diajarkan berulang kali pada tingkat kompleksitas yang meningkat seiring perkembangan siswa. Dalam pendekatan ini, siswa

pertama kali diperkenalkan pada konsep dasar pada tingkat yang sederhana dan konkret, kemudian konsep yang sama direvisi pada tahun-tahun berikutnya dengan tingkat kedalaman, abstraksi, dan kompleksitas yang lebih tinggi.

Bruner berpendapat bahwa 'any subject can be taught effectively in some intellectually honest form to any child at any stage of development'. Pernyataan ini tidak berarti bahwa semua konsep dapat diajarkan dalam bentuk lengkapnya kepada anak kecil, tetapi bahwa aspek fundamental dari konsep apa pun dapat disajikan dengan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Spiral curriculum memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang semakin canggih tentang konsep-konsep kunci seiring waktu, dengan setiap pengalaman pembelajaran baru membangun dan memperluas pemahaman sebelumnya.

4. Perbandingan Ketiga Tokoh

Meskipun Vygotsky, Piaget, dan Bruner semuanya termasuk dalam tradisi konstruktivisme, terdapat perbedaan penting dalam penekanan dan fokus mereka. Piaget menekankan proses individual dan tahapan perkembangan kognitif yang bersifat universal, memandang pembelajaran sebagai hasil dari interaksi anak dengan lingkungan fisik. Vygotsky, sebaliknya, menekankan peran krusial interaksi sosial dan konteks budaya, memandang pembelajaran sebagai proses yang dimediasi secara sosial yang mendahului perkembangan. Bruner berfokus pada aplikasi praktis konstruktivisme dalam pendidikan, mengembangkan pendekatan pedagogis seperti discovery learning dan spiral curriculum.

Perbedaan lain terletak pada peran bahasa dan budaya. Piaget melihat bahasa sebagai refleksi dari perkembangan kognitif, sedangkan Vygotsky melihat bahasa sebagai alat yang membentuk pemikiran. Bruner mengintegrasikan kedua perspektif ini, mengakui pentingnya baik konstruksi individual maupun mediasi sosial dalam

pembelajaran. Terlepas dari perbedaan-perbedaan ini, ketiga tokoh ini berbagi komitmen terhadap pandangan bahwa siswa adalah peserta aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri, bukan penerima pasif informasi. Pemikiran mereka secara kolektif membentuk fondasi teoretis untuk banyak pendekatan pembelajaran kontemporer yang berpusat pada siswa.

4.3. Prinsip Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran didasarkan pada serangkaian prinsip fundamental yang mengubah paradigma pendidikan dari teacher-centered menjadi student-centered. Prinsip-prinsip ini menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, pentingnya konteks sosial dalam pembelajaran, dan relevansi pengalaman autentik dalam proses belajar. Pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip ini sangat penting bagi pendidik yang ingin menerapkan pendekatan konstruktivis secara efektif di kelas mereka (Yilmaz, 2008).

1. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Pembelajaran Berbasis Masalah atau Problem-Based Learning (PBL) merupakan salah satu pendekatan instruksional yang paling konsisten dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Dalam PBL, siswa belajar melalui pemecahan masalah kompleks dan autentik yang tidak memiliki satu jawaban yang benar. Pendekatan ini menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran, bukan sebagai aplikasi dari pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi apa yang mereka perlu ketahui, mencari informasi yang relevan, dan mengembangkan solusi untuk masalah yang diberikan (Hmelo-Silver, 2004).

Karakteristik utama PBL meliputi penggunaan masalah ill-structured yang mencerminkan kompleksitas dunia nyata,

pembelajaran yang self-directed di mana siswa mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri, dan kolaborasi dalam kelompok kecil. Dalam PBL, guru berperan sebagai fasilitator atau tutor yang membimbing proses pembelajaran melalui pertanyaan dan scaffolding, bukan sebagai sumber utama informasi. Pendekatan ini mengembangkan tidak hanya pengetahuan konten, tetapi juga keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan pembelajaran mandiri.

Contoh konkret penerapan PBL dapat dilihat dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah menengah. Misalnya, dalam topik pencemaran lingkungan, daripada menyajikan informasi tentang jenis-jenis polutan dan dampaknya, guru dapat menyajikan skenario nyata: 'Sebuah pabrik di kota kita berencana membuang limbah ke sungai terdekat. Sebagai konsultan lingkungan, kalian diminta untuk menganalisis dampak potensial dan memberikan rekomendasi.' Siswa kemudian bekerja dalam kelompok untuk meneliti jenis limbah, dampak terhadap ekosistem, regulasi lingkungan, alternatif pengolahan limbah, dan menyusun laporan rekomendasi. Proses ini membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang pencemaran lingkungan sambil mengembangkan keterampilan penelitian, analisis, dan komunikasi.

2. Zona Perkembangan Proksimal dan Scaffolding

Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dan scaffolding dari Vygotsky memberikan kerangka kerja praktis untuk merancang instruksi yang efektif dalam perspektif konstruktivis. ZPD mengidentifikasi 'sweet spot' pembelajaran di mana tugas cukup menantang untuk mendorong pertumbuhan tetapi tidak terlalu sulit sehingga menyebabkan frustrasi. Identifikasi ZPD setiap siswa memungkinkan guru untuk menyediakan pengalaman belajar yang diindividualisasi dan optimal (Vygotsky, 1978).

Scaffolding adalah mekanisme praktis untuk mendukung siswa dalam ZPD mereka. Strategi scaffolding yang efektif dapat mengambil berbagai bentuk, disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa dan sifat tugas. Beberapa teknik scaffolding yang umum digunakan meliputi modeling, di mana guru mendemonstrasikan proses berpikir atau strategi pemecahan masalah; prompting melalui pertanyaan pengarah yang membantu siswa berpikir lebih dalam; chunking, yaitu membagi tugas kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan dapat dikelola; dan penggunaan alat bantu visual atau organizer grafis untuk membantu siswa mengorganisir informasi.

Penerapan ZPD dan scaffolding dalam setting kelas dapat diilustrasikan melalui pembelajaran menulis esai. Seorang guru yang mengajarkan penulisan esai argumentatif kepada siswa kelas 10 mungkin pertama kali mengidentifikasi bahwa siswa dapat menulis paragraf individual tetapi kesulitan mengorganisir argumen yang koheren. Ini adalah ZPD mereka untuk keterampilan menulis esai. Guru kemudian menyediakan scaffolding dengan memberikan template struktur esai, memodelkan proses brainstorming dan outline, menyediakan contoh esai yang baik dengan analisis struktur argumentatif, dan memberikan feedback bertahap pada draft. Seiring siswa menjadi lebih kompeten, scaffolding secara bertahap dikurangi hingga siswa dapat menulis esai argumentatif secara mandiri.

3. Belajar dalam Konteks Sosial

Prinsip konstruktivisme sosial menekankan bahwa pembelajaran adalah fenomena yang dimediasi secara sosial. Interaksi dengan orang lain—guru, teman sebaya, dan anggota komunitas yang lebih luas—memberikan konteks di mana makna dinegosiasikan, perspektif dibagikan, dan pemahaman dikonstruksi secara kolektif. Pembelajaran kolaboratif bukan hanya tentang bekerja bersama, tetapi tentang mengkonstruksi pengetahuan melalui dialog, diskusi, dan pertukaran ide.

Dalam konteks sosial pembelajaran, diskusi kelas memainkan peran penting. Diskusi yang efektif bukan sekadar pertukaran jawaban, tetapi eksplorasi bersama ide-ide yang kompleks. Melalui diskusi, siswa dapat mengekspresikan pemikiran mereka, mendengar perspektif alternatif, mengklarifikasi miskonsepsi, dan membangun pemahaman yang lebih canggih. Pembelajaran peer-to-peer, di mana siswa mengajarkan dan belajar dari satu sama lain, juga sangat berharga karena siswa sering dapat menjelaskan konsep dengan cara yang lebih dapat dipahami oleh teman sebaya mereka.

Contoh penerapan prinsip pembelajaran sosial dapat dilihat dalam strategi seperti jigsaw classroom. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi 'home groups' dan 'expert groups'. Setiap siswa menjadi ahli dalam satu aspek dari topik yang lebih luas dengan bekerja dalam expert group mereka, kemudian kembali ke home group untuk mengajarkan aspek mereka kepada anggota kelompok lain. Misalnya, dalam mempelajari ekosistem hutan hujan, satu kelompok expert mungkin fokus pada flora, yang lain pada fauna, yang lain pada iklim, dan yang lain pada dampak manusia. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar konten tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, tanggung jawab terhadap pembelajaran kelompok, dan apresiasi terhadap perspektif yang berbeda.

Implikasi prinsip-prinsip konstruktivisme terhadap setting kelas sangat luas. Secara fisik, kelas konstruktivis sering diatur untuk memfasilitasi kolaborasi, dengan meja diatur dalam kelompok daripada baris. Sumber daya pembelajaran beragam dan mudah diakses oleh siswa. Secara pedagogis, waktu kelas dialokasikan lebih banyak untuk kegiatan siswa daripada ceramah guru. Penilaian berfokus pada pemahaman mendalam dan aplikasi pengetahuan daripada recall faktual. Guru mengembangkan relasi yang mendukung dengan siswa, menghargai ide dan pertanyaan mereka,

dan menciptakan lingkungan yang aman untuk mengambil risiko intelektual.

4.4. Aplikasi Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Penerapan teori konstruktivisme dalam praktik pembelajaran melibatkan pengembangan metode dan strategi instruksional yang menempatkan siswa sebagai konstruktor aktif pengetahuan mereka sendiri. Berbagai pendekatan pembelajaran telah dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip konstruktivisme, masing-masing dengan karakteristik dan kekuatan unik. Aplikasi yang efektif dari pendekatan-pendekatan ini memerlukan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip yang mendasarinya serta adaptasi yang sensitif terhadap konteks dan kebutuhan spesifik siswa.

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*/PjBL) adalah pendekatan instruksional di mana siswa belajar melalui keterlibatan aktif dalam proyek kompleks yang autentik dan bermakna. Dalam PjBL, siswa mengeksplorasi pertanyaan atau masalah menantang selama periode waktu yang diperpanjang, menyelidiki solusi, dan menciptakan produk atau presentasi yang menunjukkan pemahaman mereka. Pendekatan ini mencerminkan prinsip konstruktivisme dengan memberikan siswa kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan refleksi.

Karakteristik kunci dari PjBL yang efektif meliputi pertanyaan pendorong yang bermakna dan menantang, penyelidikan berkelanjutan yang melibatkan berbagai sumber dan metodologi, keaslian dalam hal koneksi dengan dunia nyata, suara dan pilihan siswa dalam aspek-aspek proyek, refleksi yang terintegrasi sepanjang proses, kritik dan revisi berdasarkan feedback, dan presentasi publik dari produk akhir. Melalui proses ini, siswa mengembangkan tidak

hanya pengetahuan konten tetapi juga keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Contoh Alur Kegiatan Pembelajaran PjBL: Misalkan dalam pembelajaran Geografi kelas 11 tentang perubahan iklim dengan pertanyaan pendorong: 'Bagaimana kita dapat membantu komunitas lokal kita beradaptasi dengan perubahan iklim?'

Minggu 1-2: Pengenalan dan Perencanaan. Guru memperkenalkan pertanyaan pendorong dan menayangkan video tentang dampak perubahan iklim di berbagai wilayah. Siswa dibagi menjadi kelompok dan memilih aspek spesifik dari adaptasi perubahan iklim yang ingin mereka fokuskan (misalnya: pertanian, pengelolaan air, kesehatan masyarakat, atau infrastruktur). Setiap kelompok mengembangkan pertanyaan penelitian mereka sendiri dan merencanakan investigasi mereka.

Minggu 3-4: Penelitian dan Investigasi. Siswa melakukan penelitian menggunakan berbagai sumber: artikel ilmiah, laporan pemerintah, wawancara dengan ahli lokal atau pemangku kepentingan, dan observasi lapangan jika memungkinkan. Mereka mengumpulkan data tentang kondisi lokal, dampak yang sudah terjadi, dan strategi adaptasi yang mungkin. Guru memfasilitasi dengan menyediakan sumber daya, mengatur kunjungan atau wawancara, dan mengadakan check-in reguler dengan setiap kelompok.

Minggu 5-6: Pengembangan Solusi. Berdasarkan penelitian mereka, kelompok mengembangkan proposal solusi untuk adaptasi perubahan iklim di komunitas lokal. Mereka membuat prototype, model, rencana aksi, atau kampanye kesadaran sesuai dengan fokus mereka. Selama proses ini, kelompok mempresentasikan kemajuan mereka dan menerima feedback dari teman sekelas dan guru, kemudian merevisi pekerjaan mereka.

Minggu 7: Presentasi dan Refleksi. Kelompok mempresentasikan proposal mereka kepada audiens autentik (misalnya: pejabat lokal, organisasi lingkungan, atau anggota komunitas). Setelah presentasi, siswa melakukan refleksi individual tentang apa yang mereka pelajari tentang perubahan iklim, proses penelitian, kerja tim, dan keterampilan yang mereka kembangkan.

Peran Guru: Dalam PjBL, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Guru merancang proyek dan pertanyaan pendorong, menyediakan sumber daya dan scaffolding, memfasilitasi refleksi, memberikan feedback formatif, mengkoordinasikan dengan expert atau stakeholder eksternal, dan memastikan semua siswa tetap engaged dan termotivasi. Guru juga membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen proyek, seperti perencanaan waktu, delegasi tugas, dan kolaborasi efektif.

Alat Evaluasi: Penilaian dalam PjBL bersifat multifaset dan berkelanjutan. Instrumen yang dapat digunakan meliputi: (1) Rubrik untuk menilai produk akhir berdasarkan kriteria seperti kualitas penelitian, kreativitas solusi, kelayakan implementasi, dan kualitas presentasi; (2) Jurnal refleksi siswa yang dinilai untuk kedalaman pemikiran dan kesadaran metakognitif; (3) Penilaian peer untuk kontribusi dalam kerja kelompok; (4) Portofolio yang mendokumentasikan proses penelitian dan pengembangan; (5) Presentasi oral dinilai untuk kejelasan, organisasi, dan kemampuan merespons pertanyaan.

2. Pendekatan Inkuiri dalam Pembelajaran

Pendekatan Inkuiri adalah strategi pembelajaran yang menempatkan pertanyaan, investigasi, dan penemuan di pusat proses belajar. Dalam pembelajaran inkuiri, siswa diajak untuk berperan sebagai peneliti yang mengajukan pertanyaan, merancang investigasi, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Pendekatan ini sangat sejalan dengan prinsip

konstruktivisme karena mendorong siswa untuk secara aktif membangun pemahaman mereka melalui eksplorasi dan eksperimen.

Terdapat beberapa level inkuiri, dari terstruktur hingga terbuka. Dalam inkuiri terstruktur, guru menyediakan pertanyaan dan prosedur, tetapi siswa mengumpulkan data dan menarik kesimpulan sendiri. Dalam inkuiri terbimbing, guru menyediakan pertanyaan tetapi siswa merancang investigasi mereka sendiri. Dalam inkuiri terbuka, siswa mengajukan pertanyaan mereka sendiri, merancang investigasi, dan melakukan penelitian secara mandiri. Pemilihan level inkuiri harus disesuaikan dengan pengalaman dan kemampuan siswa.

Contoh Pembelajaran Inkuiri - Sains Kelas 8: Topik fotosintesis dengan pertanyaan: 'Faktor-faktor apa yang mempengaruhi laju fotosintesis?'

Fase 1 - Engage (Memunculkan Rasa Ingin Tahu): Guru menunjukkan dua tanaman yang sama, satu yang tumbuh subur dan satu yang layu, dan bertanya: 'Mengapa dua tanaman yang sama bisa terlihat sangat berbeda?' Siswa diminta untuk mengobservasi dan membuat prediksi. Diskusi kelas mengidentifikasi faktor-faktor potensial seperti cahaya, air, suhu, dan CO₂.

Fase 2 - Explore (Eksplorasi): Siswa dalam kelompok kecil memilih satu faktor untuk diinvestigasi. Mereka merancang eksperimen sederhana untuk menguji bagaimana faktor tersebut mempengaruhi fotosintesis. Misalnya, kelompok yang menyelidiki cahaya mungkin menempatkan tanaman di bawah intensitas cahaya yang berbeda dan mengukur produksi oksigen atau pertumbuhan tanaman. Guru membantu siswa menyempurnakan desain eksperimen mereka dan mempertimbangkan variabel kontrol.

