

# STRATEGI DAN MEDIA BELAJAR GERAK

**Dr. Indra Adi Budiman M.Pd.**  
**Prof. Dr. Samsudin, M.Pd.**  
**Dr. Oman Unju Subandi, M.Pd.**



# STRATEGI DAN MEDIA BELAJAR GERAK

Oleh:

**Dr. Indra Adi Budiman M.Pd.**

**Prof. Dr. Samsudin, M.Pd.**

**Dr. Oman Unju Subandi, M.Pd.**



# Strategi dan Media Belajar Gerak

ISBN:978-623-448-950-7

Hak Cipta 2024 pada Penulis

## **Penulis:**

Dr. INDRA ADI BUDIMAN, M.Pd.

Prof. Dr. SAMSUDIN, M.Pd.

Dr. OMAN UNJU SUBANDI, M.Pd.

## **Editor:**

ASIKIN HIDAYAT, S.Pd., M.Pd.

## **Lay out:**

Tim Kreatif RCI

## **Desain sampul:**

Ashid

## **Penerbit:**

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151

Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : [www.rcipress.rcipublisher.org](http://www.rcipress.rcipublisher.org)

E-mail : [rumahcemerlangindonesia@gmail.com](mailto:rumahcemerlangindonesia@gmail.com)

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Right Reserved

Cetakan I, Juli 2024

## KATA PENGANTAR

---

Berawal dari pemikiran untuk menerbitkan sebuah buku, tentang media pembelajaran dengan serba-serbi isinya yang beraneka ragam, akhirnya penulis menulis buku seperti yang tersaji ini. Banyak hal yang dibahas seiring dengan makin berkembangnya segi-segi keilmuan, maka semakin banyak hal yang ingin disajikan. Oleh karena itu, buku ini merupakan buku terpadat sepanjang kami menyusun sebuah buku.

Buku ini dirancang untuk memberikan panduan komprehensif mengenai berbagai strategi dan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran gerak, khususnya dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Di dunia pendidikan yang terus berkembang, pendekatan tradisional dalam mengajarkan keterampilan gerak sudah tidak lagi memadai. Inovasi dan kreativitas dalam strategi pengajaran menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Buku ini hadir untuk menjawab tantangan tersebut dengan menyediakan berbagai metode dan alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran gerak.

Buku ini bertujuan untuk: (1) **Mengembangkan Pemahaman:** Membantu pendidik memahami konsep dasar dan teori di balik pembelajaran gerak. Ini termasuk pengetahuan tentang keterampilan motorik, pembelajaran motorik, dan pentingnya aktivitas fisik dalam perkembangan anak. (2) **Menyediakan Strategi Pembelajaran:** Menyajikan berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan gerak. Ini meliputi pendekatan langsung, pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran individual. (3) **Mengenalkan Media Pembelajaran:** Mengenalkan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini mencakup alat bantu visual, teknologi pendidikan, serta alat-alat fisik yang dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan keterampilan gerak. (4) **Menginspirasi Inovasi:** Mendorong pendidik untuk berinovasi dan

menciptakan metode pengajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Buku ini memberikan berbagai contoh praktis dan studi kasus yang dapat dijadikan inspirasi.

Kami berharap buku ini dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi pendidik dalam mengembangkan dan menerapkan strategi dan media pembelajaran gerak yang efektif. Melalui pendekatan yang inovatif dan beragam, kami percaya bahwa pembelajaran gerak dapat menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi semua siswa.

Terima kasih telah memilih buku ini sebagai panduan Anda. Selamat membaca dan mengajar!

