

# TEORI ACTIVE LEARNING DAN IMPLEMENTASINYA

1

**Akbar K Setiawan, M.Hum**

Disampaikan dalam acara PPM :  
Pengembangan Rencana Pembelajaran Aktif dan Kreatif dengan  
Memanfaatkan Teks Sastra : Pelatihan bagi Guru Bahasa Jerman  
SMA/MA/SMK se DIY dan Jawa Tengah

# DEFINISI

- be student-centered and encourage students to "learn to learn."
- provide opportunities to think critically and to analyze and solve problems.
- assist students in developing skills in gathering and evaluating information.
- provide experience working cooperatively in teams and small groups.
- help students acquire versatile and effective communication skills.
- offer a variety of learning experiences.
- apply technology effectively where it will enhance learning.



# DEFINISI

- Active learning is an umbrella term that refers to several models of instruction that focus the responsibility of learning on learners
- Citing Meyers and Jones (1993), McKinney points out that active learning "derives from two basic assumptions: (1) that learning is by nature an active endeavor and (2) that different people learn in different ways. (Mengutip Meyers dan Jones (1993), poin McKinney bahwa belajar aktif "berasal dari dua asumsi dasar: (1) bahwa belajar adalah dengan sifat suatu upaya aktif dan (2) bahwa orang yang berbeda belajar dengan cara yang berbeda." Includes a brief overview of different active learning strategies. Termasuk gambaran singkat mengenai berbagai strategi pembelajaran aktif.

- Offers suggestions for dealing with resistance from students as teachers attempt to move their classes from spaces where students only "receive" knowledge to spaces where students are co-creators of knowledge. ([Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction](#) (Richard Felder & Rebecca Brent))
- Farmer-Dougan and McKinney define engagement, report on empirical evidence at ISU, and conclude that class format, grade satisfaction, task identity, computer use, and peer relationships have significant impact on student engagement.



- Bonwell and Eison define active learning as "instructional activities involving students in doing things and thinking about what they are doing. (Bonwell dan Eison define aktif belajar sebagai "kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka lakukan)



- Several brief suggestions for making students more active and engaged participants in their own education, including connecting class topics with students' lives, offering students choices in their learning, as well as using writing and various technologies([Strategies for Engaging Students](#) (Val Farmer-Dougan & Kathleen McKinney))



# 8 KELOMPOK PERBUATAN BELAJAR AKTIF.(PAUL D. DIERICH, DR OEMAR HAMALIK )

- 1- Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- 2 – Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.



- 3- Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- 4 – Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5 – Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.





- 6-Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- 7 – Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8 – Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya.
- (Hamalik, 1995:90)



# MANFAAT BELAJAR AKTIF

- 1-Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2 – Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa.
- 3 – Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4 – Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.



- 5- Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6 – Membina dan memupuku kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orangtua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7 – Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8 – Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika. (1995: 91).



## *SAVI – SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL (DAVE MEIER )*

- Belajar melibatkan seluruh tubuh dan pikiran
- 2 – Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi.
- 3 – Kerjasama membantu proses belajar.
- 4 – Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan.
- 5 – Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri.
- 6 – Emosi positif sangat membantu pembelajaran.
- 7 – Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.



# PERTAMA, BELAJAR SOMATIS

- belajar dengan bergerak dan berbuat. Apa sajakah yang dapat dilakukan? Jawabnya ialah:
- Membuat model dalam suatu proses.
- Secara fisik menggerakkan berbagai komponen dalam suatu proses atau sistem
- Menciptakan bagan, diagram, piktogram.
- Memeragakan suatu proses, sistem, atau seperangkat konsep.



- Mendapatkan pengalaman, lalu membicarakannya dan merefleksikannya.
- Melengkapi suatu proyek yang memerlukan kegiatan fisik.
- Menjalankan pelatihan belajar aktif (simulasi, permainan belajar, dan lain-lain)
- Melakukan tinjauan lapangan. Lalu menuliskan, menggembar dan membicarakan apa yang dipelajari.
- Mewawancarai orang di luar kelas.



## BELAJAR AUDITORIAL (A)

- Membaca keras dari bahan sumber.
- Membaca paragraf dan memberikan maknanya.
- Membuat rekaman suara sendiri.
- Menceritakan buku yang dibaca.
- Membicarakan apa yang dipelajari dan bagaimana menerapkannya.
- Meminta pelajar memperagakan sesuatu dan menjelaskan apa yang dilakukan



## BELAJAR VISUAL (V)

- Mengamati gambar dan memaknainya.
- Memperhatikan grafik atau membuatnya
- Melihat benda tiga dimensi.
- Menonton video, film.
- Kreasi piktogram
- Pengamatan lapangan
- Dekorasi warna-warni





# BELAJAR INTELEKTUAL (I)

- Pemecahan masalah
- Menganalisis pengalaman, kasus
- Mengerjakan rencana strategis
- Melahirkan gagasan kreatif
- Mencari dan menjaring informasi
- Merumuskan pertanyaan
- Menciptakan model mental
- Menerapkan gagasan bagus pada pekerjaan
- Menciptakan makna pribadi
- Meramalkan implikasi suatu gagasan.



## REFERENSI

- Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran (Bumi Aksara, 1995), h. 70.
- Dave Meier, Accelerated Learning Handbook (Bandung: KAIFA, 2002).