Fase 3 - Explain (Penjelasan): Setelah mengumpulkan data, kelompok menganalisis hasil mereka dan membuat grafik atau visualisasi. Mereka kemudian mempresentasikan temuan mereka ke

kelas, menjelaskan apa yang mereka amati dan apa yang mereka simpulkan tentang hubungan antara faktor yang mereka uji dan laju fotosintesis. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk menghubungkan berbagai temuan dan membangun pemahaman komprehensif tentang fotosintesis.

Fase 4 - Elaborate (Elaborasi): Siswa menerapkan pemahaman mereka pada situasi baru. Guru mungkin meminta: 'Berdasarkan apa yang kita pelajari, bagaimana petani dapat mengoptimalkan kondisi untuk pertumbuhan tanaman?' atau 'Apa yang mungkin terjadi pada tanaman di daerah dengan polusi udara tinggi?' Siswa menggunakan pengetahuan mereka untuk menganalisis skenario ini dan mengembangkan solusi atau prediksi.

Fase 5 - Evaluate (Evaluasi): Penilaian dapat mencakup laporan laboratorium yang menjelaskan hipotesis, metode, hasil, dan kesimpulan; presentasi kelompok yang dinilai untuk akurasi konten dan kualitas penalaran ilmiah; quiz atau tes untuk memastikan pemahaman konseptual; dan refleksi siswa tentang proses inkuiri dan apa yang mereka pelajari tentang metode ilmiah.

3. Kolaborasi dalam Belajar

Pembelajaran kolaboratif adalah pendekatan di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Berbeda dengan kerja kelompok tradisional di mana tugas sering dibagi dan dikerjakan secara individual, pembelajaran kolaboratif sejati melibatkan interdependensi positif di mana keberhasilan setiap anggota bergantung pada keberhasilan kelompok. Pendekatan ini mencerminkan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi sosial dan dialog.

Elemen kunci dari pembelajaran kolaboratif yang efektif meliputi interdependensi positif, akuntabilitas individual, interaksi promotif tatap muka, keterampilan sosial yang diajarkan secara

eksplisit, dan pemrosesan kelompok. Untuk memastikan kolaborasi yang produktif, guru perlu merancang tugas yang benar-benar memerlukan kontribusi semua anggota, mengajarkan keterampilan kolaborasi seperti mendengarkan aktif dan resolusi konflik, menetapkan norma kelompok yang jelas, dan menyediakan struktur yang mendukung partisipasi yang adil.

Contoh Implementasi Kolaborasi - Pembelajaran Bahasa Indonesia: Analisis teks sastra dengan metode Literature Circle.

Struktur Kegiatan: Siswa dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang) untuk membaca dan mendiskusikan novel atau cerpen. Setiap anggota kelompok diberi peran spesifik yang berputar setiap pertemuan: (1) Discussion Director - mempersiapkan pertanyaan diskusi yang mendorong pemikiran mendalam tentang teks; (2) Literary Luminary - mengidentifikasi bagian-bagian penting dari teks untuk didiskusikan; (3) Illustrator - membuat representasi visual dari tema atau adegan kunci; (4) Connector - menghubungkan teks dengan pengalaman pribadi, teks lain, atau isu dunia nyata; (5) Vocabulary Enricher - mengidentifikasi dan menjelaskan kata-kata atau frasa penting.

Proses: Siswa membaca bagian yang ditugaskan secara individual di rumah dan mempersiapkan peran mereka. Di kelas, kelompok bertemu untuk diskusi yang difasilitasi oleh Discussion Director. Setiap anggota membagikan kontribusi mereka berdasarkan peran mereka, dan kelompok mendiskusikan tema, karakter, plot, dan elemen sastra lainnya. Guru berkeliling dari kelompok ke kelompok, mendengarkan diskusi, mengajukan pertanyaan probing, dan memberikan scaffolding ketika diperlukan.

Tugas Siswa: Selain persiapan peran individual, siswa juga membuat jurnal refleksi tentang pembacaan mereka dan diskusi kelompok. Pada akhir novel, kelompok bekerja sama untuk menciptakan produk akhir yang mendemonstrasikan pemahaman

mereka, seperti analisis mendalam karakter, eksplorasi tema sentral, atau adaptasi kreatif dari teks.

Peran Guru: Guru memilih teks yang sesuai, melatih siswa dalam peran mereka, menetapkan norma diskusi, memfasilitasi refleksi tentang proses kolaborasi, dan mengintervensi ketika kelompok mengalami kesulitan. Guru juga model diskusi sastra yang berkualitas tinggi.

Evaluasi: Penilaian meliputi: (1) Kualitas persiapan peran individual melalui rubrik spesifik untuk setiap peran; (2) Partisipasi dalam diskusi kelompok dinilai melalui observasi dan self-assessment; (3) Jurnal refleksi dinilai untuk kedalaman analisis dan koneksi personal; (4) Produk akhir kelompok dinilai untuk pemahaman konten dan kualitas kolaborasi; (5) Peer assessment tentang kontribusi anggota kelompok.

4.5. Kelebihan dan Kelemahan Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Seperti setiap pendekatan pedagogis, konstruktivisme memiliki kekuatan dan keterbatasan yang perlu dipahami dan dipertimbangkan oleh pendidik. Pemahaman yang seimbang tentang kelebihan dan kelemahan ini penting untuk implementasi yang efektif dan untuk membuat keputusan instruksional yang informed tentang kapan dan bagaimana menggunakan pendekatan konstruktivis.

1. Kelebihan Teori Konstruktivisme

Pembelajaran yang Bermakna dan Bertahan Lama. Salah satu kelebihan utama konstruktivisme adalah bahwa ia mempromosikan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna dibandingkan dengan pendekatan transmisi tradisional. Ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi, investigasi, dan refleksi, mereka cenderung mengembangkan pemahaman yang lebih kuat dan bertahan lebih lama. Pengetahuan

yang dikonstruksi secara aktif terintegrasi lebih baik dengan skema kognitif yang ada dan lebih mudah diakses untuk aplikasi di masa depan (Fosnot, 2013).

Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.

Pendekatan konstruktivis mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan metakognisi. Daripada sekadar mengingat fakta, siswa belajar untuk menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, membuat koneksi antar konsep, dan merefleksikan proses berpikir mereka sendiri. Keterampilan-keterampilan ini sangat penting untuk kesuksesan akademik lanjutan dan kehidupan profesional di abad ke-21.

Motivasi dan Engagement yang Lebih Tinggi. Pembelajaran konstruktivis sering lebih engaging dan memotivasi bagi siswa karena memberikan mereka suara dan pilihan dalam pembelajaran mereka. Ketika siswa dapat mengejar pertanyaan yang bermakna bagi mereka, bekerja pada proyek yang autentik, dan melihat relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata, mereka cenderung lebih invested dalam proses pembelajaran. Autonomy dan agency yang diberikan oleh pendekatan konstruktivis dapat meningkatkan motivasi intrinsik (Brooks & Brooks, 1999).

Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif.

Konstruktivisme, khususnya dalam bentuk sosialnya, menekankan pembelajaran kolaboratif dan interaksi sosial. Melalui kerja kelompok, diskusi, dan proyek kolaboratif, siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, negosiasi, dan resolusi konflik. Keterampilan sosial ini tidak hanya penting untuk pembelajaran tetapi juga untuk kehidupan dan karir di masa depan.

Diferensiasi dan Individualisasi. Pendekatan konstruktivis memfasilitasi diferensiasi dan individualisasi pembelajaran. Karena siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan pemahaman mereka sendiri, mereka dapat maju dengan kecepatan

mereka sendiri dan mengeksplorasi aspek-aspek topik yang paling menarik atau relevan bagi mereka. Konsep ZPD dari Vygotsky juga menyediakan kerangka kerja untuk menyesuaikan instruksi dengan tingkat perkembangan individual siswa.

2. Kelemahan atau Tantangan Implementasi

Efisiensi dan Cakupan Kurikulum. Salah satu kritik utama terhadap konstruktivisme adalah bahwa pendekatan ini dapat memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan instruksi langsung, yang dapat menjadi masalah ketika guru harus mencakup kurikulum yang luas dalam waktu terbatas. Pembelajaran melalui penemuan dan investigasi membutuhkan waktu, dan tidak selalu efisien untuk semua tujuan pembelajaran. Kirschner, Sweller, dan Clark (2006) berpendapat bahwa guidance minimal dapat tidak efektif, terutama untuk novice learners atau konten yang sangat terstruktur.

Kemungkinan Miskonsepsi. Ketika siswa membangun pengetahuan mereka sendiri tanpa guidance yang cukup, ada risiko bahwa mereka akan mengembangkan miskonsepsi atau pemahaman yang tidak akurat. Meskipun konflik kognitif dapat memotivasi pembelajaran, jika tidak difasilitasi dengan baik, siswa mungkin tetap dengan pemahaman yang salah. Guru perlu sangat terampil dalam mengidentifikasi dan mengatasi miskonsepsi yang muncul selama pembelajaran konstruktivis.

Tuntutan terhadap Guru. Implementasi efektif dari pendekatan konstruktivis menuntut keterampilan pedagogis yang canggih dari guru. Guru harus dapat merancang pengalaman pembelajaran yang kaya dan autentik, memfasilitasi diskusi dan investigasi tanpa over-directing, menyediakan scaffolding yang tepat untuk siswa dengan kebutuhan yang berbeda, dan mengelola kelas yang kompleks dan dinamis. Ini memerlukan persiapan yang substansial, fleksibilitas, dan pemahaman mendalam tentang konten

dan pedagogi. Tidak semua guru memiliki pelatihan atau dukungan yang diperlukan untuk mengimplementasikan konstruktivisme secara efektif.

Keterbatasan Sumber Daya. Pembelajaran konstruktivis sering memerlukan sumber daya yang mungkin tidak tersedia di semua konteks pendidikan. Proyek, investigasi, dan hands-on learning memerlukan material, teknologi, akses ke expert atau situs lapangan, dan sering kali ukuran kelas yang lebih kecil. Di sekolah dengan sumber daya terbatas atau ukuran kelas yang besar, implementasi penuh dari pendekatan konstruktivis dapat menjadi tantangan.

Tantangan Asesmen. Menilai pembelajaran dalam konteks konstruktivis lebih kompleks daripada dalam pendekatan tradisional. Tes standar yang fokus pada recall faktual tidak menangkap jenis pembelajaran mendalam yang dipromosikan oleh konstruktivisme. Penilaian autentik seperti portofolio, presentasi, dan proyek memerlukan waktu untuk menilai dan dapat memiliki reliabilitas dan objektivitas yang lebih rendah. Mengembangkan rubrik yang jelas dan valid serta melatih siswa untuk self-assessment memerlukan waktu dan expertise.

Kesetaraan dan Akses. Ada kekhawatiran bahwa pendekatan konstruktivis mungkin tidak menguntungkan semua siswa secara setara. Siswa yang datang ke kelas dengan pengetahuan latar belakang yang kuat, keterampilan self-regulation yang baik, dan dukungan di rumah mungkin berkembang dalam lingkungan konstruktivis, sementara siswa yang kurang beruntung mungkin kesulitan tanpa struktur dan guidance eksplisit yang lebih banyak. Ini dapat memperburuk achievement gaps yang ada.

3. Implikasi terhadap Desain Pembelajaran dan Asesmen

Pemahaman tentang kelebihan dan kelemahan konstruktivisme memiliki implikasi penting untuk desain pembelajaran dan asesmen. Pendekatan yang paling efektif mungkin

bukan penerapan konstruktivisme yang murni atau penolakan total terhadapnya, tetapi integrasi yang thoughtful dari prinsip-prinsip konstruktivis dengan pendekatan lain sesuai dengan konteks, konten, dan kebutuhan siswa (Hmelo-Silver, 2004).

Dalam desain pembelajaran, ini mungkin berarti menggunakan continuum dari pendekatan, dari lebih terstruktur hingga lebih open-ended, tergantung pada tingkat expertise siswa, kompleksitas konten, dan tujuan pembelajaran. Untuk novice learners atau konten dasar, instruksi yang lebih eksplisit mungkin sesuai, dengan gradual release of responsibility seiring siswa menjadi lebih kompeten. Untuk konten yang lebih kompleks atau tujuan pembelajaran tingkat tinggi, pendekatan konstruktivis yang lebih pure mungkin lebih efektif.

Untuk asesmen, implikasinya adalah perlunya sistem penilaian yang multifaset yang dapat menangkap berbagai dimensi pembelajaran. Ini mungkin melibatkan kombinasi dari asesmen formatif berkelanjutan, penilaian autentik seperti proyek dan portofolio, asesmen peer dan self, serta beberapa asesmen standar untuk memastikan akuntabilitas dan perbandingan. Kriteria penilaian harus jelas dan transparan, dan siswa harus diberi kesempatan untuk revisi dan improvement berdasarkan feedback.

Terlepas dari tantangan-tantangannya, konstruktivisme tetap menjadi kerangka teoretis yang kuat dan berpengaruh yang telah mengubah pemahaman kita tentang pembelajaran dan menghasilkan banyak inovasi pedagogis yang berharga. Dengan implementasi yang thoughtful, reflektif, dan disesuaikan dengan konteks, prinsip-prinsip konstruktivis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan lebih baik mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia yang kompleks dan terus berubah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ackermann, E. (2001). Piaget's constructivism, Papert's constructionism: What's the difference? In *Constructivism: Uses and perspectives in education* (pp. 85-94). Geneva: Research Center in Education.
- Azizah S. L., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233> [Yp3a Journal](#)
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1999). *In search of understanding: The case for constructivist classrooms*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21-32.
- Fosnot, C. T. (Ed.). (2013). *Constructivism: Theory, perspectives, and practice* (2nd ed.). Teachers College Press.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hogan, K., & Pressley, M. (Eds.). (1997). *Scaffolding student learning: Instructional approaches and issues*. Brookline Books.
- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why minimal guidance during instruction does not work: An analysis of the failure of constructivist, discovery, problem-based, experiential, and inquiry-based teaching. *Educational Psychologist*, 41(2), 75-86. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_1
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.

- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky dengan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185> [Jurnal P4!](#)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yilmaz, K. (2008). Constructivism: Its theoretical underpinnings, variations, and implications for classroom instruction. *Educational Horizons*, 86(3), 161-172.

TEORI HUMANISME

Oleh Wibi Wijaya, M.Pd.

5.1. Humanisme

1. Pengertian Humanisme

Humanisme secara bahasa diambil dari kata human yang kemudian diberi imbuhan isme yang menunjukkan pada suatu istilah aliran, paham atau edilogi. Dalam bahasa ingris istilah human diartikan sebagai manusia. Dari istilah human terbentuklah istilah humane yang berarti peramah, penyayang. Sedangkan menurut kamus besar bahasa indonesia (KBI) humanisme diartikan seorang yang mendambakan dan memperjuangkan terwujudnya pergaulan hidup yang lebih baik dan berasaskan perikemanusiaan (Salim, 1991).

Sedangkan humanisme secara istilah mempunyai definisi yang variatif, namun secara garis besar humanisme dapat kita pahami melalui dua aspek pendekatan. pertama aspek historis, humanisme perspektif historis diartikan sebagai suatu gerakan intelektual dan kesusastaan yang pertama kali muncul di Italia pada paruh abad ke-14. Humanisme dalam istilah yunani disebut dengan paidea, istilah ini populer pada masa Cicero dan Varro pada abad 14. Gerakan ini menjadi motor penggerak kebudayaan modern khususnya kebudayaan Eropa. Kedua aspek intelektual, dalam sejarah intelektual yunani humanisme merupakan paham didalam filsafat yang menjunjung tinggi martabat dan nilai kemanusiaan. Adapula yang menghubungkan dengan sebuah aliran filsafat yang tujuan pokoknya

hanya untuk keselamatan dan kesempurnaan dirinya.

Adapun pengertian humanisme menurut tokoh-tokoh humanis sangat beragam, diantaranya

- a. Protagoras, menurutnya manusia itu tolak ukur segalanya, walaupun baginya yang ada berawal dari yang ada. Pada mulanya Protagoras menyakini tidak ada sesuatu yang baik, benar dan indah namun ketika dia mendalami dan menganut paham humanisme Protagoras menyakini bahwa sikap baik, bagus dan indah ada pada diri manusia.
- b. Aristoteles, menurutnya manusia tidak akan bahagia dengan bermalasmalasan. Manusia akan bahagia dengan melakukan tindakan yang menggerakkan dirinya pada kebaikan.
- c. Agustinus, menurutnya manusia tidak berkehendak dirinya untuk merdeka, satu-satunya yang berkehendak merdeka adalah Tuhan.
- d. Tomas Hobes, menurutnya hukum alam telah mendorong manusia materialistis. Oleh karenanya manusia harus memiliki kehendak bebas dengan tanpa merumitkan jiwa dan pikirannya.

5.2. Teori Belajar Humanisme/Humanistik

Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Tujuan utama para pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Dalam teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri.

Selanjutnya Gagne dan Briggs mengatakan bahwa pendekatan humanistik adalah pengembangan nilai-nilai dan sikap pribadi yang

dikehendaki secara sosial dan pemerolehan pengetahuan yang luas tentang sejarah, sastra, dan pengolahan strategi berpikir produktif Pendekatan sistem bisa dapat di lakukan sehingga para peserta didik dapat memilih suatu rencana pelajaran agar mereka dapat mencurahkan waktu mereka bagi bermacam-macam tujuan belajar atau sejumlah pelajaran yang akan dipelajari atau jenis-jenis pemecahan masalah dan aktifitas-aktifitas kreatif yang mungkin dilakukan.pembatasan praktis dalam pemilihan hal-hal itu mungkin di tentukan oleh keterbatasan bahan-bahan pelajaran dan keadaan tetapi dalam pendekatan sistem itu sendiri tidak ada yang membatasi keanekaragaman pendidikan ini. (Uno, 2006:13).

Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian.. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai. Dalam teori belajar humanistik, belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai-aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. (Uno, 2006: 13).

Pada dasarnya kata “humanistik” merupakan suatu istilah yang mempunyai banyak makna sesuai dengan konteksnya. Misalnya, humanistik dalam wacana keagamaan berarti tidak percaya adanya unsur supranatural atau nilai transendental serta keyakinan manusia tentang kemajuan melalui ilmu dan penalaran. Di sisi lain humanistik berarti minat terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang tidak bersifat

ketuhanan. Sedangkan humanistik dalam tataran akademik tertuju pada pengetahuan tentang budaya manusia, seperti studi-studi klasik mengenai kebudayaan Yunani dan Roma (Roberts, 1975).

Pendidikan humanistik sebagai sebuah nama pemikiran/teori pendidikan dimaksudkan sebagai pendidikan yang menjadikan humanisme sebagai pendekatan. Dalam istilah/nama pendidikan humanistik, kata “humanistik” pada hakikatnya adalah kata sifat yang merupakan sebuah pendekatan dalam pendidikan (Mul Khan, 2002).

Teori pendidikan humanistik yang muncul pada tahun 1970-an bertolak dari tiga teori filsafat, yaitu: pragmatisme, progresivisme dan eksistensialisme. Ide utama pragmatisme dalam pendidikan adalah memelihara keberlangsungan pengetahuan dengan aktivitas yang dengan sengaja mengubah lingkungan (Dewey, 1966).

Progresivisme menekankan kebebasan aktualisasi diri supaya kreatif sehingga menuntut lingkungan belajar yang demokratis dalam menentukan kebijakannya. Kalangan progresivis berjuang untuk mewujudkan pendidikan yang lebih bermakna bagi kelompok sosial. Progresivisme menekankan terpenuhi kebutuhan dan kepentingan anak. Anak harus aktif membangun pengalaman kehidupan. Belajar tidak hanya dari buku dan guru, tetapi juga dari pengalaman kehidupan. Pengaruh terakhir munculnya pendidikan humanistik adalah eksistensialisme yang pilar utamanya adalah individualisme. Kaum eksistensialis memandang sistem pendidikan yang ada itu dinilai membahayakan karena tidak mengembangkan individualitas dan kreativitas anak. Sistem pendidikan tersebut hanya mengantarkan mereka bersikap konsumeristik, menjadi penggerak mesin produksi, dan birokrat modern. Kebebasan manusia merupakan tekanan para eksistensialis (Noddings, 1998).

Pemikiran pendidikan ini mengantarkan pandangan bahwa anak adalah individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga muncul keinginan belajar. Hal ini sesuai dengan pandangan

bahwa eksistensialisme adalah suatu humanisme (Scruton, 1984). Teori humanistik berasumsi bahwa teori belajar apapun baik dan dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu pencapaian aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang belajar secara optimal (Assegaf, 2011).

Penuturan Knight tentang humanistic ialah “Central to the humanistic movement in education has been a desire to create learning environment where children would be free from intense competition, harsh discipline, and the fear of failure”. Hal mendasar dalam pendidikan humanistik adalah keinginan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menjadikan peserta didik terbebas dari kompetisi yang hebat, kedisiplinan yang tinggi, dan ketakutan gagal. Freire mengatakan; “Tidak ada dimensi humanistik dalam penindasan, juga tidak ada proses humanisasi dalam liberalisme yang kaku” (Freire, 2002).

Prinsip-prinsip pendidik humanistik: (1) Siswa harus dapat memilih apa yang mereka ingin pelajari. Guru humanistik percaya bahwa siswa akan termotivasi untuk mengkaji materi bahan ajar jika terkait dengan kebutuhan dan keinginannya. (2) Tujuan pendidikan harus mendorong keinginan siswa untuk belajar dan mengajar mereka tentang cara belajar. Siswa harus termotivasi dan merangsang diri pribadi untuk belajar sendiri. (3) Pendidik humanistik percaya bahwa nilai tidak relevan dan hanya evaluasi belajar diri yang bermakna. (4) Pendidik humanistik percaya bahwa, baik perasaan maupun pengetahuan, sangat penting dalam sebuah proses belajar dan tidak memisahkan domain kognitif dan afektif. (5) Pendidik humanistik menekankan pentingnya siswa terhindar dari tekanan lingkungan, sehingga mereka akan merasa aman untuk belajar. Dengan merasa aman, akan lebih mudah dan bermakna proses belajar yang dilalui. Prinsip-prinsip belajar yaitu: (1) Belajar dimulai dari suatu keseluruhan, kemudian baru menuju bagian-bagian. (2)

Keseluruhan memberi makna pada bagian-bagian. (3) Belajar adalah penyesuaian diri terhadap lingkungan. (4) Belajar akan berhasil apabila tercapai kematangan untuk memperoleh pengertian. (5) Belajar akan berhasil bila ada tujuan yang berarti individu. (6) Dalam proses belajar itu, individu merupakan organisme yang aktif, bukan bejana yang harus diisi oleh orang lain (Sobur, 2003).

Pembelajaran humanistik memandang siswa sebagai subjek yang bebas untuk menentukan arah hidupnya. Siswa diarahkan untuk dapat bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Beberapa pendekatan yang layak digunakan dalam metode ini adalah pendekatan dialogis, reflektif, dan ekspresif. Pendekatan dialogis mengajak siswa untuk berpikir bersama secara kritis dan kreatif. Guru tidak bertindak sebagai guru yang hanya memberikan asupan materi yang dibutuhkan siswa secara keseluruhan, namun guru hanya berperan sebagai fasilitator dan partner dialog (Arbayah, 2013).

Pembelajaran humanistik memandang manusia sebagai subyek yang bebas merdeka untuk menentukan arah hidupnya. Manusia bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Pendidikan yang humanistik menekankan bahwa pendidikan pertama-tama dan yang utama adalah bagaimana menjalin komunikasi dan relasi personal antara pribadi-pribadi dan antar pribadi dan kelompok di dalam komunitas sekolah. Relasi ini berkembang dengan pesat dan menghasilkan buah-buah pendidikan jika dilandasi oleh cinta kasih antar mereka. Pribadi-pribadi hanya berkembang secara optimal dan relatif tanpa hambatan jika berada dalam suasana yang penuh cinta, hati yang penuh pengertian (*understanding heart*) serta relasi pribadi yang efektif (*personal relationship*) (Arbayah, 2013).

Menurut Teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. proses belajar dianggap berhasil jika si

pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambatlaun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaikbaiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya (Arbayah, 2013).

Abraham Maslow dikenal sebagai pelopor aliran psikologi humanistik. Maslow percaya bahwa manusia tergerak untuk memahami dan menerima dirinya sebisa mungkin. Teorinya yang sangat terkenal sampai dengan hari ini adalah teori tentang Hierarchy of Needs (Hirarki Kebutuhan). Manusia memiliki 5 macam kebutuhan yaitu physiological needs (kebutuhan fisiologis), safety and security needs (kebutuhan akan rasa aman), love and belonging needs (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki), esteem needs (kebutuhan akan harga diri), dan self-actualization (kebutuhan akan aktualisasi diri). Sehingga pendidikan humanistik haruslah pendidikan yang mencakup lima kebutuhan tersebut (Arbayah, 2013).

Carl Rogers adalah seorang psikolog humanistik yang menekankan perlunya sikap saling menghargai dan tanpa prasangka (antara klien dan terapis) dalam membantu individu mengatasi masalah-masalah kehidupannya. Carl Rogers menyakini bahwa berbagai masukan yang ada pada diri seseorang tentang dunianya sesuai dengan pengalaman pribadinya. Masukan-masukan ini mengarahkannya secara mutlak ke arah pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dirinya (Arbayah, 2013).

Beberapa model pembelajaran humanistik: (1) Humanizing of the classroom, model ini bertumpu pada tiga hal, yakni menyadari diri sebagai suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah, mengenali konsep dan identitas diri, dan menyatupadukan kesadaran hati dan pikiran. (2) Active learning, merupakan strategi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan

dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan kompetensinya. Selain itu, belajar aktif juga memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan analisis dan sintesis serta mampu merumuskan nilai-nilai baru yang diambil dari hasil analisis mereka sendiri (Baharun, 2015).

(3) Quantum learning, merupakan cara pengubahan bermacam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Dalam prakteknya, quantum learning mengasumsikan bahwa jika siswa mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara baik, maka mereka akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa terduga sebelumnya dengan hasil mendapatkan prestasi bagus. (4) The accelerated learning, merupakan pembelajaran yang berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan. Dalam model ini, guru diharapkan mampu mengelola kelas menggunakan pendekatan Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) (Arbayah, 2013).

Konsep utama dari pemikiran pendidikan humanistik menurut Mangunwijaya adalah menghormati harkat dan martabat manusia (Mangunwijaya, 2001). Konsep ini senada dengan pandangan Mazhab Kritis bahwa pendidikan dimaknai lebih dari sekedar persoalan penguasaan teknik-teknik dasar yang diperlukan dalam masyarakat industri tetapi juga dioorientasikan untuk lebih menaruh perhatian pada isu-isu fundamental dan esensial, seperti meningkatkan harkat dan martabat kemanusiaan, menyiapkan manusia untuk hidup di dan bersama dunia, dan mengubah sistem sosial dengan berpihak kepada kaum marjinal (Nuryatno, 2008).

Tujuan utama para pendidik adalah membantu si peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada

dalam diri mereka. Jadi, teori belajar humanistik adalah suatu teori dalam pembelajaran yang mengedepankan bagaimana memanusiakan manusia serta peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya.

5.3. Tokoh Teori Humanisme

1. Carl Rogers

Carl R. Rogers dalam Hadis (2006: 71) kurang menaruh perhatian kepada mekanisme proses belajar. Belajar dipandang sebagai fungsi keseluruhan pribadi. Mereka berpendapat bahwa belajar yang sebenarnya tidak dapat berlangsung bila tidak ada keterlibatan intelektual maupun emosional peserta didik. Oleh karena itu, menurut teori belajar humanisme bahwa motifasi belajar harus bersumber pada diri peserta didik.

Roger membedakan dua ciri belajar, yaitu: (1) belajar yang bermakna dan (2) belajar yang tidak bermakna. Belajar yang bermakna terjadi jika dalam proses pembelajaran melibatkan aspek pikiran dan perasaan peserta didik, dan belajar yang tidak bermakna terjadi jika dalam proses pembelajaran melibatkan aspek pikiran akan tetapi tidak melibatkan aspek perasaan peserta didik. Bagaimana proses belajar dapat terjadi menurut teori belajar humanisme?. Orang belajar karena ingin mengetahui dunianya. Individu memilih sesuatu untuk dipelajari, mengusahakan proses belajar dengan caranya sendiri, dan menilainya sendiri tentang apakah proses belajarnya berhasil. Menurut Roger, peranan guru dalam kegiatan belajar peserta didik menurut pandangan teori humanisme adalah sebagai fasilitator yang berperan aktif dalam : (1) membantu menciptakan iklim kelas yang kondusif agar peserta didik bersikap positif terhadap belajar, (2) membantu peserta didik untuk memperjelas tujuan belajarnya dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar, (3) membantu peserta didik untuk

memanfaatkan dorongan dan cita-cita mereka sebagai kekuatan pendorong belajar, (4) menyediakan berbagai sumber belajar kepada peserta didik, dan (5) menerima pertanyaan dan pendapat, serta perasaan dari berbagai peserta didik sebagaimana adanya. (Hadis, 2006: 72).

2. Arthur Combs

Belajar terjadi bila mempunyai arti bagi individu. Guru tidak bisa memaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan mereka. Anak tidak bisa matematika atau sejarah bukan karena bodoh tetapi karena mereka enggan dan terpaksa dan merasa sebenarnya tidak ada alasan penting mereka harus mempelajarinya. Perilaku buruk itu sebenarnya tak lain hanyalah dari ketidakmampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang tidak akan memberikan kepuasan baginya.

Untuk itu guru harus memahami perilaku peserta didik dengan mencoba memahami dunia persepsi peserta didik tersebut sehingga apabila ingin merubah perilakunya, guru harus berusaha merubah keyakinan atau pandangan peserta didik yang ada. Perilaku internal membedakan seseorang dari yang lain. Combs berpendapat bahwa banyak guru membuat kesalahan dengan berasumsi bahwa peserta didik mau belajar apabila materi pelajarannya disusun dan disajikan sebagaimana mestinya. Padahal arti tidaklah menyatu pada materi pelajaran itu. Sehingga yang penting ialah bagaimana membawa si peserta didik untuk memperoleh arti bagi pribadinya dari materi pelajaran tersebut dan menghubungkannya dengan kehidupannya.

Combs memberikan lukisan persepsi diri dalam dunia seseorang seperti dua lingkaran (besar dan kecil) yang bertitik pusat pada satu.. Lingkaran kecil (1) adalah gambaran dari persepsi diri dan lingkungan besar (2) adalah persepsi dunia. Makin jauh peristiwa-peristiwa itu dari persepsi diri makin berkurang pengaruhnya terhadap perilakunya. Jadi, hal-hal yang mempunyai sedikit

hubungan dengan diri, makin mudah hal itu terlupakan.

5.4. Prinsip-Prinsip Teori Belajar Humanisme

Pendekatan humanistik menganggap peserta didik sebagai a whole person atau orang sebagai suatu kesatuan. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya mengajarkan materi atau bahan ajar yang menjadi sasaran, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan diri mereka sebagai manusia. Keyakinan tersebut telah mengarahkan munculnya sejumlah teknik dan metodologi pembelajaran yang menekankan aspek humanistik pembelajaran. (Alwasilah, 1996: 23) Dalam metodologi semacam itu pengalaman peserta didik adalah yang terpenting dan perkembangan kepribadian mereka serta penumbuhan perasaan positif dianggap penting dalam pembelajaran mereka.

Pendekatan humanistik mengutamakan peranan peserta didik dan berorientasi pada kebutuhan. Menurut pendekatan ini, materi atau bahan ajar harus dilihat sebagai suatu totalitas yang melibatkan orang secara utuh, bukan sekedar sebagai sesuatu yang intelektual semata-mata. Seperti halnya guru, peserta didik adalah manusia yang mempunyai kebutuhan emosional, spritual, maupun intelektual. Peserta didik hendaknya dapat membantu dirinya dalam proses belajar mengajar.

Peserta didik bukan sekedar penerima ilmu yang pasif. (Purwo, 1989: 212). Beberapa prinsip Teori belajar Humanistik:

1. Manusia mempunyai belajar alami
2. Belajar signifikan terjadi apabila materi plajaran dirasakan murid mempuyai relevansi dengan maksud tertentu
3. Belajar yang menyangkut perubahan di dalam persepsi mengenai dirinya.
4. Tugas belajar yang mengancam diri ialah lebih mudah dirasakan bila ancaman itu kecil

5. Bila ancaman itu rendah terdapat pengalaman peserta didik dalam memperoleh cara.
6. Belajar yang bermakna diperoleh jika peserta didik melakukannya
7. Belajar lancar jika peserta didik dilibatkan dalam proses belajar
8. Belajar yang melibatkan peserta didik sepenuhnya dapat memberi hasil yang mendalam
9. Kepercayaan pada diri pada peserta didik ditumbuhkan dengan membiasakan untuk mawas diri
10. Belajar sosial adalah belajar mengenai proses belajar

Roger sebagai ahli dari teori belajar humanisme mengemukakan beberapa prinsip belajar yang penting yaitu: (1). Manusia itu memiliki keinginan alamiah untuk belajar, memiliki rasa ingin tahu alamiah terhadap dunianya, dan keinginan yang mendalam untuk mengeksplorasi dan asimilasi pengalaman baru, (2). Belajar akan cepat dan lebih bermakna bila bahan yang dipelajari relevan dengan kebutuhan peserta didik, (3) belajar dapat di tingkatkan dengan mengurangi ancaman dari luar, (4) belajar secara partisipatif jauh lebih efektif dari pada belajar secara pasif dan orang belajar lebih banyak bila belajar atas pengarahannya sendiri, (5) belajar atas prakarsa sendiri yang melibatkan keseluruhan pribadi, pikiran maupun perasaan akan lebih baik dan tahan lama, dan (6) kebebasan, kreatifitas, dan kepercayaan diri dalam belajar dapat ditingkatkan dengan evaluasi diri orang lain tidak begitu penting. (Dakir, 1993: 64).

DAFTAR PUSTAKA

- Amsal Bakhtiat, Filsafat Agama, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), 145
- Arbayah. (2013). Model Pembelajaran Humanistik. *Dinamika Ilmu* Vol 13. No. 2, Desember, 205.
- Assegaf, R. (2011). Filsafat Pendidikan Islam, Paradigma Baru Pendidikan Hadhari Berbasis Integratif-Interkonektif. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Alwasilah, Azies. 1996. Pokok – Pokok Keterampilan Mengajar. Surabaya FBS UNESA
- Baharun, H. (2018). Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *PEDAGOGIK*, 1(1)
- Dakir, Dasar-dasar Psikologi. Jakarta: Pustaka Pelajar, 1993.
- Dewey, J. (1966). *Democracy and Education*. New York: The Free Press
- Freire, P. (2002). Politik Pendidikan: Kebudayaan, Kekuasaan, dan Pembebasan, terj. Agung Prihantoro dan Fuad Arif Fudiyartanto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar & READ.
- Hadis, Abdul. (2006) Psikologi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Mangunwijaya, Y. (2001). “Mencari Visi Dasar Pendidikan”, Sindhunata (ed.), Pendidikan: Kegelisahan Sepanjang Zaman. Yogyakarta: Kanisius.
- Mulkhan, A. M. (2002). Nalar Spiritual Pendidikan: Solusi Problem Filosofis Pendidikan Islam. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Noddings, N. (1998). *Philosophy of Education*. Oxford: Westview
- Nuryatno, (. A. (2008). Mazhab Pendidikan Kritis: Menyingkap Relasi Pengetahuan Politik dan Kekuasaan. Yogyakarta: Resist Book
- Peter Salim dan Yenny Salim, kamus besar bahasa indonesia kentemporer , (Jakarta: Modem Englishal Press, 1991), 541

- Purwo, Bambang Kaswanti. (ed.).PELLBA 2: Pertemuan Linguistik
Lembaga Bahasa Atma Jaya. Jakarta: Lembaga Bahasa Unika
Atma Jaya. 1989.
- Qodir, Abd. "Teori belajar humanistik dalam meningkatkan prestasi
belajar siswa." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* 4.2 (2017).
- Roberts, T. (1975). *Four Psychologies Applied to Education*. New
York: Jhon Niley and Sons.
- Scruton, R. (1984). *Sejarah Singkat Filsafat Modern: dari Descartes
sampai Wittgenstein*, terj. Zainal Arifin Tandjung. Jakarta:
Pantja Simpati.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Perkembangan*.
Jakarta: Bumi aksara, 2006.
- Zainal Abidin, *Filsafat Manusia: Memahami Manusia Melalui Filsafat*,
(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offest, 2002), 25

TEORI SIBERNETIK

Oleh Ibnu Habib Alwahid, M.Pd.

6.1. Konsep Dasar Teori Sibernetik

1. Definisi Sibernetik

Konsep sibernetik berasal dari istilah *cybernetics* yang diperkenalkan oleh Norbert Wiener (1948). Ia mendefinisikan sibernetik sebagai ilmu tentang kontrol dan komunikasi pada hewan serta mesin (*control and communication in the animal and the machine*). Fokus utamanya adalah pada bagaimana suatu sistem dapat mengatur diri sendiri (*self-regulation*) melalui mekanisme umpan balik (*feedback*).

Menurut Ashby (1956), sibernetik mempelajari prinsip umum pengaturan sistem kompleks, baik sistem biologis, teknis, maupun sosial. Dengan demikian, sibernetik berfungsi sebagai teori lintas disiplin yang menekankan keteraturan, komunikasi, dan kontrol.

Sibernetik merupakan istilah serapan dari "*Cybernetic*," yang merujuk pada sistem kontrol dan komunikasi yang memungkinkan adanya umpan balik (*feedback*). Kata "*cybernetic*" berasal dari bahasa Yunani yang berarti pilot atau pengendali. Bidang sibernetik berkembang menjadi disiplin ilmu komunikasi yang terkait dengan pengendalian mesin komputer. Istilah ini pertama kali digunakan oleh Louis Couffignal pada tahun 1958. Seiring berjalannya waktu, istilah sibernetik berkembang dan terkait dengan internet, kecerdasan buatan, dan jaringan komputer. Awalnya, istilah "*Cybernetic*"

diperkenalkan oleh Nobert Wiener, seorang ilmuwan dari Massachusetts Institute Of Technology (MIT), untuk menggambarkan kecerdasan buatan (artificial intelligence). Istilah ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana proses komunikasi berlangsung dengan bantuan umpan balik (Yunus, 2018).

Teori belajar sibermetik adalah salah satu teori belajar terbaru yang telah diperkenalkan. Teori ini berkembang dan melaju dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori ini, belajar dipandang sebagai suatu proses pengolahan manusia terhadap informasi yang telah ia peroleh. Teori sibermetik memiliki kesamaan secara eksplisit dengan teori kognitif yang sama-sama menekankan pentingnya proses pembelajaran. Walaupun proses belajar memiliki peran yang sangat penting dalam teori sibermetik, namun yang lebih krusial adalah sistem informasi yang diproses, karena informasi akan menentukan jalannya proses tersebut. Menurut (Sani, 2013) teori sibermetik dapat dianggap sebagai teori belajar yang terbilang baru jika disandingkan dengan teori-teori belajar yang telah ada sebelumnya, misalnya seperti teori belajar behavioristik, konstruktivistik, humanistik, dan teori belajar kognitif.

Menurut Landa proses pembelajaran akan berjalan optimal ketika karakteristik dari materi pelajaran yang ingin dipelajari atau masalah yang ingin dipecahkan (disebut sebagai sistem informasi dalam teori sibermetik) diketahui dengan baik. Beberapa materi pelajaran akan lebih efektif disampaikan dalam urutan yang teratur, linier, dan sekuensial. Sementara itu, materi pelajaran lainnya akan lebih cocok jika disajikan secara terbuka, memberikan kebebasan kepada siswa untuk berimajinasi dan berpikir (Budiningsih, 2005).

Selain Landa, terdapat dua tokoh lain yang mengikuti aliran sibermetik, yaitu Pask dan Scott. Menurut mereka, terdapat dua cara berpikir dalam pembelajaran, yaitu cara berpikir surealis dan menyeluruh. Pendekatan surealis memiliki persamaan dengan

pendekatan algoritmik, tetapi cara berpikir menyeluruh tidak sama dengan cara berpikir heuristik. Cara berpikir menyeluruh mencakup pemahaman yang cenderung melompat ke depan, langsung menuju gambaran keseluruhan suatu sistem informasi. Sebagai penganut sibernetik, Pask dan Scott memiliki pandangan unik tentang proses belajar. Menurut mereka, proses belajar sangat tergantung pada strategi yang digunakan oleh peserta didik. Tujuan belajar dipecah menjadi sub-sub yang lebih kecil agar peserta didik dapat fokus dalam pembelajaran (Arini, 2021).

Secara singkat, teori sibernetik merupakan teori belajar yang menitikberatkan pada penyampaian informasi. Dalam proses penyampaian informasi ini, interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi penting agar peserta didik dapat menerima, memproses, dan menyimpan informasi dengan baik dalam ingatan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana teori belajar sibernetik diimplementasikan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (Pratama, 2023). Teori ini lebih fokus pada proses daripada hasil belajar siswa, dan kesuksesan implementasi teori ini diukur melalui umpan balik dari siswa, seperti tanggapan atau jawaban saat guru memberikan pertanyaan. Diharapkan bahwa dengan menerapkan teori belajar sibernetik dalam pembelajaran, tingkat kreativitas siswa terhadap materi pelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkat dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya yang cenderung kurang responsif.

2. Konsep Dasar Sibernetik

Beberapa konsep utama yang menjadi fondasi teori ini, antara lain:

- a. Informasi → data yang diterima, diproses, dan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan.
- b. Feedback (Umpan balik) → respon yang digunakan untuk mengoreksi atau menyesuaikan perilaku sistem.

- c. Kontrol → mekanisme pengaturan untuk mencapai tujuan sistem.
- d. Homeostasis → stabilitas internal yang tetap terjaga walau ada perubahan lingkungan.
- e. Adaptasi → kemampuan sistem menyesuaikan strategi terhadap perubahan eksternal.

3. Prinsip-Prinsip Sibernetik

- a. Sistem Terbuka → selalu berinteraksi dengan lingkungannya.
- b. Self-Regulation → sistem dapat mengontrol dirinya melalui mekanisme internal.
- c. Umpan Balik Negatif dan Positif → menjaga stabilitas atau mendorong perubahan.
- d. Redundansi → adanya cadangan informasi atau mekanisme untuk menghindari kegagalan sistem.

4. Penerapan Teori Sibernetik

- a. Biologi: mekanisme fisiologis (misalnya pengaturan suhu tubuh).
- b. Teknologi: sistem kontrol otomatis, robotika, dan kecerdasan buatan.
- c. Komunikasi: model komunikasi Shannon & Weaver (1949) yang menekankan transmisi informasi.
- d. Pendidikan: pembelajaran berbasis umpan balik (feedback learning).
- e. Manajemen & Sosial: teori sistem dalam organisasi dan pengambilan keputusan.

6.2. Tokoh Utama: Norbert Wiener



Sebagai salah satu ilmuwan paling berpengaruh di abad ke-20, Norbert Wiener (1894-1964) dikenal luas sebagai bapak sibernetik. Kontribusinya melampaui satu disiplin ilmu, mencakup matematika, teknik, biologi, dan filsafat, menjadikannya pionir dalam pemikiran interdisipliner.

1. Latar Belakang dan Karier Ilmiah

Norbert Wiener adalah seorang jenius cilik (child prodigy) yang menunjukkan bakat luar biasa sejak usia dini. Ia lulus dari Tufts University pada usia 14 tahun dan meraih gelar Ph.D. di Harvard University pada usia 18 tahun. Karier akademisnya sebagian besar dihabiskan di Massachusetts Institute of Technology (MIT), di mana ia menjadi profesor matematika.

2. Kontribusi Utama: Sibernetik

Kontribusi paling monumental dari Wiener adalah penciptaan dan pengembangan sibernetik. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani *kybernetes*, yang berarti "juru mudi" atau "pemerintah". Wiener mendefinisikan sibernetik sebagai studi tentang kontrol dan komunikasi pada hewan dan mesin.

Dalam bukunya yang revolusioner, *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948), Wiener mengemukakan bahwa prinsip-prinsip komunikasi dan umpan balik yang sama mengatur perilaku sistem biologis dan mekanis. Ia

berargumen bahwa konsep-konsep seperti umpan balik negatif (mekanisme korektif) adalah kunci untuk memahami regulasi diri (self-regulation) dan homeostasis baik pada tubuh manusia maupun pada sistem kontrol otomatis.

3. Relevansi dan Warisan Ilmiah

Karya Wiener pada sibernetik menjadi dasar teoretis untuk banyak bidang modern, termasuk:

- a. Kecerdasan Buatan (AI): Konsep umpan balik dan sistem kendali Wiener menjadi fondasi bagi pengembangan algoritma AI dan robotika.
- b. Teori Sistem: Gagasan bahwa sistem dapat dipahami melalui aliran informasi dan umpan balik, bukan hanya komponen fisiknya, mengubah cara pandang para ilmuwan terhadap sistem yang kompleks, dari ekosistem hingga organisasi sosial.
- c. Sistem Kontrol dan Otomasi: Kontribusinya selama Perang Dunia II pada sistem kendali senjata anti-pesawat meletakkan dasar bagi sistem kontrol modern yang digunakan dalam pabrik, mobil, dan perangkat elektronik.

Wiener juga seorang humanis yang peduli. Ia secara terbuka menulis tentang implikasi etis dan sosial dari teknologi, terutama otomatisasi, dalam bukunya *The Human Use of Human Beings* (1950), menyoroti potensi bahaya dan tantangan yang ditimbulkan oleh mesin pintar bagi masyarakat.

6.3. Prinsip Sibernetik dalam Pembelajaran

1. Landasan Teori

Sibernetik (Wiener, 1948) merupakan ilmu tentang kontrol dan komunikasi dalam sistem yang mengatur diri sendiri (self-regulating system), baik pada makhluk hidup maupun mesin. Dalam konteks pendidikan, prinsip ini menekankan bahwa pembelajaran adalah

suatu sistem terbuka yang melibatkan masukan (input), proses (process), keluaran (output), dan umpan balik (feedback).

Menurut Ashby (1956), sistem pembelajaran yang baik adalah sistem yang mampu menyesuaikan diri (adaptive system) dengan perubahan lingkungan dan kebutuhan peserta didik.

2. Prinsip-Prinsip Sibernetik dalam Pembelajaran

- a. Umpan Balik (Feedback)
 - Guru memberikan umpan balik atas respon siswa.
 - Peserta didik memperbaiki kesalahan berdasarkan koreksi.
 - Proses belajar menjadi siklus evaluasi berkelanjutan.
- b. Kontrol dan Regulasi
 - Guru berperan sebagai pengendali sistem agar tujuan pembelajaran tercapai.
 - Regulasi dapat dilakukan melalui metode, media, dan strategi belajar.
- c. Homeostasis (Keseimbangan)
 - Sistem pembelajaran menjaga kestabilan dengan menyesuaikan strategi ketika terjadi kesulitan belajar.
 - Misalnya: jika siswa belum memahami materi, guru menyesuaikan dengan remedial atau pendekatan berbeda.

- d. Adaptasi

Sistem pembelajaran harus adaptif terhadap perbedaan gaya belajar, perkembangan teknologi, dan dinamika sosial.

Implementasinya : e-learning, pembelajaran berbasis AI, atau metode hybrid.

- e. Interaksi Sistem Terbuka

Proses belajar tidak hanya berlangsung di kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan, budaya, dan

teknologi. Artinya, pembelajaran adalah sistem yang selalu berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Implikasi dalam Pendidikan

- a. Desain Instruksional → harus berbasis pada mekanisme feedback (misalnya formative assessment).
- b. Peran Guru → bukan hanya penyampai informasi, tetapi juga pengendali dan fasilitator.
- c. Penggunaan Teknologi → platform digital memungkinkan kontrol dan feedback lebih cepat.
- d. Pendidikan Adaptif → pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan individual siswa.
 - Contoh Penerapan :
 - a. Sistem Learning Management System (LMS) yang memberikan laporan progres belajar siswa.
 - b. Model Mastery Learning yang menggunakan evaluasi berulang hingga kompetensi tercapai.
 - c. Adaptive Learning dengan AI yang menyesuaikan materi sesuai kemampuan siswa.

6.4. Aplikasi Sibernetik dalam Pendidikan

- a. Sistem Pembelajaran Adaptif (*Adaptive Learning Systems*)
Sistem yang menilai profil peserta didik lalu menyesuaikan jalur dan konten pembelajaran secara real-time (mis. platform yang menyesuaikan tingkat kesulitan dan rekomendasi materi). Pendekatan ini menggunakan umpan balik berulang dan model prediktif.
- b. Learning Analytics & Dashboards
Pengukuran kinerja dan perilaku belajar (log aktivitas, waktu belajar, kesalahan berulang) digunakan untuk memberi umpan balik kepada siswa dan guru serta untuk mengatur intervensi pedagogis. Ini adalah penerapan sibernetik pada

level organisasi sekolah/kelas.