Majalengka, 24 Juli 2024  
PENYUSUN

# DAFTAR ISI

---

|                                                                                                      |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR.....                                                                                  | iii  |
| DAFTAR ISI .....                                                                                     | v    |
| DAFTAR TABEL.....                                                                                    | vii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                                                                                   | viii |
| DAFTAR DIAGRAM .....                                                                                 | ix   |
| BAB 1 PENDEKATAN, STRATEGI, METODE BELAJAR DAN MEDIA<br>PEMBELAJARAN PENJASKES.....                  | 1    |
| A. Pengertian Pendekatan, Strategi, dan Metode.....                                                  | 2    |
| B. Pengertian Belajar, Ciri-ciri Belajar, dan Mengapa Belajar .....                                  | 7    |
| C. Prinsip-prinsip Pembelajaran .....                                                                | 18   |
| BAB 2 TEORI-TEORI BELAJAR DAN PENERAPANNYA.....                                                      | 22   |
| A. Pengertian Teori Deskriptif dan Preskriptif.....                                                  | 24   |
| B. Teori Belajar Behavioristik.....                                                                  | 26   |
| C. Teori Belajar Kognitivisme .....                                                                  | 32   |
| D. Teori Belajar Humanistik .....                                                                    | 36   |
| E. Teori Belajar Konstruktivistik.....                                                               | 41   |
| BAB 3 PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI.....                                                           | 47   |
| A. Pengembangan Aspek Psikomotorik.....                                                              | 49   |
| B. Pengembangan Aspek Kognitif .....                                                                 | 55   |
| C. Konsep Gerak.....                                                                                 | 57   |
| D. Pengembangan Aspek Afektif.....                                                                   | 61   |
| E. Sikap Positif Terhadap Pendidikan Jasmani.....                                                    | 62   |
| BAB 4 PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN .....                                               | 63   |
| A. Definisi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.....                                          | 65   |
| B. Tujuan PJOK.....                                                                                  | 71   |
| C. Fungsi PJOK.....                                                                                  | 81   |
| D. Landasan Filosofis PJOK.....                                                                      | 83   |
| E. Ruang Lingkup PJOK.....                                                                           | 85   |
| F. Perbedaan dan Persamaan Pendidikan Jasmani, Pendidikan<br>Olahraga, dan Pendidikan Kesehatan..... | 86   |
| G. Materi Pendidikan Jasmani.....                                                                    | 91   |
| H. Aspek Dominan Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....                                               | 93   |
| I. PJOK dalam Kurikulum Merdeka .....                                                                | 96   |
| BAB 5 BELAJAR GERAK .....                                                                            | 98   |
| A. Rasionalisasi Belajar Gerak .....                                                                 | 99   |
| B. Keterampilan Gerak.....                                                                           | 106  |
| C. Pengertian dan Klasifikasi Keterampilan Gerak.....                                                | 113  |
| D. Unsur-unsur Pendukung Gerakan yang Terampil .....                                                 | 117  |

|                       |                                                            |     |
|-----------------------|------------------------------------------------------------|-----|
| E.                    | Organisasi Unsur-Unsur Pendukung Gerakan yang Terampil ..  | 124 |
| F.                    | Proses Belajar Gerakan.....                                | 127 |
| G.                    | Kondisi Belajar Gerak.....                                 | 135 |
| H.                    | Faktor Pelajar dalam Gerak.....                            | 149 |
| I.                    | Prestasi Belajar Gerak.....                                | 160 |
| J.                    | Transfer dalam Belajar Gerak.....                          | 172 |
| BAB 6                 | GAYA-GAYA INTERAKSI MENGAJAR .....                         | 188 |
| A.                    | Gaya Komando .....                                         | 189 |
| B.                    | Gaya Latihan.....                                          | 191 |
| C.                    | Gaya Resiprokal.....                                       | 196 |
| D.                    | Anatomi Periksa Diri .....                                 | 199 |
| E.                    | Gaya Cakupan / Inklusi .....                               | 202 |
| F.                    | Gaya Penemuan Terpimpin .....                              | 205 |
| G.                    | Gaya Divergen .....                                        | 208 |
| BAB 7                 | STRATEGI BELAJAR MENGAJAR .....                            | 212 |
| A.                    | Metode Praktik Keseluruhan dan Bagian .....                | 212 |
| B.                    | Metode <i>Drill</i> dan Pemecahan Masalah .....            | 217 |
| C.                    | Peranan Guru dalam Proses Belajar Gerak .....              | 220 |
| BAB 8                 | PEMBELAJARAN DIGITAL.....                                  | 226 |
| A.                    | Konsep dan Prinsip Pembelajaran Digital.....               | 228 |
| B.                    | Pemanfaatan Pembelajaran Digital .....                     | 232 |
| C.                    | Ragam Pembelajaran Digital.....                            | 236 |
| BAB 9                 | PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING .....                        | 243 |
| A.                    | Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....           | 243 |
| B.                    | Karakteristik Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....   | 245 |
| C.                    | Model-model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....     | 246 |
| D.                    | Merancang Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> ..... | 257 |
| BAB 10                | MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI.....                 | 268 |
| A.                    | Media Pembelajaran Penjas.....                             | 268 |
| B.                    | Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani.....               | 279 |
| C.                    | Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Jasmani .....       | 285 |
| DAFTAR PUSTAKA.....   |                                                            | 296 |
| BIOGRAFI PENULIS..... |                                                            | 301 |

