

Received: 5 Agustus 2023

| Revised: 8 September 2023

| Accepted: 28 September 2023

Strategi Pembelajaran dengan Memadukan Teknologi dan Media

Agung Wahyudin¹, Linda², Ali Akbarjono³

¹²³UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Mail:

¹agungwahyuuu3@gmail.com

²linda.pdi82@gmail.com

³aliakbarjono@iainbengkulu.ac.id

Abstract: Learning strategy is planning about a series of activities designed in an effort to achieve certain educational goals. In this case, learning strategies become activities that must be carried out by teachers and students. The reason is, the learning strategy is also interpreted as a set of learning materials and procedures to generate learning outcomes in students. In its implementation, learning strategies consist of various kinds of learning techniques and methods, for example reading, remembering, repeating, and applying information. According to the 1970 Commission Instruction Technology (CIT) definition, learning technology is defined as a medium that was born as a result of the communication revolution that can be used for learning purposes in addition to teachers, textbooks, and blackboards....the parts that make up learning technology are television, film, OHP, computers and other hardware and software parts. Schramm (1977) suggests that learning media is a message carrier technology that can be utilized for learning purposes. Meanwhile, Briggs (1977) argues that learning media are physical means for conveying learning content/material such as: books, films, videos and so on. Meanwhile, the National Education Association (1969) revealed that learning media is a means of communication in print and audio-visual form, including hardware technology. From the three opinions above, it can be concluded that learning media is anything that can convey messages, can stimulate the thoughts, feelings, and willingness of students so that they can encourage the creation of learning processes in students.

Keywords: Strategy; Learning; Technology; Media;

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin marak mempermudah manusia untuk melakukan segala aktivitas, sehingga belakangan teknologi memberikan efek candu bagi para penggunaannya. Seiring dengan hal tersebut, kini teknologi merambah ke dunia pendidikan. Para pendidik yang semakin modern kini memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, mempersiapkan pendidik dengan praktik terbaik untuk menggabungkan teknologi dan media demi memenuhi kebutuhan peserta didik di abad 21 ini. Menarik memang kebutuhan peserta didik di zaman ini, maka pendidik harus bisa

menyesuikannya dan perlu meng-upgrade berbagai ilmu pengetahuan, disamping akan menumbuhkan kreatifitas bagi pendidik dan proses pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan.

Teknologi pembelajaran awalnya di pandang sebagai teknologi yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana dengan menggunakan alat bantu. Namun, kini teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Namun, tidak jarang para pendidik kurang tepat dalam memberikan strategi dalam pembelajaran yang memadukan antara teknologi dan media. Maka dalam makalah ini akan dibahas mengenai macam- macam strategi pembelajaran dengan memadukan teknologi dan media.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian gabungan (mixed methods) antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian menggunakan metode gabungan (mixed methods) yang dilakukan secara bersamaan dengan tujuan untuk saling melengkapi gambaran hasil studi mengenai fenomena yang diteliti dan untuk memperkuat analisis penelitian. Dalam penelitian ini juga menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu menggambarkan fenomena aktual dan menganalisisnya (Noor, 2011).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi-Strategi pengajaran yang memadukan antara teknologi dan media

Strategi pengajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam menentukan strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dalam pembelajaran tentunya mempertimbangkan berbagai faktor karena mengingat penggunaan teknologi yang berpengaruh memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, generasi bangsa ini secara luas. Selain itu, akan mempengaruhi hasil belajar siswa, usia siswa dan juga kenyamanan menerapkan strategi yang digunakan. Maka bagi pendidik harus selektif pada pilihannya dan menggunakan berbagai pendekatan yang membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berikut adalah jenis strategi pengajaran di dalam ruang kelas yang didukung dengan teknologi dan media selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Presentasi

Dalam sebuah presentasi, sebuah sumber menyajikan atau menyebarkan informasi kepada pemelajar. Komunikasi dikendalikan oleh sumber dengan respons segera atau interaksi dengan pemelajar. Ketika guru menyajikan pembelajaran dengan presentasi, mereka akan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk para siswa atau para siswa yang bertanya ketika bahan pengajaran sedang disajikan. Karena itu maka akan timbul interaksi antara keduanya dan guru bisa memilih untuk mengendalikan interaksi di dalam presentasi. Sumber yang didapatkan bisa melalui buku, internet, video, rekaman audio dan lain sebagainya.

a) Kelebihan

- 1) Menyajikan hanya sekali, menyajikan informasi sekali saja bagi seluruh siswa.
- 2) Strategi mencatat, siswa bisa mencatat untuk menangkap informasi yang disajikan.
- 3) Sumber informasi, sumber daya teknologi, dan media bisa bertindak sebagai sumber informasi berkualitas.
- 4) Presentasi siswa, para siswa bisa menyajikan informasi yang telah mereka pelajari.

b) Kekurangan

- 1) Sulit bagi beberapa siswa, tidak seluruh siswa merespons dengan baik.
- 2) Berpotensi membosankan, tanpa interaksi presentasi bisa menjadi sangat membosankan.
- 3) Kesulitan mencatat, para siswa harus belajar mencatat hal-hal penting dari presentasi.
- 4) Kesesuaian umur, siswa yang berusia lebih muda mungkin mengalami kesulitan mengikuti presentasi yang panjang.

c) Integrasi

Presentasi tidak selalu harus berupa guru di depan kelas memberi pengajaran. Para siswa bisa melihat video yang memberikan informasi yang mereka butuhkan tentang topik, dan bisa meliputi tampilan yang menarik tentang bidang studi tersebut. Bisa mengarahkan audio kedalam teks untuk mengarahkan pembelajaran siswa. Guru bisa langsung mengarahkan siswa di dalam kelas, menggunakan sumber daya seperti papan putih untuk catatan, transparan OHP atau slide power point.

2. Demonstrasi

Dalam sebuah demonstrasi, para pemelajar melihat contoh nyata dari sebuah keterampilan atau prosedur untuk dipelajari. Demonstrasi mungkin direkam dan diputar ulang melalui sarana media seperti video. Jika ingin interaksi dua arah, diperlukan tutor yang hadir secara langsung.

a) Kelebihan

- 1) Melihat sebelum melakukan, para siswa melihat sesuatu dikerjakan sebelum mereka melakukannya sendiri.
- 2) Panduan tugas, guru bisa memandu sekelompok siswa untuk menyelesaikan sebuah tugas.
- 3) Penghematan suplai, suplai yang terbatas diperlukan karena tidak semua orang akan menangani beberapa material.
- 4) Keamanan, demonstrasi memungkinkan guru mengendalikan potensi bahaya bagi para siswa ketika menggunakan benda-benda tajam atau mesin yang berbahaya.

b) Kekurangan

- 1) Tidak langsung dikerjakan, demonstrasi bukan merupakan pengalaman langsung dikerjakan bagi siswa kecuali mereka ikut mengerjakannya saat guru memperlihatkan tahapan atau keterampilannya.
- 2) Pandangan yang terbatas, setiap siswa tidak memiliki pandangan yang setara terhadap demonstrasi, sehingga beberapa siswa mungkin melewatkan beberapa aspek pengalaman tersebut.
- 3) Masalah mengikuti, tidak semua siswa bisa mengikuti demonstrasi ketika hanya satu tahapan tunggal yang digunakan.

c) Integrasi

Guru bisa menyiapkan video demonstrasi di depan kelas, guru juga bisa memanfaatkan benda aktual untuk demonstrasi. Seperti cara melakukan pan`a semoah guru bisa menampilkan video ataupun seorang guru mempraktikkan cara pan`a semoah terhadap siswa.

3. Latihan dan praktik

- d) Dalam latihan dan praktik, para pemelajar dibimbing melewati serangkaian latihan praktis yang dirancang untuk menyegarkan kembali atau meningkatkan penguasaan pengetahuan konten spesifik atau Kelebihan
- 5) Menyajikan hanya sekali, menyajikan informasi sekali saja bagi seluruh siswa.
- 6) Strategi mencatat, siswa bisa mencatat untuk menangkap informasi yang disajikan.
- 7) Sumber informasi, sumber daya teknologi, dan media bisa bertindak sebagai sumber informasi berkualitas.

- 8) Presentasi siswa, para siswa bisa menyajikan informasi yang telah mereka pelajari.

e) Kekurangan

- 5) Sulit bagi beberapa siswa, tidak seluruh siswa merespons dengan baik.
- 6) Berpotensi membosankan, tanpa interaksi presentasi bisa menjadi sangat membosankan.
- 7) Kesulitan mencatat, para siswa harus belajar mencatat hal-hal penting dari presentasi.
- 8) Kesesuaian umur, siswa yang berusia lebih muda mungkin mengalami kesulitan mengikuti presentasi yang panjang.

f) Integrasi

Presentasi tidak selalu harus berupa guru di depan kelas memberi pengajaran. Para siswa bisa melihat video yang memberikan informasi yang mereka butuhkan tentang topik, dan bisa meliputi tampilan yang menarik tentang bidang studi tersebut. Bisa mengarahkan audio kedalam teks untuk mengarahkan pembelajaran siswa. Guru bisa langsung mengarahkan siswa di dalam kelas, menggunakan sumber daya seperti papan putih untuk catatan, transparan OHP atau slide power point.

4. Latihan dan praktik

Dalam latihan dan praktik, para pemelajar dibimbing melewati serangkaian latihan praktis yang dirancang untuk menyegarkan kembali atau meningkatkan penguasaan pengetahuan konten spesifik atau dalam mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari sekelompok siswa sebelum mengakhiri tujuan pengajaran, terutama ketika memperkenalkan topik baru atau pada permulaan tahun ajaran baru ketika guru belum memahami para siswa.

a) Kelebihan

- 1) Menarik. Diskusi lebih menarik daripada duduk dan menyimak seseorang menguraikan fakta-fakta.
- 2) Menantang. Siswa ditantang untuk memikirkan tentang topik dan menerapkan apa yang telah mereka ketahui.
- 3) Inklusif. Diskusi memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk berbicara
- 4) Kesempatan bagi gagasan baru. Siswa mungkin dapat menghasilkan gagasan baru saat berdiskusi.

b) Kekurangan

- 1) Berpotensi melibatkan partisipasi terbatas.
- 2) Terkadang tidak menantang.
- 3) Tingkat kesulitan.
- 4) Kesesuaian usia.

c) Integrasi

Menampilkan sebuah video bisa memberikan pengalaman umum dan jika menampilkan isu yang tepat memberikan sesuatu untuk didiskusikan. Dengan mengarahkan diskusi menuju hasil-hasil belajar, mungkin bahwa para siswa akan menentukan sendiri kebutuhan untuk mempelajari lebih jauh tentang topik tersebut sebelum mereka bisa sepenuhnya berpartisipasi dalam sebuah diskusi.

Teknologi dan Media Pembelajaran

1. Teknologi Pembelajaran

Secara etimologi kata teknologi berasal dari kata “techne” yang berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek atau kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang prinsip-prinsip atau metode dan seni.

Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan. Teknologi juga bisa berarti keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau “intruere” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional (pembelajaran) adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan.

Menurut definisi commission Intruction Tehnology (CIT) 1970, teknologi pembelajaran diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis. Bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer dan bagian perangkat keras maupun lunak lainnya.

Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengavaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan pembelajaran khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan nonmanusia agar belajar dapat berlangsung efektif.

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam Proses belajar mengajar di kelas, Media berarti sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari Guru kepada peserta didik. Kelancaran Aplikasi Model Pembelajaran sedikit banyak ditentukan pula oleh Media Pembelajaran yang digunakan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian Kuantitatif maupun Kualitatif juga menjadi ukuran penting dalam proses pembuktian hipotesa. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke -20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

- a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda- beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan

buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar - gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- b) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena: (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

- a) Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- b) Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- c) Projected still media: slide; (OHP), LCD Proyektor dan sejenisnya
- d) Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.
- e) Study Tour Media: Pembelajaran langsung ke obyek atau tempat study seperti Museum, Candi, dll.

C. Pusat Strategi Belajar

Strategi pengajaran dibagi menjadi dua kelompok yaitu berpusat pada guru, yang diarahkan secara spesifik oleh guru, dan berpusat pada siswa, yang berorientasi untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Dalam kedua kelompok tersebut, guru merupakan kunci bagi perancangan pengajaran. Yang menjadi perbedaan adalah fokus atau orientasi dari strategi tersebut.

1. Strategi yang berpusat pada guru

Strategi yang berpusat pada guru, dimana seorang guru menjadi pusat dan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Guru bertindak mengarahkan fokus, bertindak mengarahkan belajar melalui cara-cara yang mengandung tujuan. Seringkali strategi pembelajaran ini dikenal dengan istilah teacher based learning. Oleh karena itu, salah satu

hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar-mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan.

2. Strategi yang berpusat pada siswa

Strategi yang berpusat pada siswa fokus pada siswa yang memimpin yang mengarahkan pada situasi belajar. Guru masih bertanggungjawab atas perencanaan dan pengembangan mata pelajaran yang fokus pada siswa yang di pusat pembelajaran. Peran guru beralih menjadi fasilitator belajar, seringkali strategi yang dilakukan dengan bekerjasama, individual, kelompok kecil dan membantu para siswa untuk fokus pada pencapaian hasil yang diinginkan.

D. Menciptakan pengalaman belajar

Premis bagi tiap-tiap teori belajar menjelaskan prinsip dasar yang berkaitan dengan hasil belajar yang diinginkan. Melibatkan siswa dalam proses belajar adalah yang harus guru lakukan untuk memastikan mereka bisa memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan. Dalam menciptakan pengalaman belajar akan dikaitkan dengan perspektif dari teori belajar.

1. Perspektif behavioris

Menurut F. Skinner bahwa suasana pengajaran diciptakan untuk memastikan bahwa kita akan bisa mengamati respon siswa. Ia menyakini bahwa para guru harus melakukan penguatan bagi perubahan perilaku, yang diistilahkan sebagai belajar. Gagasannya bermaksud bahwa guru bisa menyatakan seberapa baik seorang siswa menampilkan respons spesifik, atau perilaku. Para guru akan bisa mengamati kinerja para siswa dan menakarnya berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. (Gredler, 2005) Beberapa guru memandang bahwa tingkah laku murid-murid merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan masa sekarang, dan bahwa segenap tingkah laku merupakan hasil belajar.

Skinner berpendapat bahawa pentingnya bagi seorang guru untuk menciptakan iklim yang positif di dalam ruang kelas, karena perilaku dalam kelas bisa diubah untuk mendekati yang dianggap sebagai perilaku ruang kelas dengan “baik”. Para guru bisa menciptakan “pereconomian mata uang” dimana para siswa yang berperilaku sesuai dengan aturan ruang kelas akan menerima ganjaran kecil atau mata uang, yang bisa ditukar dengan “hadiah”. Sering kali hadiah tersebut berupa keistimewaan khusus atau jenis benda-benda tidak nyata (nontangible) lainnya, seperti waktu tambahan di arena bermain. Hadiah membutuhkan sejumlah mata uang. Jadi, siswa yang “berperilaku baik” akan mendapatkan hadiah dengan membelanjakan sejumlah mata uang yang sesuai. Para siswa yang tidak berperilaku baik akan kehilangan sebuah mata uang, dan mungkin jumlahnya tidak mencukupi untuk mendapatkan hadiah.

2. Perspektif kognitifis

Para kognitif menyakini bahwa pembelajaran tetap berlangsung, pikiran para siswa harus secara efektif terlibat dalam memproses informasi, karena keterlibatan sangat penting dalam pengikatan dalam kembali informasi di waktu-waktu belakangan. Mereka juga menyakini bahwa individu “mengarsip” informasi dalam ingatan mereka sesuai

dengan pola organisasi, atau skema, yang unik bagi tiap individual (Neath, 1998). Para siswa akan mempelajari informasi baru dan menyimpang berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan ekspektasi mereka yang ada mengenai informasi tersebut. Prepektif kognitivistik memengaruhi strategi pengajaran dengan pendapatnya yang menyatakan bahwa informasi harus diatur dalam cara spesifik untuk menjamin pembelajar akan bisa menggunakan pengetahuan tersebut berdasarkan skema mereka sendiri. Menurut para kognitivistik, pemrosesan pengetahuan faktual bergantung pada bagaimana pengetahuan sebelumnya diatur oleh individu (Bors & MacLeod, 1996). Jika itu dilakukan dalam cara yang “teratur” siswa akan memproses informasi dengan cepat dan efisien.

Kognitivistik menyakini bahwa guru harus menyajikan informasi melalui strategi spesifik yang teratur, seperti presentasi dan demonstrasi. Salah satu penerapan kognitivistik dalam pengajaran adalah penggunaan advance organizer, bedings atau outline, untuk memandu para pembelajar saat mereka memproses informasi. Gagasan mengenai advance organizer diperkenalkan oleh David Ausubel, yang berpendapat bahwa panduan ini menyediakan penopang (scaffolds) bagi para pembelajar ketika gagasan- gagasan diatur oleh pembelajar. Ia berpendapat bahwa ketika disajikan sebelum pengajaran, panduan-panduan ini akan membantu para pelajar untuk mengaitkan informasi yang diajarkan dengan konsep dan gagasan yang telah mereka atur dalam skema mereka. Advance organizer bisa berupa format berbasis teks, grafis, atau audio, tetapi yang terpenting adalah bahwa format tersebut mengidentifikasi kata-kata atau frasa kunci untuk membantu para pembelajar memproses informasi. Ketika membahas metakognisi,

Para kognitivistik sering kali berpendapat bahwa cara terbaik untuk membantu para siswa belajar tentang pemikiran mereka sendiri adalah melalui penggunaan strategi penggunaan masalah, yang memberikan mereka masalah dunia nyata yang bisa diselesaikan melalui proses yang terstruktur yang para siswa telah pelajari. Gagasannya adalah memberikan siswa masalah yang bisa mereka selesaikan yang bergantung pada pengetahuan atau keterampilan spesifik yang mereka miliki, dan yang akan memandu mereka tidak hanya berhasil mengatasi situasi, tetapi juga memperoleh pengetahuan tambahan dalam cara mereka berfikir. Metode lainnya dalam membangun keterampilan metakognisi pada siswa adalah melalui penulisan reflektif yang disertakan dalam portofolio karya para siswa. Strategi seperti penemuan dan penyelesaian masalah membuat para siswa merefleksikan pengalaman belajar mereka.

3. Prespektif konstruktivistik

Kalangan konstruktivistik menyakini bahwa para siswa membentuk pengetahuan sendiri dan menciptakan hubungan antara pengetahuan dan kenyataan (Bredo, 2000). Kalangan konstruktivistik berpendapat bahwa para pembelajar harus memiliki peran aktif dalam proses belajar, bahwa mereka bukanlah wadah yang harus diisi, melainkan pengatur dari proses belajar mereka. Selanjutnya, sebagian besar konstruktivistik menyakini bahwa para pembelajar terlibat dalam proses belajar dengan menempatkan pengalaman mereka ke dalam kenyataan. Mereka merasa bahwa pembelajar tidak bisa mempelajari sesuatu tanpa pertama-tama memahami bagaimana sesuatu itu disesuaikan dengan dunia nyata.

Kalangan konstruktivistik menyakini bahwa guru merupakan fasilitator penting bagi siswa, yang memberikan mereka panduan di sepanjang pengalaman belajar mereka. Guru

membantu jenis bentuk pengalaman mengajar yang para siswa miliki, berdasarkan kebutuhan spesifik mereka pada waktu tertentu. Di dalam ruang kelas, prespektif konstruktivis mungkin saja di pandang sebagai pendekatan holistik untuk membaca atau menulis. Guru menyediakan bahan bagi para siswa untuk dibaca tentang konteks atau topik yang menarik bagi mereka untuk dipelajari. Atau, ketika siswa menulis, mereka bergantung pada rekan dan guru mereka untuk membantu mereka meningkatkan kemampuan menulis mereka, tetapi topiknya berkaitan dengan bacaan atau minat mereka. Contoh lain dari situasi belajar konstruktivis adalah ketika seorang guru menyiapkan sebuah pusat belajar dengan menggunakan strategi penyelesaian masalah, yang dirancang untuk memberikan bahan- bahan kepada para siswa dan problem untuk diselesaikan, seperti bagaimana untuk mengatasi masalah lalu lintas di depan sekolah. Para siswa di tantang untuk mengatasi masalah tersebut.

Guru mungkin memilih belajar kooperatif sebagai strategi. Dengan bekerja dalam kelompok kolaboratif, para siswa diberikan peta, jadwal bus, materi untuk mengumpulkan informasi tentang isu lalu lintas, dan materi-materi lainnya dimana mereka harus “mengatasi masalah”. Peran guru adalah mengajukan pertanyaan yang menantang, yang mendorong para siswa untuk melanjutkan penyelidikan mereka hingga berhasil menyelesaikan masalah. Ketika guru menyadari diberikan suatu keterampilan atau area pengetahuan tertentu, guru bisa mengarahkan para siswa menuju sumber daya yang mereka bisa gunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Yang penting pula bagi jenis pembelajaran ini adalah kemampuan guru dalam menetapkan norma sosial untuk pekerjaan kolaboratif dan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan panduan tanpa mempersempit pengalaman belajar bagi para siswa (Cobb dan Bowers, 1999).

4. Prespektif Psikologi Sosial

Penelitian awal dibidang psikologi oleh Bandura dan Vygotsky mengindikasikan mereka mengalami kesulitan memahami bagaimana behavioris bisa “mengabaikan” keadaan sosial atau lingkungan di sekitar para pelajar (Gridler, 2005). Keduanya berpendapat bahwa pelajar tidak belajar dalam lingkungan yang terisolasi atau terpisah dari pelajar lainnya.

Vygotsky menyakini bahwa proses kognitif terus berubah dan memengaruhi perkembangan pemikiran yang lebih tinggi pada individu. Ia menyakini bahwa tingkat pemikiran ini merupakan bentuk penalaran bentuk “penalaran kultural”, atau berpikir seperti orang-orang yang ada disekitar para siswa.

Dengan kata lain, orang-orang di masyarakat memengaruhi cara berfikir dan belajar para siswa dan pengaruh ini berbeda-beda menurut masyarakat dan kelompok kulturalnya.

Didalam ruang kelas, prespektif psikologi sosial mungkin terlihat sebagai konskuensi dari perilaku tertentu yang ditampilkan oleh kelompok. Sebagai misal, jika seseorang berbicara melebihi gilirannya, maka aturan kelas mengingatkan bahwa siswa tersebut akan melampui periode jeda. Atau, contoh lainnya adalah “tingkatan bintang emas”, di dalam ruang kelas, yang menampilkan nama-nama siswa dengan bintang-bintang karena keberhasilan menyelesaikan tugas atau pekerjaan. Kedua jenis situasi sosial

ini membantu para siswa untuk mengamati perilaku yang tepat yang diharapkan atas diri mereka di dalam situasi belajar.

5. Situasi dan konteks belajar

Keragaman strategi pengajaran yang tersedia bagi guru sangat banyak dan mencakup sejumlah situasi belajar yang berbeda-beda. Ketika memilih strategi, perlu mempertimbangkan keadaan para siswa di dalam ruang kelas. Semabari, mempertimbangkan strategi untuk dipadukan ke dalam pengajaran, perlu mempertimbangkan pengalaman seperti apa yang akan didapat para siswa dengan sumber daya teknologi dan media tertentu.

a. Pengajaran tatap muka dikelas

Pengajaran dengan tatap muka dikelas merupakan situasi belajar yang paling akrab dan semua sudah mengenalnya. Sebagaimana besar dari kita telah merasakan berada di ruang kelas bersama guru dan terlibat dalam aktivitas belajar. Pengajaran tatap muka tetap menjadi jenis situasi pengajaran paling sering ditemui di dalam kelas.

Ketika sedang mempertimbangkan jenis strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam situasi ruang kelas, pilihannya terlihat tidak terbatas.

Karena guru hadir di dalam kelas dan para siswa bergerak kesana kemari di dalam kelas, strategi-strategi yang di bahas terlihat mudah untuk dipadukan ke dalam pengajaran. Situasi ruang kelas memang mengharuskan guru menghabiskan waktu untuk mengatur situasi, menyusun dan menyiapkan materi, menyipakan para siswa untuk belajar, dan meninjau kembali apa yang telah berhasil dilakukan dan apa yang mungkin butuh perbaikan.

b. Belajar jarak jauh

Sebenarnya, belajar jarak jauh telah hadir dalam waktu yang cukup lama, di mulai sekitar seratus tahun yang lalu dengan studi korespondensi menggunakan surat, namun inovasi lebih terbaru dalam media dan teknologi telah menjadikannya lebih nyaman dan lebih dinamis. Sebagai seorang guru, jika di undang untuk mengajar dalam jarak jauh, harus memikirkan tentang ruang kelas yang seolah-olah dibagi menjadi banyak kecil. Ketika memikirkan dengan cara demikian, maka bisa mempertimbangkan cara-cara untuk mengajar dalam situasi demikian. Tidak seluruh siswa akan berada di ruang kelas yang sama, sebagian mungkin tidak bisa mendengar atau melihat. Pilihan pengajaran yang di pilih akan bergantung pada sumber daya teknologi mana yang di miliki dan apa yang bisa dilakukan dengan sumber daya tersebut. Selain itu, juga harus memikirkan bagaimana memberikan materi- materi kepada siswa secara efisien dan efektif. Hal ini merupakan tantangan, tapi sejalan dengan perkembangan teknologi, lebih banyak pengajaran bisa di berikan jarak jauh.

c. Campuran

Sesuai namanya, pengajaran campuran, terkadang di sebut pengajaran hibrida, menggabungkan dan mencocokkan berbagai situasi pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Pengajaran campuran paling umum ditentukan dalam situasi belajar jarak jauh. Situasi belajar jarak jauh campuran merupakan bauran jenis situasi

dalam waktu bersamaan (misalnya, saling tatap muka atau video atau televisi real time) dan jenis situasi pengajaran tidak dalam waktu bersamaan, ketika guru dan siswa tidak berada dalam waktu bersamaan (misalnya, pengajaran online atau yang berbasis web). Situasi belajar dibagi-bagi agar sesuai dengan kebutuhan pengajaran para siswa dan strategi pengajaran yang sedang digunakan, sebagai seorang guru perlu memutuskan kapan yang paling efektif bagi para siswa untuk berada dalam situasi fisik aktual bersama dengan guru dan kapan mereka bisa bekerja lebih mandiri.

d. Belajar mandiri terstruktur

Banyak dari penelitian Skinner yang belakangan berkembang di sekitar gagasan bahwa para siswa bisa mempelajari informasi dan mendapatkan keterampilan tanpa pengajaran langsung guru. Ia mempengaruhi banyak orang untuk mengembangkan mesin pengajar yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri, tetapi menggunakan materi terstruktur. Gagasannya adalah bahwa siswa bisa mempelajari informasi tanpa intervensi langsung. Dengan menyiapkan situasi belajar yang di arahkan sendiri, menggunakan materi yang dipilih atau dikembangkan sendiri. Para siswa akan bisa belajar berdasarkan kemajuan mereka sendiri dan mampu mengulang materi jika mereka perlukan. Sebagai seorang guru, mungkin akan menjumpai waktu yang paling efektif dan efisien untuk meminta siswa mempelajari konten sebelum masuk kelas dan menggunakannya. Buku teks merupakan contoh yang bagus dari jenis media yang bisa digunakan untuk belajar mandiri. Ketimbang menghabiskan waktu di kelas dengan menyajikan informasi, para siswa bisa membaca sendiri, bisa menugasi mereka dengan materi untuk di baca dalam buku teks, dan kemudian merancang aktifitas kelas yang berpusat pada teknologi tersebut.

e. Pembelajaran informal tidak terstruktur

Para siswa saat ini memiliki kesempatan untuk belajar dari pengalaman mereka di luar kelas. Sifat dari jenis kegiatan belajar inilah yang menjadikannya informal. Para siswa bisa menyaksikan acara televisi yang menguatkan pelajaran mereka di ruang kelas. Karena, tidak meminta mereka menyaksikan acara tersebut menjadi bagian dari saat informal pengalaman belajar mereka. Contohnya bisa berupa ketika guru sedang mempelajari suatu kawasan negara dalam kajian sosial dan para siswa menyimak berita sore dengan sekmen yang terkait dengan hal tersebut. Pengetahuan umum mereka telah meningkat tanpa pengajaran langsung.

Cara lainnya di mana para siswa bisa belajar secara informal adalah melalui penggunaan internet. Banyak siswa memiliki akses ke komputer di rumah yang terhubung ke internet. Mereka memiliki sumber daya yang melimpah dan tersedia bagi mereka melalui Word Wide Web (www). Para siswa belajar bagaimana mendapatkan informasi dan akan menantang diri mereka sendiri untuk belajar mengenai topik-topik yang mungkin saja tidak menjadi bagian dari kegiatan belajar di ruang kelas.

4. KESIMPULAN

Strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dalam pembelajaran tentunya mempertimbangkan berbagai faktor karena mengingat penggunaan teknologi yang berpengaruh memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta

didik. Beberapa strategi diantaranya dengan presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik, tutorial, diskusi, belajar kooperatif, permainan, simulasi, penemuan dan penyelesaian masalah.

Strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media dalam merencanakan cara pengajaran kepada anak didik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan materi yang memfokuskan tingkat pembelajaran dengan menggunakan media, teori dan sumber teknologi sebagai fasilitas dari proses pembelajaran, serta meningkatkan efektifitas pengajar, dan peserta didik.

Jenis strategi-strategi pengajaran di kelas dengan memadukan teknologi dan media selama proses pembelajaran berlangsung, adapun jenisnya yaitu presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik, tutorial, serta diskusi.

Dampak teknologi dan media dalam pengajaran sangat berpengaruh terhadap siswa, melalui strategi ini akan memberikan pengalaman baru kepada siswa dengan konsep yang masih bersifat abstrak, menambah motivasi belajar, menambah semangat belajar, dan mempertinggi daya serap belajar.

Disamping itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah situasi dan konteks belajar dan bagaimana siswa mendapatkan pengalaman selama proses pembelajaran, supaya guru bisa menentukan strategi mana yang tepat untuk digunakan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Deni, Darmawan. Teknologi Pembelajaran. 2012. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudhofir. Teknologi Instruksional Sebagai Landasan Perencanaan Dan Penyusunan Program Pengajaran. 1990. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Slamet, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. 2010. Jakarta: Rineka Cipta
- Smalindo, Sharon E. Intructional technology and media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar. 2011. Jakarta: Kencana
- Khairil, Sudarwan Danim. Psikologi Pendidikan. 2011. Bandung: Alfabeta Kurniawan Budi rahardjo. Model Pembelajaran Kooperatif.