- c. **Sistem Tutor Intelligens / ITS (*Intelligent Tutoring Systems*)**
ITS beroperasi sebagai kontroler adaptif yang memodelkan pengetahuan siswa, memberikan umpan balik, dan memilih langkah-langkah instruksional selanjutnya. Mereka memanfaatkan model sibernetik untuk kontrol proses belajar.
- d. **Integrasi Generative AI dalam Pembelajaran**
Pandangan sibernetik membantu memahami peran model generatif (mis. large language models) dalam alur komunikasi pembelajaran, bagaimana mereka memengaruhi interaksi guru-siswa, dan bagaimana mekanisme umpan balik otomatis dapat men-support pembelajaran. Tinjauan terbaru menempatkan GenAI dalam kerangka cybernetic untuk menilai risiko dan manfaatnya.
- e. **Gamifikasi & Sistem Game-based Learning**
Mekanisme poin, level, dan umpan balik instan pada permainan edukatif bekerja sebagai loop kontrol yang meningkatkan motivasi dan memperkuat perilaku belajar. Studi menunjukkan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar tertentu.
- f. **Sibernetik Organisasi Pendidikan (*Cybersystemic Education*)**
Pendekatan sistemik yang menata kurikulum, manajemen akademik, dan hubungan masyarakat-lembaga dengan prinsip-prinsip sistem dan kontrol untuk mewujudkan efektivitas kelembagaan.

6.5. Kelebihan dan Kelemahan Sibernetik dalam Pembelajaran

1. Kelebihan Pembelajaran Sibernetik

Teori ini fokus pada efisiensi dan struktur pengolahan informasi, memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Orientasi pada Proses Berpikir: Lebih menonjolkan cara berpikir yang berorientasi pada proses dibandingkan sekadar hasil akhir. Ini mendorong siswa untuk fokus pada langkah-langkah dalam memahami materi.
- b. Penyajian Pengetahuan yang Ekonomis: Memungkinkan penyajian pengetahuan yang efisien (ekonomis), karena materi disusun dalam urutan yang logis sesuai sistem informasinya (Husamah & Pantiwati dalam Gramedia, t.t.; Kelebihan dan Kekurangan Teori Sibernetik, 2014).
- c. Belajar yang Lengkap: Kapabilitas belajar dapat disajikan lebih lengkap karena adanya keterarahan seluruh kegiatan belajar kepada tujuan yang ingin dicapai.
- d. Kontrol Belajar Individu: Adanya kontrol belajar yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan irama (ritme) masing-masing individu.
- e. Umpan Balik Informatif: Balikan (umpan balik) informatif yang jelas memberikan petunjuk tentang tingkat unjuk kerja yang telah dicapai dibandingkan dengan unjuk kerja yang diharapkan (Husamah & Pantiwati dalam Gramedia, t.t.; Kelebihan dan Kekurangan Teori Sibernetik, 2014).
- f. Transfer Belajar Nyata: Mendorong adanya transfer belajar pada lingkungan kehidupan yang sesungguhnya, yaitu kemampuan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.
- g. Relevansi Teknologi: Sangat relevan dan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, mempermudah akses informasi, dan mendukung pembelajaran daring atau e-learning (Arifin et al., 2017 dalam JURNAL SYNTAX IMPERATIF, 2022).

2. Kelemahan Pembelajaran Sibernetik

Meskipun unggul dalam struktur informasi, teori ini memiliki beberapa keterbatasan:

- a. Fokus Berlebihan pada Sistem Informasi: Terlalu menekankan pada sistem informasi yang dipelajari dan bagaimana informasi tersebut diolah, namun kurang memperhatikan bagaimana proses belajar itu sendiri (proses internal siswa yang lebih mendalam).
- b. Tidak Ada Proses Belajar Ideal: Asumsi bahwa tidak ada satu pun proses belajar yang ideal untuk segala situasi dan cocok untuk semua peserta didik, karena cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.
- c. Kecenderungan Psikologi dan Informasi: Ulasan teori ini cenderung ke dunia psikologi dan informasi, yang menyulitkan dalam penerapannya jika tidak dipahami secara mendalam oleh pendidik.
- d. Tantangan Implementasi Teknologi: Dalam praktiknya sering menghadapi tantangan teknis dan praktis, seperti kurangnya pelatihan bagi pendidik untuk mengintegrasikan pendekatan algoritmik dan heuristik dalam pembelajaran berbasis teknologi (ResearchGate, 2025).

DAFTAR PUSTAKA

- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Arini, D. P. (2021). Emerging Adulthood : Pengembangan Teori Erikson Mengenai Teori Psikososial Pada Abad 21. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(01). <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i01.1377>
- Ashby, W. R. (1956). *An Introduction to Cybernetics*. London:

Chapman & Hall.

Budiningsih, A. (2005). Belajar dan Pembelajaran. PT.Rineka Cipta.

Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). The Mathematical Theory of Communication. Urbana, IL: University of Illinois Press.

Beer, S. (1972). Brain of the Firm. London: Allen Lane.

Pratama, I. (2023). Implementasi Teori Belajar Sibernetik dalam Pembelajaran PAI untuk Membentuk Kemampuan Memecahkan Masalah pada Peserta Didik Kelas XII di SMAN 3 Bandar Lampung. In Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.

Umpleby, S. A. (2007). Cybernetics: Definitions and Developments. Cybernetics and Human Knowing, 14(2–3), 1–13.

Sani, R. A. (2013). Inovasi Pembelajaran. Bumi Aksara.

Yunus, R. (2018). Teori Belajar Sibernatik dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat. Journal of Education Science, 4(2), 32–41.

PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

Oleh Dr. Fitria Sari, M.Pd.

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan terencana, yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana peserta didik membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui pengalaman belajar (D. H. W. Sanjaya, 2006). Oleh karena itu, pemahaman tentang pendekatan dan model pembelajaran menjadi aspek fundamental bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan berorientasi pada peserta didik.

7.1. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan secara diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran (Abdullah, 2017). Pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai sudut pandang atau landasan filosofis yang digunakan pendidik dalam memandang proses belajar dan bagaimana pembelajaran seharusnya dilaksanakan. Pendapat lain diungkapkan oleh Sanjaya (2008) bahwa pendekatan sebagai titik tolak atau sudut pandang tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Pendekatan bersifat konseptual dan menjadi dasar dalam pemilihan strategi, metode, serta model pembelajaran.

Secara umum, pendekatan pembelajaran berkaitan erat dengan teori belajar yang mendasarinya. Beberapa pendekatan pembelajaran yang banyak digunakan antara lain:

1. Pendekatan Berpusat pada Guru (*Teacher-Centered Approach*)

Pendekatan Berpusat pada Guru (*Teacher-Centered Approach*) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat utama dalam proses pembelajaran (Abdullah, 2017); (Azis, 2019). Guru berperan dominan sebagai sumber pengetahuan, pengendali aktivitas kelas, penentu materi, metode, tempo, serta evaluasi pembelajaran. Sementara itu, peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif, mendengarkan penjelasan, mencatat, dan mengerjakan tugas sesuai instruksi guru.

Dalam pendekatan ini, proses pembelajaran umumnya menggunakan metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab terstruktur, dan latihan (drill) (W. Sanjaya, 2015). Struktur pembelajaran bersifat linier dan sistematis, dimulai dari penyampaian tujuan, penjelasan materi, pemberian contoh, hingga evaluasi hasil belajar. Fokus utama pendekatan ini adalah penguasaan materi, ketepatan konsep, dan efisiensi penyampaian pengetahuan.

Pendekatan ini menempatkan pendidik sebagai sumber utama informasi dan pengendali proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah, dengan penekanan pada penguasaan materi dan transfer pengetahuan. Pendekatan ini banyak dipengaruhi oleh teori behaviorisme, yang memandang belajar sebagai perubahan perilaku akibat stimulus dan respons. Oleh karena itu, penguatan (*reinforcement*) seperti nilai, pujian, atau hukuman sering digunakan untuk mengontrol dan meningkatkan perilaku belajar peserta didik.

Meskipun sering dikritik karena kurang memberi ruang pada kreativitas dan kemandirian siswa, pendekatan ini masih relevan dan

efektif dalam kondisi tertentu, seperti:

- Penyampaian materi faktual dan konseptual yang bersifat abstrak
- Kelas besar dengan keterbatasan waktu
- Peserta didik yang masih membutuhkan struktur dan arahan kuat dari guru
- Tahap awal pembelajaran sebelum beralih ke pendekatan yang lebih partisipatif (Sakti & Situmorang, 2024).

Dengan demikian, *Teacher-Centered Approach* tidak sepenuhnya ditinggalkan, tetapi perlu dikombinasikan secara proporsional dengan pendekatan berpusat pada siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Pendekatan Berpusat pada Peserta Didik (Student-Centered Approach)

Pendekatan Berpusat pada Peserta Didik (*Student-Centered Approach*) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan mitra belajar. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dirancang agar peserta didik aktif membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir, serta mengaitkan materi dengan pengalaman dan konteks kehidupannya.

Pendekatan ini mendorong Peserta didik untuk berpikir kritis, mengeksplorasi, berdiskusi, dan membangun pengetahuannya sendiri (W. Sanjaya, 2019). Pendekatan ini berlandaskan teori kognitivisme dan konstruktivisme, yang menekankan pentingnya proses mental dan pengalaman belajar. bukan sekadar menerima informasi dari guru. Peserta didik didorong untuk bertanya, berdiskusi, mengeksplorasi, memecahkan masalah, dan merefleksikan hasil belajarnya. Oleh karena itu, pendekatan ini

sangat selaras dengan teori belajar konstruktivisme, humanisme, dan progresivisme.

Ciri utama *Student-Centered Approach* meliputi :

- a. Aktivitas belajar didominasi oleh peserta didik, bukan guru.
- b. Pembelajaran menekankan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan kemandirian belajar.
- c. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah, bukan satu-satunya sumber belajar.
- d. Pembelajaran berorientasi pada pengembangan potensi, minat, dan kebutuhan peserta didik.
- e. Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses belajar.

Pendekatan ini diimplementasikan melalui berbagai model dan strategi pembelajaran seperti diskusi kelompok, problem based learning, project based learning, discovery learning, inquiry learning, serta pembelajaran kontekstual. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendekatan berpusat pada peserta didik menjadi landasan penting karena mendorong pembelajaran yang bermakna, diferensiatif, dan berorientasi pada pengembangan profil pelajar Pancasila.

3. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik (B. Uno, 2013). Pembelajaran tidak dipandang sebagai proses menghafal konsep, melainkan sebagai proses mengalami, memahami, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi autentik.

Pendekatan ini menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, serta memperhatikan aspek emosional, nilai, dan potensi individu. Pembelajaran tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek kognitif,

tetapi juga sikap, karakter, dan kesadaran sosial.

Dalam pendekatan ini, peserta didik didorong untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, lingkungan sosial, budaya, dan kondisi kehidupan sehari-hari. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan makna pembelajaran melalui aktivitas eksploratif, diskusi, dan pemecahan masalah kontekstual. Karakteristik utama pendekatan kontekstual meliputi:

- a. Pembelajaran berbasis pengalaman nyata (learning by doing).
- b. Pengetahuan dibangun melalui keterkaitan konteks personal, sosial, dan budaya.
- c. Mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- d. Penilaian menekankan autentik assessment, bukan hanya tes tertulis.

Pendekatan pembelajaran berfungsi sebagai kerangka berpikir bagi pendidik dalam merancang pembelajaran, sehingga pemilihan pendekatan yang tepat akan sangat menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar.

7.2. Model Pembelajaran

sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran lebih konkret dibandingkan pendekatan, karena memuat langkah-langkah pembelajaran (syntax), peran guru dan peserta didik, serta lingkungan belajar yang diperlukan (Joyce, Weil, & Calhoun, 2016).

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman praktis bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Beberapa model pembelajaran yang umum digunakan antara lain:

1. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) adalah model pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara terstruktur, sistematis, dan terkontrol oleh guru. Dalam model ini, guru berperan dominan sebagai penyaji informasi, pemberi contoh, dan pengarah aktivitas belajar, sedangkan peserta didik berperan mengikuti penjelasan, mengamati, menirukan, dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan.

Model pembelajaran langsung dirancang untuk membantu peserta didik menguasai pengetahuan deklaratif (fakta dan konsep) serta pengetahuan prosedural (langkah-langkah atau keterampilan tertentu) secara efektif. Oleh karena itu, model ini sangat cocok digunakan untuk materi yang bersifat terstruktur, bertahap, dan membutuhkan ketepatan konsep, seperti keterampilan dasar, prosedur kerja, atau penguasaan konsep awal.

Model ini menekankan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimulai dari penyampaian tujuan, penjelasan materi, pemberian contoh, latihan terbimbing, hingga evaluasi. Model ini efektif untuk pembelajaran yang menuntut penguasaan konsep dasar dan keterampilan prosedural. Adapun Ciri utama *Direct Instruction* antara lain:

- Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan spesifik.
- Materi disampaikan secara bertahap dari mudah ke sulit.
- Guru memberikan contoh dan demonstrasi langsung.
- Peserta didik melakukan latihan terbimbing sebelum latihan mandiri. Penilaian berfokus pada ketepatan dan penguasaan materi.

Selanjutnya yang menjadi ciri khas sebuah model adalah syntax atau Langkah-langkah Model. Berikut sintak model Pembelajaran Langsung:

- Orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran
- Penyajian materi atau demonstrasi oleh guru
- Latihan terbimbing dengan arahan guru
- Pemberian umpan balik dan koreksi
- Latihan mandiri dan evaluasi

Langkah-langkah ini menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara terkendali dan efisien, sehingga memudahkan guru memastikan seluruh peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Setiap model pembelajaran memiliki Kelebihan dan Kelemahan, tanpa terkecuali model pembelajaran langsung. Untuk itu, berikut kelebihan dan kelemahan model ini:

- Efektif untuk penguasaan konsep dan keterampilan dasar
- Cocok untuk kelas besar dan waktu terbatas
- Meminimalkan miskonsepsi karena penjelasan bersifat eksplisit.

Keterbatasan model pembelajaran langsung:

- Kurang mendorong kreativitas dan berpikir kritis,
- Partisipasi peserta didik relatif pasif,
- Kurang sesuai untuk tujuan pembelajaran tingkat tinggi jika digunakan secara tunggal.

Oleh karena itu, model pembelajaran langsung sebaiknya dipadukan dengan model pembelajaran aktif lainnya, terutama pada tahap pendalaman dan pengayaan materi.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, peserta didik belajar dan bekerja secara kolaboratif, saling membantu, saling bertanggung jawab, dan berinteraksi aktif untuk memahami materi pembelajaran (Siska et al., 2025); (Salamah, 2020).

Pembelajaran kooperatif memandang bahwa pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga melalui interaksi sosial antarsiswa. Melalui interaksi sosial, peserta didik belajar berbagi ide, berdiskusi, dan mengembangkan keterampilan sosial. Model ini relevan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan sikap toleransi. Oleh karena itu, model ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme sosial, yang menekankan pentingnya kerja sama dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Dalam model pembelajaran kooperatif, guru berperan sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, dan pengamat proses kelompok, sedangkan peserta didik berperan aktif sebagai pembelajar sekaligus mitra belajar bagi teman satu kelompoknya.

Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

1. Belajar dalam kelompok kecil (4–6 orang) yang bersifat heterogen.
2. Adanya ketergantungan positif antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
3. Setiap peserta didik memiliki tanggung jawab individu terhadap hasil belajar.

4. Terjadi interaksi tatap muka yang intens antaranggota kelompok.
5. Ditekankan pada keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi.

Langkah-langkah Umum Pembelajaran Kooperatif

1. Penyampaian tujuan dan motivasi belajar
2. Penyajian informasi atau materi awal oleh guru
3. Pembentukan kelompok belajar kooperatif
4. Kegiatan kerja kelompok dan diskusi
5. Presentasi hasil kerja kelompok
6. Evaluasi dan pemberian penghargaan kelompok

Langkah-langkah tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada proses sosial dan kerja sama.

Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang sering digunakan dalam praktik pembelajaran, antara lain:

- STAD (Student Teams Achievement Division)
- Jigsaw
- Think Pair Share (TPS)
- Group Investigation (GI)
- Team Games Tournament (TGT)

Masing-masing tipe memiliki karakteristik dan prosedur yang berbeda, tetapi tetap berlandaskan pada prinsip kerja sama dan tanggung jawab bersama.

3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata dan kontekstual sebagai titik awal proses belajar (Daryanto &

Rahardjo, 2012). Dalam model ini, peserta didik tidak langsung menerima konsep dari guru, melainkan belajar melalui proses memahami masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun kelompok. Peserta didik dilatih untuk menganalisis masalah, mencari informasi, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun kelompok. Model ini efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

PBL menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah proses berpikir. Masalah yang digunakan bersifat autentik, terbuka, dan menantang, sehingga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Model ini berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang memandang belajar sebagai proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Oleh karena itu, PBL sangat relevan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kemandirian belajar.

Tujuan Model Problem Based Learning

- Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah nyata,
- Meningkatkan berpikir kritis dan analitis
- Melatih keterampilan kerja sama dan komunikasi
- Membiasakan peserta didik belajar secara mandiri dan reflektif
- Mengaitkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata.

Ciri-ciri Model Problem Based Learning

- Pembelajaran dimulai dengan masalah autentik, bukan penyampaian materi.

- Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif.
- Guru berperan sebagai fasilitator, bukan sumber utama informasi.
- Proses belajar menekankan penyelidikan, diskusi, dan refleksi.
- Penilaian menekankan proses dan hasil pemecahan masalah.

Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

- Orientasi peserta didik pada masalah
- Pengorganisasian peserta didik dalam belajar
- Penyelidikan mandiri dan kelompok
- Pengembangan dan penyajian hasil solusi
- Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

4. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*) adalah model pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti dari proses belajar, di mana peserta didik secara aktif merancang, melaksanakan, dan menghasilkan suatu produk nyata sebagai hasil dari proses pembelajaran (Fathurrohman, 2016); (Siska et al., 2025). Proyek tersebut dirancang untuk menjawab permasalahan kontekstual yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Model ini menekankan pembelajaran melalui pembuatan produk atau proyek tertentu. Peserta didik terlibat secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Dalam PjBL, peserta didik belajar melalui proses investigasi mendalam, pengambilan keputusan, kolaborasi, dan refleksi (Hudha,

Amin, Bambang, Akbar, & Indonesia, 2016). Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai fasilitator, pembimbing, dan evaluator proses belajar. Model ini menekankan bahwa pembelajaran akan bermakna ketika peserta didik mengalami sendiri proses belajar dan menghasilkan karya yang dapat dipertanggungjawabkan.

Model pembelajaran berbasis proyek berlandaskan pada teori konstruktivisme dan *learning by doing*, yang memandang belajar sebagai proses membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, PjBL sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital.

Tujuan Model *Project Based Learning*

- Mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab belajar peserta didik
- Melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah
- Meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi
- Menghasilkan produk atau karya nyata sebagai bukti belajar
- Mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata.

Ciri-ciri Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Pembelajaran berpusat pada proyek autentik yang menantang
2. Peserta didik terlibat aktif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi
3. Proses belajar bersifat kolaboratif dan berjangka waktu tertentu
4. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing
5. Penilaian menekankan proses dan produk pembelajaran (*authentic assessment*).

Langkah-langkah Model *Project Based Learning*:

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*essential question*)
2. Perencanaan proyek
3. Penyusunan jadwal dan pembagian tugas
4. Pelaksanaan dan pemantauan proyek
5. Pengujian dan penilaian hasil proyek
6. Evaluasi dan refleksi proses pembelajaran

5. Model Pembelajaran *Inkuiri dan Discovery*

Model Pembelajaran *Inkuiri* adalah model pembelajaran yang menekankan proses penyelidikan ilmiah secara sistematis dan kritis untuk menemukan pengetahuan baru. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan. Model ini mendorong peserta didik untuk menemukan konsep atau prinsip melalui proses penyelidikan, pengamatan, dan eksperimen. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir peserta didik. Pembelajaran inkuiri menempatkan peserta didik sebagai penemu pengetahuan (*knowledge seeker*), sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing proses berpikir ilmiah. Proses pembelajaran tidak berfokus pada hasil akhir semata, tetapi pada proses berpikir, penalaran, dan pengambilan keputusan berbasis data.

Model *inkuiri* berlandaskan pada teori *konstruktivisme dan scientific inquiry*, sehingga sangat efektif untuk mengembangkan:

- kemampuan berpikir kritis dan analitis,
- keterampilan proses sains dan sosial,
- sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, objektivitas, dan keterbukaan.

Langkah-langkah Model *Inkuiri*

1. Orientasi dan perumusan masalah
2. Perumusan hipotesis atau dugaan sementara
3. Pengumpulan data/informasi
4. Analisis dan pengujian hipotesis
5. Penarikan kesimpulan dan refleksi

Model *discovery* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses menemukan konsep, prinsip, atau pengetahuan baru melalui kegiatan eksplorasi dan penyelidikan. Dalam model ini, peserta didik tidak menerima informasi dalam bentuk jadi, melainkan diarahkan untuk mengorganisasi informasi, mengamati, mengajukan hipotesis, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Menurut Bruner, *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran di mana peserta didik belajar dengan cara menemukan sendiri struktur pengetahuan melalui pengalaman langsung. Model ini berpijak pada teori belajar *konstruktivisme* yang memandang bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar.

Beberapa karakteristik utama model pembelajaran *Discovery Learning* antara lain:

1. Berpusat pada peserta didik (*student-centered*).
2. Mengutamakan proses berpikir dan penemuan konsep.
3. Peserta didik aktif dalam mengamati, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan.
4. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.
5. Menekankan pembelajaran bermakna dan pengalaman langsung.

Langkah-langkah dalam penerapan model *discovery learning* sebagai berikut:

1. Pemberian Stimulus (*Stimulation*)

Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan, fenomena, atau permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

2. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Peserta didik mengidentifikasi dan merumuskan masalah atau pertanyaan berdasarkan stimulus yang diberikan.

3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Peserta didik mengumpulkan informasi melalui berbagai sumber, seperti observasi, eksperimen, membaca, atau diskusi.

4. Pengolahan Data (*Data Processing*)

Data yang diperoleh dianalisis, diklasifikasikan, dan diinterpretasikan untuk menemukan pola atau hubungan tertentu.

5. Pembuktian (*Verification*)

Peserta didik memeriksa kebenaran hasil temuannya dengan membandingkan data, teori, atau konsep yang relevan.

6. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Peserta didik menyimpulkan prinsip atau konsep umum berdasarkan hasil proses penemuan yang telah dilakukan.

7.3. Hubungan Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan dan model pembelajaran memiliki hubungan yang erat dan saling melengkapi. Pendekatan pembelajaran menjadi landasan filosofis, sedangkan model pembelajaran merupakan implementasi praktis dari pendekatan tersebut. Dengan kata lain, satu pendekatan pembelajaran dapat diwujudkan melalui berbagai model pembelajaran yang berbeda. Pendekatan pembelajaran menggambarkan sudut pandang umum mengenai bagaimana proses belajar seharusnya berlangsung. Pendekatan ini berakar pada teori

belajar tertentu, seperti behaviorisme, kognitivisme, atau konstruktivisme. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran memberikan arah dan prinsip dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran, termasuk pemilihan strategi, metode, dan model pembelajaran.

Pemilihan pendekatan dan model pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi ajar, serta konteks dan lingkungan belajar. Pendidik yang memahami berbagai pendekatan dan model pembelajaran akan lebih fleksibel dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang efektif, relevan, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

Sebagai contoh, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered approach*) melahirkan berbagai model pembelajaran inovatif, seperti *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, dan *Cooperative Learning*. Model-model tersebut menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, diskusi, dan pemecahan masalah. Sebaliknya, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered approach*) lebih sering diwujudkan melalui model pembelajaran ekspositori atau pembelajaran langsung.

Hubungan antara pendekatan dan model pembelajaran bersifat hierarkis dan fungsional. Pendekatan pembelajaran berada pada tingkat konseptual sebagai dasar pemikiran, sedangkan model pembelajaran berada pada tingkat implementatif sebagai panduan pelaksanaan di kelas. Ketepatan dalam memilih pendekatan pembelajaran akan berpengaruh langsung terhadap efektivitas penerapan model pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia*, 01(01), 45–62.
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- B. Uno, H. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bruner, J. S. (1961). *The Act of Discovery*. Harvard Educational Review, 31(1), 21–32.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, M. (2016). *Model-model pembelajaran inovatif: Alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hudha, A. M., Amin, M., Bambang, S., Akbar, S., & Indonesia, B. (2016). Telaah Model-Model Pembelajaran. *JPBI: Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2, 109–124.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models Of Teaching* (Sembilan). Jakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sakti, M., & Situmorang, S. M. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. Litrus.
- Salamah. (2020). *Metode dan Model-model Pembelajaran*.
- Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*.

Kencana.

Sanjaya, W. (2019). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Kencana.

Siska, F., Tanggur, F. S., Handayani, S. S., Ardiansyah, S., Sogen, M. M. B., Nurhafni, ... Astanto, S. B. (2025). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Padang: CV. Gita Lentera.

INOVASI DALAM PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Oleh Trina Febriani, M.Pd.

8.1. Inovasi Pembelajaran

1. Pengertian Inovasi

Inovasi adalah kombinasi baru dari pengetahuan yang menghasilkan perubahan signifikan dalam cara kerja atau produk. Dalam konteks pendidikan, inovasi pembelajaran berarti menciptakan strategi atau metode baru agar proses belajar lebih efektif (Schumpeter .1934) menurut Roger,1983 Inovasi adalah ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh seseorang atau sekelompok orang. Inovasi pembelajaran berarti menghadirkan pendekatan baru dalam kegiatan belajar-mengajar yang meningkatkan kualitas hasil belajar, Syafaruddin 2002, menjelaskan Inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan baru oleh seseorang atau kelompok orang, baik berupa hasil penemuan baru maupun modifikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Inovasi pembelajaran Adalah sebuah upaya menghadirkan cara baru, strategi, metode, atau media dalam proses belajar untuk meningkatkan efektivitas, dan daya tarik pembelajaran, sedangkan

teknologi pendidikan adalah pemanfaatan perangkat, aplikasi, dan sistem berbasis teknologi untuk mendukung perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran.



8.2. Bentuk Inovasi dalam Pembelajaran

Bentuk inovasi dalam pembelajaran bisa bermacam-macam, baik dari sisi metode, media maupun pendekatan yang bisa digunakan oleh pendidik, berikut beberapa bentuk inovasi pembelajaran diantaranya.

1. Inovasi metode pembelajaran

- a. *Blended Learning* yaitu menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring.
- b. *Project Based Learning (PjBL)* yaitu peserta didik belajar melalui pengerjaan proyek nyata.
- c. *Gamifikasi* yaitu penggunaan unsur permainan (poin, level, badge) untuk meningkatkan motivasi belajar.
- d. *Flipped Classroom* yaitu materi dipelajari di rumah (melalui video, modul), sedangkan di kelas fokus pada diskusi dan praktik.

2. Inovasi Media Pembelajaran

- a. *Pemanfaatan Teknologi Digital* yaitu video interaktif, animasi, AR/VR (Augmented & Virtual Reality).
- b. Aplikasi Edukasi, yaitu seperti Quizizz, Kahoot, Google Classroom, Edmodo, Moodle.
- c. Microlearning yaitu seperti materi singkat berbentuk infografis, podcast, atau video pendek.

3. Inovasi Pendekatan

- a. Pembelajaran Kolaboratif yaitu menekankan kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan masalah.
- b. Pembelajaran Diferensiasi yaitu menyesuaikan strategi dengan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa.
- c. Contextual Teaching and Learning (CTL) yaitu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa.
- d. STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) yaitu mengintegrasikan berbagai bidang ilmu untuk meningkatkan kreativitas.

4. Inovasi Penilaian

- a. Penilaian Autentik: yaitu berbasis portofolio, proyek, atau performa nyata, bukan sekadar tes tulis.
- b. Peer Assessment yaitu penilaian antarsiswa untuk melatih refleksi dan kritik membangun.
- c. Self-Assessment yaitu siswa menilai dirinya sendiri untuk meningkatkan kesadaran belajar.



Gambar 8.2. : Bentuk inovasi pembelajaran secara virtual

8.3. Peran teknologi dalam Proses Belajar

Teknologi sangat berperan penting yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia saat ini di era modern. Di bidang Pendidikan saja, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu , tetapi teknologi juga sebagai pengubah paradigma dalam cara belajar dan mengajar bagi peserta Didik dan pendidik sendiri. Dengan berbagai inovasi yang terus berkembang, teknologi memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas belajar, baik bagi peserta Didik, guru, maupun lembaga lainnya dibidang Pendidikan.

Teknologi dapat memungkinkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan perangkat lunak edukasi, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Misalnya, dengan adanya video animasi atau simulasi, peserta Didik dapat memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah. Selain itu, teknologi virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) memungkinkan pengalaman belajar yang imersif, seperti menjelajahi system tata surya secara virtual atau

mempelajari anatomi tubuh manusia secara detail.

Teknologi juga memungkinkan personalisasi dalam proses belajar. Dengan bantuan kecerdasan buatan (AI), system pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta Didik. Misalnya, platform belajar online dapat memberikan rekomendasi materi berdasarkan Tingkat pemahaman peserta Didik, sehingga proses dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Peran teknologi dalam proses belajar sangat besar dan semakin penting di era digital saat ini. Berikut beberapa peran utamanya :

1. **Akses Informasi yang Lebih Luas**

Teknologi memungkinkan siswa dan guru mengakses sumber belajar tanpa batas melalui internet, e-book, jurnal digital, video pembelajaran, hingga simulasi interaktif.

2. **Mendukung Pembelajaran Interaktif**

Media seperti aplikasi, game edukasi, dan simulasi membuat proses belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret.

3. **Pembelajaran Fleksibel (Belajar di Mana Saja, Kapan Saja)**

Dengan adanya Learning Management System (LMS), kelas virtual, dan video conference, siswa dapat belajar sesuai waktu dan tempat yang fleksibel.

4. **Personalisasi Pembelajaran**

Teknologi dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan masing-masing siswa, misalnya lewat aplikasi yang memberi soal adaptif sesuai kemampuan.

5. **Kolaborasi Lebih Mudah**

Siswa dan guru bisa berkolaborasi secara daring, berdiskusi melalui forum online, bekerja dalam proyek bersama, bahkan lintas sekolah atau negara.

6. **Evaluasi yang Efisien**

Teknologi membantu guru dalam memberikan tes online, analisis hasil belajar secara cepat, dan umpan balik instan kepada siswa.

7. **Menyiapkan Literasi Digital**

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membekali siswa dengan keterampilan digital yang penting untuk dunia kerja di masa depan.



Gambar 8.3. : Peran teknologi dalam proses belajar

8.4. Pembelajaran Berbasis Digital dan Online Learning

Pembelajaran digital adalah proses dimana proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, terutama internet, untuk menyajikan materi, memfasilitasi interaksi, dan mendukung pengalaman belajar secara fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu (munir 2017), menurut Rosenberg 2001 Pembelajaran berbasis digital atau *digital learning* adalah pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, memperluas akses belajar, dan meningkatkan kualitas hasil belajar melalui media digital.

Pembelajaran Berbasis Digital dan Online Learning pada dasarnya merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Keduanya sering

dianggap sama, tetapi sebenarnya ada perbedaan diantaranya ialah :

- **Pembelajaran Berbasis Digital**

Pembelajaran berbasis digital adalah sebuah proses belajar mengajar yang dapat memanfaatkan teknologi digital sebagai utama dalam penyampaian materi, interaksi, maupun evaluasi pembelajaran. Media yang digunakan bisa berupa komputer, smartphone, tablet, serta berbagai aplikasi atau platform digital seperti learning management system (LMS)

Ciri-ciri:

- 1) Menggunakan multimedia (teks, audio, video, animasi, simulasi).
- 2) Bisa dilakukan secara **offline maupun online**.
- 3) Memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Contoh : Penggunaan e-book, aplikasi belajar matematika, laboratorium virtual, atau modul interaktif.



- **Online Learning (Pembelajaran Daring)**

Online learning / pembelajaran daring yaitu berupa bentuk pembelajaran yang berlangsung melalui jaringan internet dengan memanfaatkan Learning Management System (LMS) atau platform

digital.

Ciri-ciri:

- 1) Dilakukan sepenuhnya melalui internet.
- 2) Interaksi guru dan siswa bisa sinkron (real-time, misalnya Zoom, Google Meet) atau asinkron (forum diskusi, video rekaman, e-learning).
- 3) Menjangkau pembelajaran jarak jauh tanpa batas ruang.

Contoh: Kuliah online melalui Google Classroom, kursus di Coursera, webinar pembelajaran, atau kelas Zoom.

• **Persamaan dalam Pembelajaran berbasis digital dan online learning Adalah :**

- 1) Sama-sama menggunakan teknologi digital.
- 2) Mendorong kemandirian, kreativitas, dan akses materi yang lebih luas.
- 3) Membantu pembelajaran lebih fleksibel dibanding metode konvensional.

Tabel 8.1. Perbedaan Utama Pembelajaran berbasis digital dan online learning

Aspek	Pembelajaran Berbasis Digital	Online Learning
Koneksi internet	Bisa offline atau online	Harus online
Media	E-book, aplikasi, video interaktif, simulasi	LMS, video conference, platform e-learning
Fleksibilitas	Bisa dipakai di ruang kelas atau mandiri	Belajar jarak jauh, tidak terbatas lokasi

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2019). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalisme guru*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M. (2020). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 101–115. <https://doi.org/10.21009/jtp.222.01>
- Zhang, W., Wang, Y., Yang, L., & Wang, C. (2020). Suspending classes without stopping learning: China's education emergency management policy in the COVID-19 outbreak. *Journal of Risk and Financial Management*, 13(3), 55. <https://doi.org/10.3390/jrfm13030055>
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Vancouver: Tony Bates Associates Ltd.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2016). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Pearson Education.

IMPLIKASI TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN IPS

Oleh Dr. Maria Magdalena Beatrice Sogen, M.Pd.

9.1. Pendekatan Behaviorisme dalam Pembelajaran IPS

1. Konsep Dasar Behaviorisme

Behaviorisme merupakan salah satu aliran psikologi belajar yang berkembang pada awal abad ke-20 dan sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Inti dari teori ini adalah pandangan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya. Dengan kata lain, belajar tidak dilihat dari apa yang terjadi di dalam pikiran (mental) peserta didik, melainkan dari bagaimana mereka merespons stimulus yang diberikan (Hidayat et al., 2025).

Tokoh-tokoh utama dalam aliran ini antara lain Ivan Pavlov dengan teori *classical conditioning*, Edward L. Thorndike dengan *law of effect*, John B. Watson sebagai pelopor behaviorisme radikal, serta B.F. Skinner dengan *operant conditioning*. Pavlov menunjukkan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui asosiasi stimulus dengan respons tertentu, misalnya anjing yang mengeluarkan air liur setiap kali mendengar bel berbunyi karena terbiasa dikaitkan dengan makanan (Domjan, 2005). Sementara itu, Skinner menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam membentuk perilaku, di mana perilaku yang diikuti dengan konsekuensi positif cenderung

akan diulang, sedangkan perilaku yang diikuti konsekuensi negatif akan berkurang (Budi Purwoko, *et al* 2025).

Dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran IPS, pendekatan behaviorisme diaplikasikan melalui strategi yang menekankan pengulangan, latihan (*drill and practice*), serta pemberian *reward* dan *punishment*. Guru bertindak sebagai pengendali stimulus, sedangkan siswa diharapkan memberikan respons sesuai yang diharapkan. Misalnya, ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, guru memberikan pujian atau nilai tambahan sehingga memotivasi siswa untuk mengulang perilaku positif tersebut (Hidayat et al., 2025).

Dengan demikian, konsep dasar behaviorisme menempatkan guru pada posisi yang dominan sebagai pengontrol proses belajar, sementara siswa dipandang sebagai individu yang perilakunya dapat dibentuk melalui pengaturan stimulus-respons yang tepat. Teori ini meskipun sederhana, tetap relevan untuk diterapkan terutama dalam melatih keterampilan dasar dan hafalan fakta-fakta dalam IPS.

2. Penerapan dalam Pembelajaran IPS

Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfokus pada pembentukan perilaku belajar siswa melalui pengaturan stimulus dan respons yang jelas. Guru berperan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa memberikan respons yang sesuai, sementara perubahan perilaku siswa menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar mengajar menekankan penguatan terhadap perilaku yang diharapkan serta penghilangan perilaku yang tidak sesuai (Sari, 2022).

Salah satu bentuk penerapan behaviorisme dalam IPS adalah melalui pengulangan dan latihan (*drill and practice*). Guru dapat memberikan latihan soal secara berulang terkait materi sejarah, geografi, atau ekonomi untuk memperkuat daya ingat siswa.

Misalnya, siswa diminta menghafal tanggal peristiwa penting dalam sejarah Indonesia dengan latihan berulang hingga terbentuk kebiasaan mengingat yang baik (Sulaswari, 2021).

Selain itu, pemberian reward (penguatan positif) juga menjadi strategi utama dalam pembelajaran IPS berbasis behaviorisme. Reward dapat berupa pujian, nilai tambahan, stiker penghargaan, atau bahkan pengakuan di depan kelas bagi siswa yang aktif bertanya atau mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini sesuai dengan pandangan Skinner dalam (Daulay, 2024) bahwa perilaku yang diikuti dengan konsekuensi positif cenderung akan diulang.

Sebaliknya, penguatan negatif (*punishment*) digunakan untuk mengurangi perilaku siswa yang tidak sesuai, seperti tidak memperhatikan guru atau mengganggu teman saat diskusi. Misalnya, siswa yang tidak mengerjakan tugas IPS diberikan teguran atau pengurangan nilai. Dengan cara ini, siswa belajar untuk menghindari perilaku yang menimbulkan konsekuensi tidak menyenangkan (Daulay, 2024).

Dalam praktik pembelajaran IPS, penerapan behaviorisme juga tampak pada strategi pembelajaran terstruktur dan terkontrol. Guru menyajikan materi dalam langkah-langkah kecil yang jelas, memberikan contoh konkret, kemudian meminta siswa menirukan atau merespons sesuai arahan. Misalnya, dalam materi peta, guru menunjukkan letak provinsi di Indonesia, lalu siswa diminta menunjuk lokasi yang sama berulang kali hingga terbentuk respons yang benar (Sari, 2022).

Dengan demikian, penerapan behaviorisme dalam pembelajaran IPS menekankan latihan, pengulangan, serta penggunaan reward dan punishment untuk membentuk perilaku belajar yang sesuai. Meskipun lebih efektif untuk mengajarkan keterampilan dasar dan hafalan fakta, penerapan ini tetap relevan apabila dipadukan dengan pendekatan lain yang mendorong

pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis.

3. Kelebihan dan Kelemahan

Pendekatan behaviorisme memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya tetap relevan dalam praktik pembelajaran IPS hingga saat ini. *Pertama*, pendekatan ini menekankan pentingnya keteraturan, disiplin, dan penguatan sehingga efektif dalam membentuk kebiasaan belajar yang baik pada siswa (Sulaswari, 2021). Melalui pengulangan (*drill and practice*) serta pemberian reward, siswa dapat lebih mudah mengingat dan menguasai fakta-fakta dasar IPS, seperti nama tokoh sejarah, tanggal peristiwa penting, atau konsep dasar kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan pandangan Thorndike mengenai *law of effect* yang menyatakan bahwa perilaku yang diikuti dengan konsekuensi menyenangkan akan lebih mudah dipelajari dan diulang (Ibad & Nurhikmayati, 2019).

Kedua, behaviorisme memudahkan guru dalam merancang pembelajaran yang terukur dan terstruktur. Guru dapat menetapkan tujuan belajar yang jelas, memberikan stimulus, serta menilai keberhasilan melalui respons siswa. Proses ini membuat hasil belajar menjadi lebih konkret dan dapat diamati secara langsung (Shahbana et al., 2020). Dalam pembelajaran IPS, guru dapat mengukur pemahaman siswa secara objektif melalui tes tertulis atau lisan yang menunjukkan sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan.

Namun demikian, pendekatan behaviorisme juga memiliki beberapa kelemahan. *Pertama*, cenderung terlalu menekankan pada aspek perilaku yang tampak, sehingga mengabaikan proses berpikir internal, kreativitas, dan pemahaman yang lebih mendalam (Shahbana et al., 2020). Akibatnya, pembelajaran IPS yang seharusnya menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif sering kali menjadi sekadar proses menghafal fakta tanpa pemaknaan kontekstual.

Kedua, pendekatan ini menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*), sementara siswa cenderung pasif dan hanya merespons stimulus yang diberikan. Hal ini dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, serta mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman mereka sendiri (Mujahida, 2019). Dalam konteks IPS, kelemahan ini menjadi signifikan karena IPS bertujuan tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga membentuk sikap sosial, keterampilan berpikir kritis, dan kesadaran kewarganegaraan.

Dengan demikian, meskipun behaviorisme memiliki kelebihan dalam hal kejelasan tujuan, keterukuran hasil belajar, dan efektivitas dalam melatih keterampilan dasar, kelemahannya dalam mengembangkan potensi berpikir tingkat tinggi perlu diantisipasi. Oleh karena itu, penerapan behaviorisme dalam pembelajaran IPS sebaiknya dikombinasikan dengan pendekatan lain, seperti konstruktivisme atau humanisme, agar siswa tidak hanya menguasai fakta, tetapi juga mampu memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

9.2. Pendekatan Kognitivisme dalam Pembelajaran IPS

1. Konsep Dasar Kognitivisme

Kognitivisme muncul sebagai reaksi terhadap keterbatasan behaviorisme yang hanya menekankan pada stimulus dan respons yang tampak. Aliran ini menegaskan bahwa belajar tidak hanya sekadar perubahan perilaku yang dapat diamati, tetapi juga melibatkan proses internal dalam diri individu seperti atensi, persepsi, memori, dan pemecahan masalah (Nurhadi, 2020). Dengan demikian, belajar dipandang sebagai suatu proses aktif untuk memperoleh dan mengorganisasi pengetahuan dalam struktur kognitif siswa.

Tokoh utama dalam aliran ini adalah Jean Piaget, Jerome

Bruner, dan David Ausubel. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui tahapan yang sistematis, di mana siswa membangun pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi (Marinda, 2020). Bruner menekankan pentingnya *discovery learning* atau belajar penemuan, di mana siswa didorong untuk menemukan konsep sendiri melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan (Sihono, 2025). Sementara itu, Ausubel menekankan pentingnya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), yaitu keterkaitan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang sudah ada dalam diri siswa (Nur Rahmah, 2013).

Kognitivisme memandang bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengorganisasi informasi, memberikan pengalaman belajar yang menantang, serta membimbing siswa untuk membangun pemahaman yang bermakna. Dengan fokus pada proses berpikir, pendekatan ini memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi (Ormrod, 2020).

Dalam konteks pendidikan, kognitivisme menekankan bahwa pembelajaran harus dirancang agar sesuai dengan cara kerja otak dalam memproses informasi. Strategi seperti penggunaan peta konsep, elaborasi, scaffolding, hingga pertanyaan pemicu (*advance organizers*) menjadi penting agar siswa mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dengan demikian, kognitivisme menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya, bukan sekadar objek yang merespons stimulus eksternal.

2. Penerapan dalam IPS

Penerapan kognitivisme dalam pembelajaran IPS berfokus pada bagaimana siswa mengolah informasi, mengorganisasikan pengetahuan, dan menghubungkannya dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang

membantu mengaktifkan struktur kognitif siswa agar mampu memahami konsep-konsep IPS secara lebih bermakna (Sulistriani et al., 2021)

Salah satu strategi yang digunakan adalah pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) sebagaimana dikemukakan oleh (Nur Rahmah, 2013). Dalam konteks IPS, guru dapat menggunakan *advance organizer* berupa peta konsep, gambar, atau bagan alur sejarah yang relevan, sehingga siswa mampu mengaitkan materi baru, misalnya tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan, dengan pengetahuan awal yang sudah mereka miliki. Hal ini membantu siswa memahami materi bukan hanya sebagai hafalan, melainkan sebagai bagian dari jaringan pengetahuan yang utuh.

Selain itu, Tohari & Rahman (2024) menekankan pentingnya *discovery learning*. Dalam pembelajaran IPS, siswa dapat diarahkan untuk melakukan eksplorasi dan penemuan konsep melalui studi kasus, analisis dokumen sejarah, atau simulasi peran (*role play*) tentang peristiwa sosial. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung.

Penerapan teori Piaget juga sangat relevan dalam pembelajaran IPS, terutama untuk memahami tahapan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dan menengah. Misalnya, siswa kelas tinggi SD (usia 11–12 tahun) yang berada pada tahap operasional konkret dapat diberikan pengalaman belajar berupa pengamatan langsung lingkungan sosial, sedangkan siswa SMP dan SMA pada tahap operasional formal dapat diajak untuk menganalisis isu-isu sosial kompleks, seperti globalisasi atau demokrasi (Sulaswari, 2021).

Kognitivisme juga mendorong penggunaan strategi *scaffolding*, yaitu memberikan bantuan sementara yang memungkinkan siswa menguasai konsep sulit dalam IPS. Misalnya, guru memberikan

pertanyaan penuntun saat siswa menganalisis konflik sosial, lalu secara bertahap mengurangi bantuan agar siswa lebih mandiri dalam berpikir kritis (Nurhadi, 2020).

Dengan demikian, penerapan kognitivisme dalam pembelajaran IPS menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif siswa. Pendekatan ini membantu siswa tidak hanya memahami fakta-fakta sosial, tetapi juga menghubungkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Kelebihan dan Kekurangan

Pendekatan kognitivisme dalam pembelajaran IPS memiliki sejumlah kelebihan. *Pertama*, pendekatan ini menekankan pentingnya proses berpikir siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan tetapi juga pemahaman yang mendalam. Dengan strategi seperti pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dan *discovery learning*, siswa lebih mampu mengaitkan konsep-konsep IPS dengan pengalaman nyata mereka (Nur Rahmah, 2013); (Najib & Elhefni, 2016).

Kedua, kognitivisme mendorong siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini membantu pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif yang sangat relevan dalam memahami fenomena sosial, sejarah, dan kewarganegaraan. Selain itu, pendekatan ini menekankan pentingnya *scaffolding*, di mana guru membimbing siswa secara bertahap hingga mampu belajar mandiri, sehingga mendukung perkembangan belajar jangka panjang (Tohari & Rahman, 2024).

Pendekatan kognitivisme juga memiliki keterbatasan. *Pertama*, penerapannya membutuhkan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Jika guru kurang memahami tahapan perkembangan menurut Piaget, pembelajaran bisa menjadi terlalu sulit atau terlalu mudah

bagi siswa.

Kedua, pendekatan ini sering dianggap lebih kompleks dalam pelaksanaannya dibandingkan behaviorisme. Misalnya, penggunaan strategi discovery learning memerlukan waktu lebih banyak dan perencanaan yang matang, sehingga terkadang sulit diterapkan pada kelas besar dengan keterbatasan waktu dan sumber daya.

Ketiga, meskipun menekankan pada pemahaman, pendekatan ini relatif kurang menekankan pada pembentukan perilaku disiplin atau keterampilan hafalan yang juga dibutuhkan dalam IPS, misalnya dalam mengingat fakta sejarah atau konsep-konsep dasar.

Dengan demikian, kognitivisme sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam IPS, tetapi tetap perlu dipadukan dengan pendekatan lain agar lebih seimbang dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

9.3. Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS

1. Konsep Dasar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan dibangun (dikonstruksi) secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi diri (Syamsuddin & Syamsuddin, 2023). Dalam pandangan ini, siswa dipandang sebagai subjek aktif yang memiliki pengetahuan awal (*prior knowledge*), dan pengetahuan baru akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan struktur kognitif yang sudah ada.

Jean Piaget adalah salah satu tokoh utama konstruktivisme yang menekankan pada *konstruktivisme kognitif*. Ia menjelaskan bahwa siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka, mulai dari tahap sensori-motor hingga tahap operasional formal

(Sihono, 2025). Menurut Piaget, belajar terjadi ketika individu berusaha menyeimbangkan (*equilibration*) antara pengalaman baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki.

Selain Piaget, Lev Vygotsky mengembangkan *konstruktivisme sosial* yang menekankan pentingnya interaksi sosial, bahasa, dan budaya dalam proses belajar. Salah satu konsep penting Vygotsky adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan siswa secara mandiri dengan apa yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain yang lebih kompeten, baik guru maupun teman sebaya (Suardipa, 2020). Dengan bantuan berupa *scaffolding*, siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Konstruktivisme memandang guru sebagai fasilitator yang bertugas menyediakan lingkungan belajar yang kaya, menantang, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Guru tidak hanya mentransfer informasi, tetapi membimbing siswa dalam mengajukan pertanyaan, menemukan solusi, dan merefleksikan hasil belajar (Tohari & Rahman, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran konstruktivis sering menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, maupun simulasi sosial yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara kolaboratif.