## DAFTAR TABEL

---

|                                                                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 1.1 Taksonomi.....                                                                                                                 | 14  |
| Tabel 1.2 Perbedaan Istilah Pengajaran dan Pembelajaran.....                                                                             | 17  |
| Tabel 2.1 Perbedaan karakteristik antara pembelajaran tradisional (behavioristik) dengan pembelajaran konstruktivistik.....              | 46  |
| Tabel 3.1 Klasifikasi Keterampilan Gerak.....                                                                                            | 52  |
| Tabel 4.1 Tahapan Kerja Motorik.....                                                                                                     | 73  |
| Tabel 4.2 Tipe gerak dasar yang berhubungan dengan Keterampilan ...                                                                      | 74  |
| Tabel 4. 3 Perbandingan Pendidikan Jasmani dan Olahraga .....                                                                            | 88  |
| Tabel 4. 4 Proporsi Olahraga dan Pendidikan Jasmani .....                                                                                | 90  |
| Tabel 4.5 Contoh Perbedaan aktivitas jasmani pada Pendidikan Jasmani dan Olahraga.....                                                   | 91  |
| Tabel 9.1 Contoh Format Tabel untuk Menyusun Komponen Pembelajaran Model Blended Learning (Graham dkk, K-12 Blended Teaching, 2019)..... | 262 |
| Tabel 10.1 Efek dari penggunaan TIK.....                                                                                                 | 291 |

## DAFTAR GAMBAR

---

|                                                                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 5.1 Pengaruh keserupaan stimulus-respons terhadap transfer .....                                                    | 175 |
| Gambar 9.1 Ilustrasi Model Pembelajaran Blended Learning .....                                                             | 246 |
| Gambar 9.2 Ilustrasi Model Pembelajaran Station Rotation .....                                                             | 247 |
| Gambar 9.3 Ilustrasi model kelas Station Rotation .....                                                                    | 248 |
| Gambar 9.4 Ilustrasi Model Kelas lab/whole group rotation .....                                                            | 249 |
| Gambar 9.5 Ilustrasi Model Pembelajaran Flipped Classroom .....                                                            | 250 |
| Gambar 9.6 Ilustrasi Model Kelas flipped (Flipped Classroom) .....                                                         | 251 |
| Gambar 9.7 Ilustrasi Model Kelas Rotasi Individu .....                                                                     | 252 |
| Gambar 9.8 Ilustrasi Model Pembelajaran Flex .....                                                                         | 253 |
| Gambar 9.9 Ilustrasi Model Kelas Flex .....                                                                                | 254 |
| Gambar 9.10 Ilustrasi Model Kelas <i>Self-Blend</i> .....                                                                  | 255 |
| Gambar 9.11 Ilustrasi Model Kelas Enriched-Virtual .....                                                                   | 256 |
| Gambar 9.12 Unsur-Unsur Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....                                                   | 257 |
| Gambar 9.13 Jenis-Jenis Interaksi dalam Pembelajaran .....                                                                 | 258 |
| Gambar 9.14 Kombinasi interaksi antara orang dengan teknologi baik secara langsung (tatap muka) maupun secara online. ...  | 259 |
| Gambar 9.15 Tujuan Pembelajaran, Penilaian, dan Kegiatan Pembelajaran (Graham dkk, K-12 Blended Teaching, 2019) .....      | 261 |
| Gambar 9.16 Tampilan depan platform Keytoschool .....                                                                      | 264 |
| Gambar 9.17 Tampilan halaman depan platform Edmodo ( <a href="https://new.edmodo.com/">https://new.edmodo.com/</a> ) ..... | 265 |
| Gambar 10.1 Perangkat keras dukungan computer .....                                                                        | 287 |
| Gambar 10.2 Jenis perangkat lunak komputer .....                                                                           | 290 |

## DAFTAR DIAGRAM

---

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Diagram 5. 1 Unsur-unsur Pendukung Gerakan yang Efisien ..... | 126 |
|---------------------------------------------------------------|-----|



# **BAB 1**

## **PENDEKATAN, STRATEGI, METODE BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN PENJASKES**

Strategi dan media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa keduanya sangat penting:

- **Keterlibatan Siswa:** Strategi pembelajaran yang baik mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan mengadaptasi metode yang sesuai, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar.
- **Pencapaian Tujuan Pembelajaran:** Setiap strategi dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang diharapkan.
- **Pembelajaran Berbasis Masalah:** Strategi tertentu mendukung metode pembelajaran berbasis masalah, yang mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah nyata.
- **Penyesuaian Kebutuhan Siswa:** Dengan menggunakan berbagai strategi, guru dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda, termasuk siswa dengan gaya belajar yang eksklusif.

Sedangkan Media Pembelajaran penting karena:

- **Peningkatan Minat Belajar:** Media pembelajaran yang variatif (seperti video, gambar, dan alat peraga) dapat membuat materi lebih menarik dan menjaga minat siswa.
- **Visualisasi Materi:** Media pembelajaran yang baik membantu siswa memahami konsep atau informasi yang sulit dengan cara yang lebih visual dan interaktif.
- **Manfaat Teknologi:** Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam media pembelajaran (seperti aplikasi pendidikan dan platform online) memperluas akses belajar dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh.
- **Adaptasi untuk Berbagai Gaya Belajar:** Media yang berbeda dapat digunakan untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya

belajar, sehingga semua siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Dengan mengkombinasikan strategi yang efektif dan media pembelajaran yang menarik, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Pada subbab selanjutnya akan dibahas secara lebih rinci.

## **A. Pengertian Pendekatan, Strategi, dan Metode**

Berbagai penafsiran tentang pengetahuan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran pernah dikemukakan. Setidaknya ada sejumlah ahli yang merumuskan pengertian mendasar.

Bahwa pembelajaran adalah pandangan dalam mengupayakan cara siswa berinteraktif dengan lingkungannya. (W. Gulo, 2002) Ada dua kategori pendekatan pembelajaran, yaitu (1) pendekatan pembelajaran berorientasi guru (*teacher oriented*), dan (2) pendekatan pembelajaran berorientasi peserta didik (*learner oriented*). (Sementara Perceival dan Ellington, 1988)

Pendekatan inovatif dalam strategi pembelajaran diperlukan untuk mengaktifkan keterlibatan peserta didik secara mandiri dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada proses penemuan (*discovery*) dan pencarian (*inquiry*) dalam mengajar. Jeromme Brunner dalam Hasibuan dan Mujiono (1993), mengemukakan bahwa pencarian dan *inquiry* mengandung makna: (1) dapat membangkitkan potensi intelektual siswa, (2) peserta didik yang semuka memperoleh *ekstrinsik reward* dalam keberhasilan belajar, mendapat nilai baik, dalam pendekatan *inquiry* dapat memperoleh *intrnsic reward*. (3) Peserta didik dapat mempelajari *heuristic* (mengolah pesan dan informasi) dari penemuan, artinya bahwa cara untuk mempelajari teknik penemuan ialah dengan jalan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengadakan penelitian, (4) Dapat menyebabkan ingatan bertahan lama sampai terinternalisasi pada diri peserta didik.

Motivasi lain yang mendorong penggunaan *inquiry* dalam proses pembelajaran adalah karena proses pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang:

- a. Berpusat pada peserta didik (*student oriented*), artinya peserta didiklah yang harus memproses pengetahuan dan berperan aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya.
- b. Dapat membentuk konsep diri positif, karena peserta didik dilatih untuk bersifat terbuka, sabar, dan kreatif dalam proses perolehan pengalaman dan pengetahuan.
- c. Dapat meningkatkan derajat pengharapan peserta didik, karena melalui pengalaman penelitian yang berhasil, yakin dan akan terus berpengharapan bahwa ia dapat memecahkan masalahnya sendiri secara mandiri.
- d. Dapat mencegah terjadinya verbalisme, mengingat pendekatan ini menekankan pada penemuan sendiri.
- e. Memungkinkan peserta didik sebagai subjek belajar, yaitu dapat menstimulasikan dan mengakomodasi informal mental seperti tindak belajar yang sebenarnya.

Menurut Frelberg & Driscoll (1992) strategi pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pemberian materi pelajaran pada berbagai tingkatan, untuk siswa yang berbeda, dalam konteks yang berbeda pula. Kozma dalam Gafur (1989) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Dick dan Carey (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang atau digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendapat Gropper di dalam Wiryawan dan Noorhadi (1990) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Secara harafiah strategi pembelajaran adalah cara yang sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran dan peserta didik, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran ekspositori dan *discovery* merupakan contohnya.

Pemilihan strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode/prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, strategi pembelajaran mengandung arti yang lebih luas dari metode dan teknik. Artinya metode dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Gafur (1989) menjelaskan pemilihan strategi pembelajaran sangat penting. Artinya bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, yaitu yang dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Namun perlu diingat bahwa tidak ada satu pun strategi pembelajaran yang paling sesuai untuk semua kondisi dan situasi yang berbeda walaupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sama. Artinya dibutuhkan kreativitas dan keterampilan guru untuk memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yaitu yang disusun berdasarkan karakteristik peserta didik dan situasi kondisi yang dihadapinya.

Strategi pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dari awal. Agar diperoleh tahapan kegiatan pembelajaran yang berdaya dan berhasil guna maka guru harus mampu menentukan strategi pembelajaran yang digunakan. Strategi pembelajaran pada dasarnya adalah suatu rencana untuk mencapai tujuan. Terdiri dari metode, teknik dan prosedur yang mampu menjamin peserta didik benar-benar mencapai tujuan di akhir kegiatan pembelajaran.

Walter Dick dalam Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa terdapat lima komponen strategi pembelajaran, yaitu:

1. *Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan*, kegiatan ini merupakan bagian dari suatu sistem pembelajaran secara keseluruhan memegang peranan penting. Pada bagian ini, guru diharapkan dapat menarik minat peserta didik atas materi pelajaran yang disampaikan. Kegiatan pendahuluan yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cara guru memperkenalkan materi pembelajaran melalui contoh-contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara guru meyakinkan apa manfaat mempelajari pokok bahasan tertentu akan sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Teknik-teknik yang dilakukan: (a) jelaskan tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan akan dapat dicapai oleh peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran, (b) Lakukan apersepsi berupa kegiatan yang merupakan jembatan antara pengetahuan lama dan pengetahuan baru yang akan dipelajari.
2. *Penyampaian informasi*, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi adalah: (a) urutan penyampaian, materi yang diberikan berdasarkan tahapan berfikir dari hal-hal yang bersifat konkret ke hal-hal yang bersifat abstrak atau dari sederhana ke yang lebih kompleks. Urutan penyampaian informasi yang sistematis akan memudahkan peserta didik cepat memahami apa yang disampaikan guru, (b) Ruang lingkup materi yang akan disampaikan bergantung kepada karakteristik peserta didik dan jenis materi yang dipelajari. Yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memperkirakan besar-kecilnya materi adalah teori Gestalt. Teori ini menyebutkan bahwa bagian-bagian kecil merupakan satu kesatuan yang bermakna apabila dipelajari secara keseluruhan dan keseluruhan tidaklah berarti tanpa bagian-bagian kecil tadi. (c) Materi yang disampaikan merupakan gabungan antara jenis materi yang berbentuk pengetahuan (fakta dan informasi yang terperinci), keterampilan (langkah-langkah prosedur, keadaan, syarat-syarat tertentu) dan sikap (berisi pendapat, ide, saran atau tanggapan).
3. *Partisipasi Peserta Didik*, berdasarkan prinsip *student centered* maka peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Dalam masyarakat belajar dikenal istilah CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) sebagai terjemahan dari SAL (*Students Active Learning*), yang maknanya bahwa pembelajaran akan lebih

berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan-latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Dick and Carey, 1978). Terdapat beberapa hal penting, yaitu: (a) Latihan dan praktik dilakukan setelah peserta didik diberi informasi tentang suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu, (b) Umpan balik; setelah peserta didik menunjukkan perilaku tertentu sebagai hasil belajarnya, maka guru memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil belajar tersebut.

4. *Tes*; serangkaian tes yang dilakukan untuk mengetahui: (a) apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum; (b) apakah sikap, pengetahuan, dan keterampilan sudah dimiliki oleh peserta didik atau belum.
5. *Kegiatan lanjutan* atau *follow up* dari suatu hasil atau suatu kegiatan yang telah dilakukan seringkali tidak dilaksanakan dengan baik. Pada kenyataannya peserta didik hanya menguasai sebagian atau cenderung berada di rata-rata tingkat penguasaan yang diharapkan dapat dicapai dan peserta didik seharusnya menerima tindak lanjut yang berbeda sebagai konsekuensi dari hasil belajar yang bervariasi tersebut.

Mengingat bahwa setiap tujuan dan metoda pembelajaran berbeda satu dengan yang lain maka jenis kegiatan belajar yang harus dipraktikkan oleh peserta didik membutuhkan persyaratan yang berbeda pula. Sebagai kesimpulan adalah bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan dikuasai di akhir kegiatan belajar.

Sementara yang dimaksud dengan teknik pembelajaran seringkali disamakan artinya dengan metode pembelajaran. Teknik adalah jalan atau alat atau media yang digunakan guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai (Gerlach dan Ely, 1980). Metode, menurut Winarno Surakhmad (1986) adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru (metode mengajar) maupun bagi siswa (metode belajar). Makin baik metode yang dipakai, makin efektif pula pencapaian tujuan.

Namun, metode kadang-kadang dibedakan dengan teknik. Metode bersifat prosedural, sedangkan teknik lebih bersifat implementatif, maksudnya merupakan pelaksanaan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai tujuan.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kedudukan metode sebagai alat motivasi dalam strategi pembelajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi pelaksanaan sesungguhnya, metode dan teknik memiliki perbedaan. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural yang berisi tahapan-tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan, yang lebih bersifat implementatif.

## **B. Pengertian Belajar, Ciri-ciri Belajar, dan Mengapa Belajar**

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).

Berikut ini beberapa perspektif para ahli tentang pengertian belajar. W.H. Burton (1984) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu, dan individu dengan

lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara Ernest R. Hilgard mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan kegiatan, dan reaksi terhadap lingkungan. H.C. Wellington menjelaskan pengertian belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian. Sementara itu Gage Berlinger mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Harold Spears mengemukakan pengertian belajar dalam perspektifnya yang lebih detail. Menurut Spears, *"Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction"* (Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar, mengikuti aturan). Sementara Singer (1988) mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai pada situasi tertentu. Gagne (1977) pernah mengemukakan perspektifnya, *"Learning is relatively permanent change in behaviour that result from past experience of purposeful instruction"*. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan/direncanakan. Pengalaman diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah: (1) bertambahnya jumlah pengetahuan, (2) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, (3) ada penerapan pengetahuan, (4) menyimpulkan makna, (5) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan (6) adanya perubahan sebagai pribadi. Dari berbagai perspektif pengertian belajar sebagaimana dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan.

Tidak semua perubahan adalah hasil belajar. Iwan si pendiam, sejam yang lalu diajak kawan-kawannya masuk sebuah rumah

makan. Sekarang dia ke luar dengan banyak bicara, tertawa-tawa berceles tak karuan dan gontai jalannya. Perubahan tingkah laku Iwan tersebut bukan karena proses belajar, tapi akibat minuman keras yang mengganggu syaraf pengontrol kesadarannya. Atau sebaliknya, Tati yang ceria tiba-tiba berubah menjadi pendiam karena penyakit yang dideritanya. Perubahan tingkah laku Tati bukan karena proses belajar. Begitu pula dengan Achmad yang menginjak remaja, tiba-tiba suaranya menjadi berat. Perubahan ini bukan pula dari proses belajar, tetapi karena proses pertumbuhan fisik.

Kalau kita simpulkan, seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku di dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Perubahan hasil belajar bersifat permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

Dengan memahami kesimpulan di atas setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).
2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Setidaknya ada delapan kecenderungan umum mengapa manusia mau belajar. **Pertama**, ada semacam dorongan rasa ingin tahu yang kuat. Dorongan ini berasal dari dalam dirinya untuk mengetahui sesuatu. Biasanya rasa ingin tahu ini diwujudkan dengan munculnya sejumlah pertanyaan-pertanyaan. **Kedua**, ada keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan di sekitarnya. Hal kedua ini adalah faktor eksternal yang mampu mendorong manusia mau belajar. **Ketiga**, Meminjam istilah Abraham Maslow, bahwa segala

aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri. Untuk memenuhi kebutuhan inilah kemudian manusia mau belajar. **Keempat**, untuk melakukan penyempurnaan dari yang sudah diketahuinya. Hal ini biasanya dilakukan untuk menambah wawasan seseorang. **Kelima**, untuk mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. **Keenam**, untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri. Intelektualitas adalah modal penting untuk berkompetensi di era yang penuh kompetisi ini. Selain itu, tidak sedikit orang yang merasakan bahwa potensi dirinya belum tergali. Karena itu ia mau belajar. **Ketujuh**, untuk mencapai cita-cita. Sebagai manusia yang membutuhkan aktualisasi diri, maka cita-cita adalah hal lain yang mampu mendorong seseorang mau belajar tanpa ada cita-cita terlebih dahulu. **Kedelapan**, sebagian orang ada yang mau belajar hanya karena untuk mengisi waktu luang. Hal ini terjadi karena adanya waktu luang yang belum bisa dimanfaatkan dengan baik oleh orang tersebut, karena itu untuk mengisi kegiatan ia mau mengisi waktu luangnya dan digunakan untuk belajar sesuatu yang dinilainya bermanfaat.

### 1. Jenis Belajar Menurut Gagne

Kapabilitas keterampilan intelektual merupakan kemampuan untuk dapat memperbedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh melalui belajar. Kapabilitas keterampilan intelektual menurut Gagne dikelompokkan dalam 8 tipe belajar yaitu:

#### a. *Belajar Isyarat*

Belajar isyarat adalah belajar yang tidak diniati atau tanpa kesengajaan, timbul sebagai akibat suatu rangsangan (stimulus) sehingga menimbulkan suatu respon emosional pada individu yang bersangkutan.

#### b. *Belajar Stimulus Respon*

Belajar stimulus respon adalah belajar untuk merespon suatu isyarat, berbeda dengan pada belajar isyarat pada tipe belajar ini belajar yang dilakukan diniati atau sengaja dan dilakukan secara fisik. Belajar stimulus respon menghendaki suatu stimulus yang datangnya dari luar sehingga menimbulkan terangsangnya otot-otot kemudian diiringi respon

yang dikehendaki sehingga terjadi hubungan langsung yang terpadu antara stimulus dan respon. Misalnya siswa menirukan guru menyebutkan persegi setelah gurunya menyebutkan persegi; siswa mengumpulkan benda persegi setelah disuruh oleh gurunya.

c. *Belajar Rangkaian Gerak*

Belajar rangkaian gerak merupakan perbuatan jasmaniah terurut dari dua kegiatan atau lebih stimulus respon. Setiap stimulus respon dalam suatu rangkaian berhubungan erat dengan stimulus respon yang lainnya yang masih dalam rangkaian yang sama. Sebagai contoh, misalnya seorang anak akan menggambar sebuah lingkaran yang pusat dan panjang jari-jarinya diketahui. Untuk melakukan kegiatan tersebut anak tadi melakukan beberapa langkah terurut yang saling berkaitan satu sama lain.

d. *Belajar Rangkaian Verbal*

Belajar rangkaian verbal adalah perbuatan lisan terurut dari dua kegiatan atau lebih stimulus respon. Setiap stimulus respon dalam satu rangkaian berkaitan dengan stimulus respon lainnya yang masih dalam rangkaian yang sama. Contoh, ketika mengamati suatu benda terjadilah hubungan stimulus respon yang kedua, yang memungkinkan anak tersebut menamai benda yang diamati tersebut.

e. *Belajar Membedakan*

Belajar membedakan adalah belajar membedakan hubungan stimulus respon sehingga bisa memahami bermacam-macam objek fisik dan konsep, dalam merespon lingkungannya, anak membutuhkan keterampilan-keterampilan sederhana sehingga dapat membedakan suatu objek dengan objek lainnya, dan membedakan satu simbol dengan simbol lainnya. Terdapat dua macam belajar memperbedakan yaitu memperbedakan tunggal dan memperbedakan jamak. Contoh memperbedakan tunggal: "Siswa dapat menyebutkan segitiga sebagai lingkungan tertutup sederhana yang terbentuk dari gabungan tiga buah ruas garis". Contoh memperbedakan jamak, "Siswa dapat menyebutkan perbedaan dari dua jenis segitiga berdasarkan besar sudut dan sisi-sisinya."

*f. Belajar Pembentukan Konsep*

Belajar Pembentukan Konsep adalah belajar mengenal sifat bersama dari bendabenda konkret, atau peristiwa untuk mengelompokkan menjadi satu. Misalnya untuk memahami konsep persegi panjang anak mengamati daun pintu rumah (yang bentuknya persegi panjang), papan tulis, bingkai foto (yang bentuknya persegi panjang) dan sebagainya.

*g. Belajar Pembentukan Aturan*

Aturan terbentuk berdasarkan konsep-konsep yang sudah dipelajari. Aturan merupakan pernyataan verbal, dalam matematika misalnya adalah: teorema, dalil, atau sifat-sifat. Contoh aturan dalam segitiga siku-siku berlaku kuadrat sisi miring sama dengan jumlah kuadrat sisi-sisi siku-sikunya. Dalam belajar pembentukan aturan memungkinkan anak untuk dapat menghubungkan dua konsep atau lebih.

*h. Belajar Memecahkan Masalah (Problem Solving)*

Belajar memecahkan masalah adalah tipe belajar yang lebih tinggi derajatnya dan lebih kompleks daripada tipe belajar aturan (*rule learning*). Pada tiap tipe belajar memecahkan masalah, aturan yang telah dipelajari terdahulu untuk membuat formulasi penyelesaian masalah.

Selain itu Gagne mengemukakan 5 macam hasil belajar atau kapabilitas tiga bersifat kognitif, satu bersifat afektif dan satu bersifat psikomotor. Gagne membagi hasil belajar menjadi lima kategori kapabilitas sebagai berikut:

*1) Informasi verbal*

Kapabilitas informasi verbal merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan secara lisan pengetahuannya tentang fakta-fakta. Informasi verbal diperoleh secara lisan, membaca buku dan sebagainya. Informasi ini dapat diklasifikasikan sebagai fakta, prinsip, nama generalisasi. Contoh, siswa dapat menyebutkan dalil Pythagoras yang berbunyi, “pada segitiga siku-siku berlaku kuadrat sisi miring sama dengan jumlah kuadrat sisi-sisi siku-sikunya”.

*2) Keterampilan Intelektual*

Kapabilitas keterampilan intelektual merupakan kemampuan untuk dapat membedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh melalui belajar.

3) *Strategi Kognitif*

Kapabilitas strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mengembangkan proses berpikir dengan cara merekam, membuat analisis dan sintesis. Kapabilitas ini terorganisasikan secara internal sehingga memungkinkan perhatian, belajar, mengingat, dan berfikir anak terarah. Contoh tingkah laku akibat kapabilitas strategi kognitif, adalah menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah matematika.

4) *Sikap*

Kapabilitas sikap adalah kecenderungan untuk merespon secara tepat terhadap stimulus atas dasar penilaian terhadap stimulus tersebut. Respon yang diberikan oleh seseorang terhadap suatu objek mungkin positif mungkin pula negatif, hal ini tergantung kepada penilaian terhadap objek yang dimaksud, apakah sebagai objek yang penting atau tidak.

5) *Keterampilan Motorik*

Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut. Kemampuan dalam mendemonstrasikan alat-alat peraga matematika merupakan salah satu contoh tingkah laku kapabilitas ini.

## 2. Jenis-jenis Belajar Menurut Bloom

Benyamin S. Bloom merupakan ahli pendidikan yang dikenal sebagai pencetus konsep taksonomi belajar (Taksonomi Bloom). Taksonomi belajar adalah pengelompokan tujuan belajar berdasarkan domain (kawasan belajar). Menurut Bloom terdapat 3 domain belajar, yaitu:

- a. *Cognitive Domain* (Kawasan Kognitif), yaitu perilaku yang merupakan proses berpikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Kemampuan kognitif tersebut antara lain: Pengetahuan tentang suatu materi yang telah dipelajari,

pemahaman mengenai makna materi, penerapan materi yang telah dipelajari, analisa materi dengan menggunakan akal (logika), sintesa (kemampuan memadukan konsep sehingga menghasilkan konsep baru), dan evaluasi (kemampuan evaluasi terhadap penguasaan materi pengetahuan).

Pada kawasan kognitif terbagi atas 2 kategori yaitu:

- 1) Dimensi Proses Kognitif terdapat 6 tujuan belajar yaitu: mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis, menilai, dan menciptakan.
- 2) Dimensi pengetahuan terdapat 4 kategori tujuan belajar yaitu: Fakta (*Factual Knowledge*), Konsep (*Conceptual Knowledge*), Prosedur (*Procedural Knowledge*), dan Metakognitif (*Metacognitive Knowledge*)

Bila digambarkan dalam bentuk matriks, taksonomi Bloom akan nampak sebagaimana digambarkan oleh Anderson dan Krathwohl (2001) di bawah ini.

**Tabel 1.1 Taksonomi**  
**(Revised by Anderson dan Krathwohl, 2001)**

| Dimensi Pengetahuan      | Dimensi Proses Kognitif |          |          |             |         |             |
|--------------------------|-------------------------|----------|----------|-------------|---------|-------------|
|                          | Mengingat               | Memahami | Memaknai | Menganalisa | Menilai | Menciptakan |
| Pengetahuan Faktual      |                         |          |          |             |         |             |
| Pengetahuan Konseptual   |                         |          | 1)       |             |         |             |
| Pengetahuan Prosedural   |                         | 2)       |          |             |         |             |
| Pengetahuan Metakognitif |                         |          |          |             |         | 3)          |

b. *Affective Domain* (Kawasan Afektif)

Yaitu perilaku yang muncul dari seseorang sebagai tanda dari kecenderungan untuk membuat pilihan (keputusan) dalam lingkungan tertentu. Kawasan afektif meliputi tujuan belajar yang berhubungan dengan minat, sikap, nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Kawasan afektif dibagi dalam 5 bagian yaitu:

- 1) Penerimaan (*Receiving*) yaitu kesadaran akan adanya suatu sistem nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut.