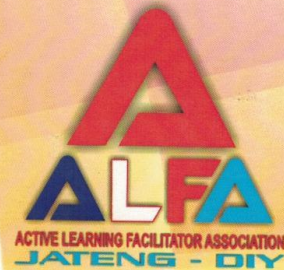


ISBN : 978-602-70197-1-3



SEMINAR NASIONAL ALFA III

**"PEMBELAJARAN AKTIF DALAM KONTEN DAN
KONTEKS KURIKULUM 2013"**

**Jurusan IPA Terpadu
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Semarang**

SEMINAR NASIONAL ALFA III

**"PEMBELAJARAN AKTIF DALAM KONTEN DAN
KONTEKS KURIKULUM 2013"**

Tim Penyunting:

**Andin Vita Amalia, S.Si, M.Sc
Erna Noor Savitri, S.Si, M.Pd
Muhamad Taufiq, S.Pd., M.Pd**

Pelaksanaan Seminar 06 Desember 2014

**Penyelenggara :
Jurusan IPA Terpadu FMIPA Universitas Negeri Semarang
dan Active Learning Facilitator Association (ALFA) Jateng- DIY**

21. ✓ **EDUTAINMENT DALAM ACTIVE LEARNING PADA IMPLEMENTASI.....** 177 ✓
Nurul Hidayati Rofiah
Program Studi PGSD FKIP UAD
Email: nurulhidayatirofiah@ymail.com
22. **PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI.....** 184
Tudrika Akhlilia dan Umar Samadhy
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email: ricka.akhlilia@gmail.com
umarsamadhy@yahoo.co.id
23. **BERPIKIR DAN BELAJAR ALA ILMUWAN** 190
(Analisis Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013).....
Suyatno
Prodi PGSD Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Email: broery_jis@yahoo.co.id
24. **PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN.....** 196
Wahyuningsih
PGSD UNNES
Email: wahyupgsdunnes@gmail.com
25. **IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR.....** 201
Painah¹⁾, Entik Nurhayati¹⁾, Helti Lygia Mampouw^{2,3)}
¹⁾SDN JIGUDAN, Pandak kab. Bantul, Yogyakarta,
²⁾Pusat Studi Pendidikan Sains, Teknologi dan Matematika (e-SisTeM)
UKSW Salatiga,
³⁾ Pendidikan Matematika FKIP UKSW Salatiga
helti.mampouw@staff.uksw.edu
26. **IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013: PENERAPAN PENDEKATAN.....** 208
Prayitno Joko Siswanto¹⁾, Helti Lygia Mampouw^{2,3)}
¹⁾SDN Gupit, kec. Gedangsari, kab. Gunungkidul, Yogyakarta
²⁾Pusat Studi Pendidikan Sains, Teknologi dan Matematika (e-SisTeM)
UKSW Salatiga,
³⁾ Pendidikan Matematika FKIP UKSW Salatiga
helti.mampouw@staff.uksw.edu
27. **IMPLEMENTASI *ACTIVE LEARNING* MELALUI DESAIN RPP.....** 219
Wahyu Hari Kristiyanto¹⁾
Program Studi Fisika dan Pendidikan Fisika, serta
Pusat Studi Pendidikan Sains, Teknologi, dan Matematika (e-SisTeM)
Fakultas Sains dan Matematika (FSM), Universitas Kristen Satya Wacana
(UKSW) Salatiga, Email :whkris_fisika@yahoo.com
28. **PENGEMBANGAN INSTRUMEN BAKU PENILAIAN KUALITAS BUKU.....** 231
¹⁾Panji Hidayat, ²⁾Kirana Prama Dewi
Universitas Ahmad Dahlan

EDUTAINMENT DALAM ACTIVE LEARNING PADA IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR

Nurul Hidayati Rofiah
Program Studi PGSD FKIP UAD
Email: nurulhidayatirofiah@gmail.com

ABSTRAK

Edutainment terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Dengan demikian, ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam dunia pendidikan dengan memadukan antara dua aktivitas, yaitu pendidikan dan hiburan. Jadi, *edutainment* bisa di definisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.

Pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik hingga mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, haruslah memperhatikan beberapa aspek yang akan mendukung keberhasilannya yaitu proses pembelajaran yang terjadi interaksi langsung antara guru, peserta didik materi dan media pembelajaran. Sedangkan ketentuan keberhasilan dari sebuah pembelajaran tidaklah diukur dari hasil akhir yang berupa ujian, melainkan bagaimana guru dapat memberikan motivasi penuh terhadap siswanya agar dapat menumbuhkembangkan serta mengarahkan potensi yang dimilikinya sehingga tercipta suasana belajar dalam dirinya karena tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Untuk membantu peserta didik meraih sukses dalam setiap pembelajaran, hal yang bisa dilakukan oleh guru adalah menyajikan materi pelajaran dengan sajian multi sensori yang dapat ditangkap oleh keragaman modalitas belajar siswa, membuat kelompok-kelompok kecil sebagai pemantapan belajar dan kerjasama komunikatif antar siswa, serta memberikan tugas perseorangan sebagai aplikasi kepribadian masing-masing siswa.

Dalam implementasi kurikulum 2013 guru dituntut kaya akan strategi dan metode pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran aktif hendaknya melibatkan multi indera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran.

Kata kunci: *edutainment, active learning, kurikulum 2013*

PENDAHULUAN

Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Dengan demikian, ada upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam dunia pendidikan dengan memadukan antara dua aktivitas, yaitu pendidikan dan hiburan. Jadi, *edutainment* bisa di definisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.

Menurut Komariah (2010:2) *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini merupakan pengembangan dari metode pembelajaran aktif. Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh seseorang/sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan

pembelajaran dengan adanya respon. Metode *edutainment* bisa dikatakan berhasil jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan.

Berdasarkan kajian terhadap berbagai literatur, teori-teori belajar dan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan konsep *edutainment*, maka ada beberapa teori belajar yang relevan dan mendukung konsep *edutainment*, maka ada beberapa teori belajar yang relevan dan mendukung konsep *edutainment*, salah satunya adalah konsep Pembelajaran Aktif (*active learning theory*). Menurut teori ini, belajar hendaknya melibatkan multiindera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran. Menurut konsep ini, belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Belajar secara aktif akan membantu siswa dalam mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Oleh karena itu dalam makalah ini akan dibahas mengenai *edutainment* dalam *active learning*.

PEMBAHASAN

A. *Active Learning*

1. Filosofi Belajar Aktif

Secara epistemologi, pembelajaran aktif (*active learning*) muncul 2400 tahun lalu yang diusung oleh Confucius yakni:

What I hear, I forget (Apa yang saya dengar, saya lupa)

What I see, I remember (Apa yang saya lihat, saya ingat)

What I do, I understand (Apa yang saya lakukan, saya paham)

Sebagian besar orang cenderung melupakan apa yang didengar. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang menyatakan tingkat kecepatan pendengaran seseorang hanya mampu menangkap 20% dari apa yang didengar. Jika dikontekskan dengan pembelajaran di kelas, berapa banyak kata yang melayang saat guru memberi materi namun siswa hanya melayangkan pikiran kemana-mana. Oleh karena itu, Confucius dengan pernyataan di atas menekankan pada pentingnya belajar aktif agar

apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia.

Pembelajaran adalah suatu upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala yang lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dengan latar belakang seperti di atas, para pemerhati pendidikan yang sedang berkembang luas di masyarakat sekarang ini, para ahli mencari cara untuk menyatukan segala perbedaan yang ada pada peserta didik melalui belajar aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi

menarik. Lalu, mengapa perlu diaplikasikan ke dalam pendidikan kita saat ini?

Selama ini, cara klasik yang ada di dunia pendidikan adalah sistem pembelajaran pasif (konvensional) di mana peserta didik hanya duduk mendengar ceramah guru sehingga apa yang mereka dengar akan mudah hilang. Sedangkan belajar aktif membantu untuk mendengarkan materi, melihatkannya kepada peserta didik, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan serta mendiskusikannya dengan yang lain. Pembelajaran aktif melibatkan langsung peserta didik untuk menjamah dan mengenali materi pelajaran di kelas. Yang paling penting dari pembelajaran aktif ini adalah peserta didik perlu "melakukannya" memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba ketrampilan dan melakukan tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang harus mereka capai (Silberman, 2009).

Namun kemudian Silberman (2009) memperluas pernyataan Confucius di atas menjadi sebuah konsep pembelajaran aktif yakni: *What I hear, I forget.* (Apa yang saya dengar, saya lupa)
What I hear and see, I remember a little. (Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit)
What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand. (Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham)
What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill. (Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan)
What I teach to another, I master. (Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai)

2. Cara Kerja Otak

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru),

karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Saat guru sedang berbicara, siswa lebih cenderung bosan dan pikiran pun jadi melayang kemana-mana.

Kerja otak manusia tidak sama dengan *tape recorder* yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik. Untuk memproses informasi secara efektif, otak membantu melaksanakan refleksi baik secara eksternal maupun internal. Jika membicarakan tentang sesuatu dan siswa merespon dengan pertanyaan yang berkaitan dengannya maka otaknya berarti dapat melakukan tugasnya dengan baik. Bahkan otak kita seperti computer dan kita sebagai penggunanya. Sebuah computer perlu dihidupkan sama halnya otak kita juga perlu dihidupkan. Namun, jika belajar secara pasif itu berarti otak kita tidak hidup.

Belajar juga memerlukan beberapa ekspose yang berbeda-beda untuk mencerna dan memahami pelajaran. Sebagai contoh, matematika dapat diajarkan dengan alat konkret melalui buku latihan dan alat hitung manual maupun elektrik serta dengan latihan praktis harian. Setiap cara presentasi konsep membentuk pemahaman peserta didik. Ketika belajar secara pasif, peserta didik mengalami proses rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan dan tanpa daya tarik pada hasil sehingga tidak terjadi tantangan mental bagi mereka untuk mengekspose pemahaman konsep.

3. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dan kemampuan belajar, baik dalam pembelajaran di sekolah, maupun dalam berbagai situasi komunikasi antar-pribadi. Menyadari dan memahami bagaimana cara menyerap dan mengolah informasi, dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah. Para peneliti gaya belajar telah menyepakati secara umum adanya dua kategori utama tentang bagaimana tentang bagaimana seseorang belajar: pertama, cara menyerap informasi; dan yang kedua cara mengatur dan

mengolah informasi tersebut. Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, maka akan sangat mudah menerima berbagai informasi dengan melihat orang lain melakukannya. Mereka lebih menyukai penyajian informasi secara runtut. Mereka lebih suka menuliskan apa yang dikatakan guru dan tidak mudah terganggu dengan kebisingan. Peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori lebih suka membuat catatan dan memperhatikan apa yang dikerjakan guru. Mereka mengandalkan kemampuan mendengar dan mengingat. Mereka akan mudah sekali terganggu dengan kebisingan. Sedangkan peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, mereka cenderung impulsif, semaunya sendiri, dan kurang sabaran. Mereka senantiasa gelisah jika tidak leluasa bergerak atau mengerjakan sesuatu..

Hanya sedikit Peserta didik yang mutlak memiliki satu jenis gaya belajar (dari 30 siswa, 22 diantaranya dapat belajar efektif ketika guru mengkombinasikan visual, auditori dan kinestetik). Oleh karena itu untuk memenuhi kebutuhan tersebut, Pembelajaran harus bersifat multi sensori dan penuh variasi.

4. Sisi Sosial Proses Belajar

Belajar bersama dapat memacu belajar aktif karena belajar bersama merupakan cara untuk mendapat rasa aman (menjalin hubungan dengan orang lain, jadi bagian dari kelompok). Dengan ini peserta didik mendapat dukungan emosional dan intelektual yang memungkinkan peserta didik melampaui ambang pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki saat ini.

Dengan menempatkan peserta didik dalam kelompok dan memberi mereka tugas merupakan cara yang bagus untuk memanfaatkan kebutuhan sosial peserta didik. Mereka menjadi cenderung lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Apa yang didiskusikan dan apa yang ajarkan siswa kepada temannya memungkinkan mereka memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Pemberian tugas yang berbeda kepada siswa akan mendorong mereka untuk tidak hanya belajar bersama, tetapi juga saling mengajarkan satu sama lain.

5. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas memiliki tujuan untuk membina pembelajar dalam mengembangkan niat dan kiat bekerjasama dan berinteraksi dengan pembelajar yang lainnya. Tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas model *active learning* yaitu pengelompokan, semangat kerjasama, dan penataan ruang kelas. Agar kelompok bisa bekerja secara efektif maka haruslah memiliki semangat kerjasama yang tidak diperoleh dengan sekejap. Siswa didorong untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan sapaan dan sorak khas kelompok agar mempererat hubungan dalam kelompok.

6. Mengaktifkan Siswa

Dalam memulai pembelajaran, seorang pendidik perlu menjadikan siswa aktif sejak awal. Setidaknya ada tiga tujuan penting yang harus dicapai saat-saat awal dari kegiatan belajar aktif, diantaranya: *pertama*, untuk pembentukan tim yang berguna untuk membantu siswa mengenal satu sama lain dan menciptakan semangat kerjasama. *Kedua*, melakukan penilaian sederhana yang berguna untuk mempelajari sikap, pengetahuan, dan pengalaman siswa. *Ketiga*, mengusahakan keterlibatan belajar langsung yang berguna untuk menciptakan minat awal pembelajaran.

Strategi yang bisa digunakan untuk mengaktifkan siswa sejak awal pembelajaran, yaitu:

a. Strategi pembentukan tim

Strategi ini terdiri dari berbagai strategi yang akan membantu siswa untuk lebih mengenal dan untuk membangun semangat tim dengan sebuah kelompok yang sudah kenal satu sama lain. Strategi ini banyak menyemarakkan lingkungan belajar aktif dengan memberi siswa kesempatan untuk bergerak secara fisik, berbagi pendapat dan perasaan secara terbuka dan mencapai sesuatu yang bisa mereka banggakan. Strategi tersebut diantaranya: *Trading Place, Group Resume, TV Commercial*, dsb.

b. Strategi penilaian secara cepat

Strategi ini digunakan secara bersamaan dengan strategi pembentukan tim. Ini dirancang untuk membantu guru menilai mata pelajaran dan pada saat yang sama dapat melibatkan peserta didik sejak awal, yaitu: *Assessment Search, Question Student Have, Class Concern*, dsb.

c. Strategi pelibatan belajar secara langsung

Strategi ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung ke dalam pelajaran untuk membangun perhatian dan minat, memunculkan keingintahuan mereka, dan merangsang mereka untuk berpikir. Strategi tersebut diantaranya: *Active Knowledge Sharing, Go To Your Post, Buying Into The Course*, dsb.

Beberapa strategi yang membantu siswa mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap secara aktif. Strategi ini bisa digunakan ketika sedang mengajarkan inti dari pelajaran, strategi ini menekankan siswa untuk memikirkan, merasakan dan menerapkannya, alternatif-alternatif itu antara lain:

- a. Proses belajar satu kelas penuh: pengajaran yang dipimpin oleh guru yang menstimulasi seluruh siswa.
- b. Diskusi kelas: dialog dan debat tentang persoalan-persoalan utama
- c. Pengajuan pertanyaan: siswa meminta penjelasan
- d. Kegiatan belajar kolaboratif: tugas dikerjakan secara bersama dalam kelompok kecil
- e. Pengajaran oleh teman sekelas: pengajaran yang dilakukan oleh teman sendiri
- f. Kegiatan belajar mandiri: aktifitas belajar yang dilakukan secara perseorangan
- g. Kegiatan belajar aktif: kegiatan yang membantu siswa memahami perasaan nilai-nilai dan sikap mereka
- h. Pengembangan ketrampilan: mempelajari dan mempraktekkan ketrampilan, baik teknis maupun non teknis

7. Memperkuat Hasil belajar

Salah satu cara agar pembelajaran yang telah disampaikan kepada peserta didik tetap melekat adalah dengan menyediakan waktu bagi para peserta didik untuk mengkaji materi yang telah dipresentasikan. Bahkan materi yang telah dikaji oleh peserta didik cenderung lebih diingat dibanding dengan materi yang belum dikaji. Dalam strategi ini akan membuat peserta didik mampu menyimpan setiap informasi dalam otak mereka, diantaranya:

1. Strategi Peninjauan Kembali. Strategi ini membantu siswa mengingat dan mengikhtisarkan apa yang telah dipelajari.
2. Strategi Penilaian diri: Strategi ini membantu siswa menilai apa yang kini mereka telah ketahui, mengevaluasi perubahan-perubahan pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

3. Strategi Perencanaan masa mendatang. Strategi ini digunakan untuk menentukan bagaimana siswa akan melanjutkan belajarnya setelah pelajaran berakhir.
4. Strategi Ungkapan perasaan terakhir. Strategi ini membahas cara-cara untuk membantu siswa mengenang pengalaman mereka bersama-sama, menyampaikan perasaan, pikiran, dan persoalan yang dihadapi siswa pada akhir pelajaran.

B. *Edutainment* dalam *Active learning*

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada anak didik, agar terjadinya respons yang positif pada diri anak didik. Kesiediaan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri anak didik, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respons tersebut dalam memory (ingatan) nya. Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan. Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberi kesan yang mendalam pada diri anak didik, sehingga mereka cenderung akan mengulang aktivitas tersebut. Akibat dari hal ini adalah anak didik mampu mempertahankan stimulus dalam memory mereka dalam waktu yang lama (longterm memory), sehingga mereka mampu mere-call apa yang mereka peroleh dalam pembelajaran tanpa mengalami hambatan apapun.

Penelitian mutakhir tentang otak menyebutkan bahwa belahan kanan korteks otak manusia bekerja 10.000 kali lebih cepat dari belahan kiri otak sadar. Pemakaian bahasa membuat orang berpikir dengan kecepatan kata. Otak limbik (bagian otak yang lebih dalam) bekerja 10.000 kali lebih cepat dari korteks otak kanan, serta mengatur dan mengarahkan seluruh proses otak kanan. Oleh karena itu sebagian proses mental jauh lebih cepat dibanding pengalaman atau pemikiran sadar seseorang. Strategi

pembelajaran konvensional pada umumnya lebih banyak menggunakan belahan otak kiri (otak sadar) saja, sementara belahan otak kanan kurang diperhatikan. Pada pembelajaran dengan Active learning (belajar aktif) pemberdayaan otak kiri dan kanan sangat dipentingkan.

Thorndike mengemukakan 3 hukum belajar, yaitu :

1. *law of readiness*, yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons.
2. *law of exercise*, yaitu dengan adanya ulangan-ulangan yang selalu dikerjakan maka hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lancar
3. *law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, dan hal ini cenderung akan selalu diulang.

C. Implementasi kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.

Dalam Kurikulum 2013 dikenal dengan pendekatan scientific. Pendekatan ini lebih menekankan pada pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Pendekatan ini paling tidak dilaksanakan dengan melibatkan tiga model pembelajaran, di antaranya problem based learning, project based learning dan discovery learning. Pada pelaksanaannya pendekatan ini menekankan pada lima aspek penting, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan komunikasi. Lima aspek ini harus benar-benar terlihat pada pelaksanaan pembelajaran di lapangan.

Dalam implementasi kurikulum 2013 guru dituntut kaya akan strategi dan metode pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran aktif hendaknya melibatkan multi indera dan

dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik hingga mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, haruslah memperhatikan beberapa aspek yang akan mendukung keberhasilannya yakni 'Proses pembelajaran', yang terjadi interaksi langsung antara guru, siswa dan materi. Sedangkan ketentuan keberhasilan dari sebuah pembelajaran tidaklah diukur dari hasil akhir yang berupa ujian, melainkan bagaimana guru dapat memberikan motivasi penuh terhadap siswanya agar dapat menumbuhkembangkan serta mengarahkan potensi yang dimilikinya sehingga tercipta suasana belajar dalam dirinya karena tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Untuk membantu pembelajar meraih sukses dalam setiap pembelajaran, hal yang bisa dilakukan oleh guru adalah : menyajikan materi pelajaran dengan sajian multisensori yang dapat ditangkap oleh keragaman modalitas belajar siswa, membuat kelompok-kelompok kecil sebagai pemantapan belajar dan kerjasama komunikatif antar siswa, serta memberikan tugas perseorangan sebagai aplikasi kepribadian masing-masing siswa.

Teori-teori belajar yang bernuansa edutainment antara lain teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa belajar hendaknya melibatkan multiindera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan aktivitas belajar, baik dalam mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Dalam implementasi kurikulum 2013 guru dituntut kaya akan strategi dan metode pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran aktif hendaknya melibatkan multi indera dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Komariah, Kokom. (2010). "Model-Model Pembelajaran". Handout Matakuliah. Yogyakarta: UNY.
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning-101 Strategi Pembelajaran Aktif* (terjemahan). Yogyakarta. Pustaka Insan Madani.



ISBN : 978-602-70197-1-3



9 786027 019713