Dengan demikian, konsep dasar konstruktivisme menekankan bahwa belajar adalah proses aktif membangun pengetahuan yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan fisik maupun sosialnya. Teori ini menekankan bahwa pemahaman yang bermakna akan lebih tercapai jika siswa terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual.

2. Penerapan dalam Pembelajaran IPS

Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran IPS menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun

pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik sangat relevan dengan prinsip konstruktivisme karena materi yang dipelajari dapat langsung dikaitkan dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu bentuk penerapan konstruktivisme adalah penggunaan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*). Misalnya, guru memberikan kasus tentang kemacetan lalu lintas di kota besar, lalu siswa diminta untuk menganalisis penyebabnya dan menawarkan solusi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep sosial, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analisis, dan pemecahan masalah (Rahmadani, 2019).

Konstruktivisme juga dapat diwujudkan melalui pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Dalam IPS, siswa dapat diminta untuk membuat proyek penelitian kecil, seperti mengkaji keberagaman budaya lokal di lingkungan sekitar atau membuat laporan tentang dampak globalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik, sekaligus mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi (Nuryati & Fauziati, 2021).

Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Vygotsky juga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Guru dapat memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan penuntun, contoh kasus, atau bimbingan saat siswa mengalami kesulitan memahami materi yang kompleks, misalnya konsep demokrasi atau globalisasi. Seiring waktu, *scaffolding* tersebut dikurangi agar siswa mampu belajar secara mandiri (Suardipa, 2020).

Lebih jauh, pembelajaran konstruktivis dalam IPS juga dapat berbentuk diskusi kelompok, *role play*, dan simulasi sosial. Misalnya, siswa melakukan simulasi sidang BPUPKI untuk memahami dinamika

perumusan dasar negara. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar tentang fakta sejarah, tetapi juga mengalami proses pengambilan keputusan dan pentingnya kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran IPS menekankan pada kegiatan belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Hal ini membantu siswa tidak hanya memahami materi IPS secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai sosial yang penting bagi kehidupan nyata mereka.

3. Kelebihan dan Kekurangan

Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran IPS memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya relevan dengan kebutuhan pendidikan modern. Kelebihan utamanya adalah siswa didorong untuk aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Syamsuddin & Syamsuddin (2023), pembelajaran konstruktivistik membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah.

Selain itu, pendekatan ini mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa melalui diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan berbasis proyek. Tohari & Rahman (2024) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam mengembangkan kemampuan kognitif, yang sangat sesuai dengan pembelajaran IPS yang berorientasi pada nilai sosial, norma, dan budaya. Dengan demikian, konstruktivisme mampu membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran sosial dan tanggung jawab terhadap lingkungannya.

Namun, pendekatan konstruktivisme juga memiliki beberapa

kekurangan. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang cenderung membutuhkan waktu lebih lama karena menekankan pada eksplorasi dan diskusi. Menurut (Nuryati & Fauziati, 2021), pembelajaran konstruktivistik memerlukan perencanaan matang serta kesiapan guru untuk mengelola kelas agar kegiatan belajar tetap terarah. Jika tidak dikelola dengan baik, pembelajaran bisa menjadi kurang efektif dan tujuan tidak tercapai secara optimal.

Selain itu, pendekatan konstruktivisme menuntut ketersediaan sumber belajar yang variatif serta keterampilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran aktif. Dalam praktiknya, keterbatasan fasilitas sekolah dan jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas dapat menjadi kendala dalam penerapan. (Sihono, 2025) juga menekankan bahwa guru perlu memiliki keterampilan khusus untuk menilai hasil belajar konstruktivistik, yang tidak hanya menekankan pada hasil akhir tetapi juga pada proses pembelajaran siswa.

Dengan demikian, meskipun konstruktivisme memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran IPS, guru perlu menyeimbangkan antara kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dengan efektivitas pencapaian tujuan kurikulum. Pemilihan strategi yang tepat, dukungan fasilitas, serta kesiapan guru menjadi faktor penting agar pendekatan konstruktivisme dapat diterapkan secara optimal.

9.4. Inovasi dalam Pembelajaran IPS dengan Teknologi

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Inovasi dalam pembelajaran IPS melalui pemanfaatan teknologi memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa di era digital. Menurut (Tazkia & Safitri, 2024), integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas,

efisiensi, serta keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep sosial.

Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran IPS adalah penggunaan media digital seperti video interaktif, simulasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis daring. Teknologi ini membantu siswa memahami fenomena sosial yang kompleks melalui visualisasi yang konkret dan mudah dipahami. Misalnya, penggunaan *Geographic Information System (GIS)* dalam pembelajaran geografi sosial dapat membantu siswa menganalisis peta digital dan memahami hubungan antar wilayah secara lebih mendalam.

Selain itu, platform *Learning Management System (LMS)* seperti *Google Classroom*, *Moodle*, dan *Edmodo* memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk berinteraksi di luar kelas. Guru dapat memberikan materi, tugas, serta umpan balik secara real time, sementara siswa dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pandangan (Aisyah et al., 2024) dalam teori *connectivism*, yang menekankan pentingnya membangun jejaring pengetahuan melalui teknologi digital.

Inovasi teknologi juga memungkinkan pengembangan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dengan memanfaatkan sumber informasi dari internet. Dalam pembelajaran IPS, siswa dapat melakukan riset sederhana, misalnya menganalisis isu-isu global seperti perubahan iklim, globalisasi, atau konflik sosial dengan memanfaatkan data digital. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menekankan hafalan fakta, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Namun, penerapan inovasi teknologi dalam pembelajaran IPS juga menghadapi tantangan. Menurut (Tazkia & Safitri, 2024), kesenjangan akses terhadap perangkat digital dan internet (*digital divide*) masih menjadi kendala utama di banyak sekolah. Selain itu, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam

pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan inovasi ini. Oleh karena itu, pelatihan guru, penyediaan infrastruktur, serta pengembangan literasi digital siswa menjadi aspek penting yang harus diperhatikan.

Dengan demikian, inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., & Yanti, L. D. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(April), 44–52.
- Budi Purwoko, Muhamad Hanifudin, Jerry Sheva Christian, A. N. B., & A.N.M, D. A. (2025). MEMAHAMI OPERANT CONDITIONING: TEKNIK EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU POSITIF. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 11(9). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>
- Daulay, M. (2024). Pemikiran I . Pavlov dan B . F . Skinner dan Implementasinya dengan Layanan BK. *AL-IRSYAD: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6, 329–350.
- Domjan, M. (2005). Pavlovian Conditioning: A Functional Perspective. *Annual Review of Psychology*, 56, 179–206.
- Hidayat, H., Putri, Y. R., Amizi, D. S., Nurazila, A., Sari, Y. N., Studi, P., Dasar, P., Adzkia, U., Pavlov, I., & Guthrie, E. R. (2025). Teori Belajar Behavioristik Dan Aplikasi Teori Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 4512–4520.

- Ibad, N., & Nurhikmayati. (2019). Teori thronidike dan implikasinya dalam pembelajaran matematika 1,2,3,4. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*.
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, Vol. 13*(1), 116–152.
- Mujahida. (2019). ANALISIS PERBANDINGAN TEACHER CENTERED DAN LEARNER CENTERED. *Journal of Pedagogy, 2*(2), 323–331.
- Najib, D. A., & Elhefni, E. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI, 2*(1), 19–28. <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1063>
- Nur Rahmah. (2013). Belajar bermakna ausubel. *Al-Khwarizmi, 1*, 43–48.
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Edukasi Dan Sains, 2*, 77–95.
- Nuryati, N., & Fauziati, E. (2021). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kab. Semarang. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 3*(2), 86–95. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1153>
- Rahmadani. (2019). METODE PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Lantanida Journal, 7*(1).
- Sari, W. (2022). TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN IPS DI PONDOK PESANTREN MODREN NUR AN-NAHDLY. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2*(2), 108–116.
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. kautsar, & Satria Rachmat. (2020). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM

- PEMBELAJARAN. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–34.
- Sihono, Y. M. &. (2025). IMPLEMENTASI TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PAI: KAJIAN TEORI JEAN PIAGET DAN JEROME BRUNER. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(April), 223–237.
- Suardipa, I. P. (2020). *SOCIOCULTURAL-REVOLUTION ALA VYGOTSKY DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN Pendahuluan*. 1.
- Sulaswari, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme : Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *AL HIKMAH: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(2), 131–144.
- Sulistriani, Santoso, J., & Octaviani, dan S. (2021). PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR DALAM PEMBELAJARAN. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 57–68.
- Syamsuddin, I., & Syamsuddin. (2023). Pendekatan Konstruktif dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 83–98.
- Tazkia, H., & Safitri, D. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL : MENYISIPKAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IPS LEARNING INNOVATION IN THE DIGITAL ERA : INVESTIGATION. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2), 3116–3121.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner : Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1).

PROFIL PENULIS



Dr. Felia Siska, M.Pd
Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas PGRI Sumatera Barat

Penulis lahir di Sisawah tanggal 17 Desember 1992. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Sumatera Barat. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Sumatera Barat (2014), S2 Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Padang (2018) dan S3 pada Program Studi Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia (2024). Penulis berpartisipasi aktif menulis artikel pada jurnal nasional maupun internasional, buku ajar perguruan tinggi, dan aktif melaksanakan penelitian terkait Pengembangan Model Pembelajaran IPS, kearifan lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran, dan beberapa tema lainnya. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: feliasiska17@gmail.com.

PROFIL PENULIS



Dr. Novidya Yulanda, M.Pd

**Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ilmu Pendidikan Pengetahuan Sosial
Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA)**

Penulis lahir di KotoBaru tanggal 20 November 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ilmu Pendidikan Pengetahuan Sosial dan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA) . Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang (UNP), S2 dan S3 pada Jurusan Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail:
novidyayulanda@gmail.com

PROFIL PENULIS

Dr. Asnimawati, M.Pd

PROFIL PENULIS



Sari Sri Handani, S.Pd., M.Pd

Seorang akademisi yang berdedikasi dalam bidang pendidikan dan kini mengabdikan diri sebagai dosen di Universitas Bale Bandung pada Program Studi Pendidikan IPS. Selain itu, ia juga berperan sebagai Tutor pada Tutorial Online Universitas Terbuka. Perjalanan akademiknya dimulai sejak usia dini di TK Al Inayah Sumedang, kemudian berlanjut ke SDN Cikondang 1 Sumedang, SMPN 3 Sumedang, dan SMAN 2 Sumedang. Kecintaannya terhadap dunia pendidikan membawanya untuk menempuh pendidikan tinggi di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), dengan meraih gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi dan Magister Pendidikan IPS. Pada tahun 2022, kembali melanjutkan pendidikannya di jenjang Doktoral (S3) Pendidikan IPS di UPI, memperdalam kajian akademiknya dalam bidang ilmu sosial dan pendidikan.

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: sari.sri.handani@gmail.com

PROFIL PENULIS



**Wibi Wijaya, S. Pd., M.Pd.
Dosen Program Studi Pendidikan IPS
Universitas PGRI Sumatera Barat**

Wibi Wijaya lahir disebuah desa kecil di Kabupaten Kerinci Jambi yang bernama Desa Sako Dua pada 16 April 1993. Lahir sebagai anak ketiga dari pasangan Ibu Yetti dan Bapak Paimin. Pendidikan Dasar sampai pendidikan menengah atas diselesaikan di Kayu Aro Kabupaten Kerinci Jambi. Pada tahun 2010 melanjutkan pendidikan S1 dengan mengambil Jurusan Pendidikan Sosiologi STKIP PGRI Sumatera Barat selesai pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan Strata 2 pada jurusan Pendidikan IPS Universitas Negeri Padang selesai pada tahun 2019. Sejak tahun 2019 hingga sekarang menjadi dosen tetap pada Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Sumatera Barat.

PROFIL PENULIS



Ibnu Habib Alwahid, M.Pd

Dosen Pendidikan Sejarah

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

Universitas Indrapasta PGRI

Penulis lahir di Jakarta tanggal 9 Februari 1993. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial, Universitas Indrapasta PGRI. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Sumatra Barat, dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menekuni bidang Penelitian dan Pendidikan dalam bidang Sejarah dan Pendidikan.

PROFIL PENULIS



Dr. Fitria Sari, S. Pd., M. Pd.
Dosen Ilmu Pendidikan
Universitas Dharma Indonesia

Fitria Sari lahir di Koto Baru Tanggal 26 April 1990. Saya merupakan anak ke tiga dari empat bersaudara dari pasangan Yulidar Hasan & Arisman. Menikah dengan Wendi dan memiliki dua orang anak perempuan yang diberi nama “Alifa Habitillah Riweni & Ameera Mecca Riweni”.

Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh dimulai pada tahun 1995 di Taman Kanak-Kanak Aisyah Koto Baru, SD N 46 Koto Baru, MTsN Koto Baru, SMA N 1 Koto Baru. Menempuh studi S1 pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi di Universitas Negeri Padang pada tahun 2008. Melanjutkan studi S2 pada Program Studi Pendidikan IPS di Universitas Negeri Padang pada tahun 2013. Setelah menyelesaikan pendidikan S2 di bulan maret 2015, melanjutkan karir sebagai dosen di Universitas Dharma Indonesia dan Menikah di bulan November 2015. Melanjutkan studi kembali di Program Studi S3 Pendidikan IPS di Universitas Pendidikan Indonesia di tahun 2021 dan berhasil meraih gelar doktor pada tahun 2025. Setelah selesai menempuh studi, maka melanjutkan kembali mengabdikan sebagai Dosen Universitas Dharma Indonesia.

PROFIL PENULIS



Trina Febriani, M.Pd
Dosen Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas PGRI Sumatera Barat

Penulis lahir di Padang tanggal 20 Februari 1992. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Sumatera Barat. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Geografi di STKIP PGRI Sumatera Barat, dan melanjutkan Pendidikan S2 pada Jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Padang. Penulis menekuni bidang Menulis diantaranya buku yang pernah ditulis yaitu Geologi umum, lingkungan yang terancam, bencana alam dan lingkungan

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: trinafebriani20@gmail.com

PROFIL PENULIS



Dr. Maria Magdalena Beatrice Sogen, M.Pd
Dosen Program Studi Pendidikan Informatika
Universitas Citra Bangsa Kupang

Penulis lahir di Kota Kupang Nusa Tenggara Timur tanggal 11 Januari 1989. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Informatika Universitas Citra Bangsa. Menyelesaikan pendidikan S1, jurusan Teknik Informatika di Stikom Uyelindo Kupang lulus pada tahun 2010, Pendidikan S2 Pendidikan IPS di Universitas Nusa Cendana Kupang lulus pada tahun 2013, dan Pendidikan S3 Jurusan Pendidikan IPS pada Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung lulus tahun 2024. Penulis juga aktif melakukan penelitian, publikasi, dan menulis buku. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: beatricesogen11@gmail.com.

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Buku ini mengkaji secara mendalam hakikat belajar dan pembelajaran sebagai fondasi utama dalam dunia pendidikan. Pembahasan diawali dengan pemahaman konseptual mengenai pengertian, hubungan, serta faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar, kemudian dilanjutkan dengan kajian komprehensif berbagai teori belajar utama, mulai dari behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, humanisme, hingga sibernetik. Setiap teori dibahas secara sistematis melalui konsep dasar, tokoh-tokoh penting, prinsip pembelajaran, kelebihan dan kelemahan, serta relevansinya dalam praktik pendidikan, sehingga memberikan wawasan yang utuh dan terstruktur bagi pembaca. Lebih lanjut, buku ini menghubungkan teori belajar dengan pendekatan, model, serta inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan pendidikan modern. Pembahasan khusus mengenai implementasi teori belajar dalam pendidikan IPS memperkaya perspektif aplikatif buku ini, disertai contoh penerapan nyata dalam konteks pembelajaran. Dengan dukungan kontribusi para akademisi dan praktisi pendidikan, buku ini menjadi referensi penting bagi mahasiswa, pendidik, dan peneliti dalam merancang pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara holistik.



Penerbit
Gita Lentera

ISBN 978-634-7422-93-4



9

786347

422934

Office 1: Per. Permata Hijau Regency Blok/F1 Kelurahan/Pisang
Kecamatan Pauh, Kota Padang, Sumatera Barat
Office 2: Jl. Weling No. 120 Gejayan, Yogyakarta
Cp. Admin: 085156902329
gitalentera.com



IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA