

Abdul Hamid B.

## URGENSI MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG BERKUALITAS BAGI SEORANG GURU

**Abdul Hamid B**

Universitas Wisnuwardhana Malang

Email: [hamidbachtiar@yahoo.co.id](mailto:hamidbachtiar@yahoo.co.id)

### Abstrak

Pembelajaran adalah segala usaha belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar bisa belajar dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan adanya perubahan yang lebih baik bagi siswa yang belajar. Perubahan tersebut terkait dengan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Tujuan utama pembelajaran adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk mengekspresikan kemampuan yang dimiliki sehingga terjadi perubahan yang lebih baik dalam dirinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain: (1) Peserta didik, (2) Pengajar (guru), dan (3) Desain Pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka perlu keterampilan dari seorang guru dalam mendesain pembelajaran yang berkualitas. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, yaitu: (1) Memahami Karakteristik Peserta Didik, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (3) Membangun Motivasi Belajar Siswa, (4) Menguasai Materi Pembelajaran, (5) Gunakan Media Pembelajaran yang Menarik, (6) Gunakan Model Pembelajaran yang Inovatif, (7) Menyelingi dengan Joke (humor) dalam Kegiatan Pembelajaran, (8) Melakukan *feedback* (umpan balik), dan (9) Melakukan Evaluasi.

**Kata kunci:** urgensi, menciptakan, kualitas, pembelajaran

### Abstract

*Learning is all efforts of teaching and learning in order to create effective and efficient teaching and learning process. Learning is a process to help students to learn well. The learning activities are expected to be a better change for students who study. These changes are related to cognitive, psychomotor, and affective aspects. The main purpose of learning is to provide opportunities for students to express their abilities so that there is a better change in themselves. There are several factors that affect learning outcomes, including (1) Student, (2) Teacher, and (3) Learning Designs. To achieve these learning objectives, it is necessary to have the skills of a teacher in designing quality learning. There are several methods that can be done by teachers to create quality learning, namely: (1) Understanding Student Characteristics, (2) Developing Learning Implementation Plans, (3) Building Student Learning Motivation, (4) Mastering Learning Materials, (5) Using Innovative Learning Media, (6) Using Innovative Learning Models, (7) Interspersing with Joke in Learning Activities, (8) Conducting feedback, and (9) Conducting Evaluations.*

**Keywords:** urgency, creating, quality, learning

## Pendahuluan

Pembelajaran adalah segala kegiatan atau usaha yang dilakukan dalam proses belajar mengajar supaya dapat menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Hardini dan Puspitasari (2012:10), menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan yang memodifikasi berbagai situasi dan kondisi untuk tercapainya suatu tujuan. Menurut Trianto (2010:17), menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan bentuk aktivitas manusia yang kompleks, yang tidak semuanya bisa dijelaskan.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan diluar maupun di dalam kelas dalam rangka menyampaikan dan memahami pesan dengan membutuhkan kecakapan atau keterampilan dari seorang guru sehingga tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai dengan optimal .

Secara sederhana, pembelajaran bisa didefinisikan sebagai hasil interaksi antara pengembangan dan pengalaman hidup seseorang secara berkelanjutan. Pembelajaran dalam arti yang kompleks adalah usaha dari seorang guru untuk membuat siswanya bisa belajar dengan baik dan maksimal sehingga bisa mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa. Bentuk interaksi tersebut adalah guru mengajarkan materi dan siswa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Akan tetapi, setiap guru yang mengajarkan suatu materi, tidak semua siswa bisa belajar dengan baik karena itu semua masih tergantung pada bagaimana guru itu mengajar dan membelajarkan siswanya. Kalau apa yang diajarkan oleh guru tersebut tidak membuat anak untuk belajar, maka masih belum dikatakan sebagai pembelajaran.

Menurut Abimanyo (2008.), mengajar adalah kegiatan membelajarkan murid atau kegiatan menciptakan situasi dan

kondisi yang memungkinkan murid belajar. Lebih jauh dia mengatakan kegiatan "mengajar" seorang guru bisa dikategorikan sebagai kegiatan mengajar yang sesungguhnya apabila membuat murid belajar (Abimanyo 2008). Murid disebut belajar apabila murid mengalami sesuatu pembelajaran melalui berbagai kegiatan (seperti: membaca, mendengar, mengkaji, menganalisis, melakukan sesuatu, dan berbagai bentuk kegiatan lain) sebagai akibat dari kegiatan mengajar guru, dan dengan pengalamannya tersebut bisa mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku dalam diri murid (mungkin salah satu dari aspek: kognitif, psikomotor, dan afektif atau ke tiga-tiganya secara bersamaan).

Tiga aspek tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran (kognitif, psikomotor, dan afektif) tersebut harus tertuang dalam perangkat pembelajaran seperti RPP, supaya menjadi pedoman atau acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Disamping itu, dapat memberikan pertimbangan-pertimbangan dalam bagi seorang guru dalam menentukan metode, model, dan media apa dianggap paling sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai pengelola pembelajaran (*manager of instruction*). Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran terletak atau ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengatur pembelajaran (Sanjaya, 2016). Dalam realitasnya, hal seperti itu tidak selalu terealisasi (terwujud). Mengapa? Karena proses pembelajaran yang berlangsung di dalam atau di luar kelas, seperti yang diungkapkan oleh Sulo, dkk, (2002) adalah "*a complex meshing of simultaneous activities and events*" (rangkaian dari kegiatan dan peristiwa-peristiwa yang kompleks yang berlangsung secara simultan), yang tentu saja merupakan suatu pekerjaan yang "tidak mudah". Dengan demikian, untuk mencapai keberhasilan sudah tentu

Abdul Hamid B.

diperlukan suatu desain pembelajaran yang matang. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu sistem. Sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri atas sejumlah komponen, diantaranya : tujuan, materi atau bahan pembelajaran, metode pembelajaran, media dan atau sumber pembelajaran, dan evaluasi. Setiap komponen pembelajaran tersebut saling mempengaruhi sesuai dengan fungsinya masing-masing, tetapi secara bersamaan fungsi komponen tersebut terarah kepada pencapaian satu tujuan, yaitu tujuan dari sistem pembelajaran tersebut.

Pembelajaran mengacu pada segala bentuk kegiatan yang didesain untuk mendukung proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses yang mengiringi belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini mengisyaratkan bahwa komponen yang baik akan menunjang terbentuknya suatu sistem yang baik. Akan tetapi dengan komponen yang baik saja belum sepenuhnya menjamin tercapainya tujuan dari sistem pembelajaran secara maksimal, jika komponen-komponen dari sistem pembelajaran itu tidak saling berhubungan secara fungsional. Supaya seluruh komponen dapat berfungsi secara maksimal, maka setiap komponen tersebut perlu dikembangkan dan diorganisir atau sedemikian rupa dalam suatu komposisi tertentu sehingga setiap komponen tersebut bisa bekerja sama secara selaras serta saling menunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Upaya pengembangan dan pengorganisir komponen sistem pembelajaran tersebut, dilakukan melalui "perancangan pembelajaran" atau penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Uno (2008) pengajaran yang dapat dikatakan efektif jika ditandai oleh berlangsungnya belajar. Proses belajar bisa dikatakan berlangsung jika siswa bisa mengetahui dan memahami atau dapat

melakukan sesuatu yang diketahui sebelumnya. Jadi, hasil belajar siswa akan kelihatan dengan adanya tingkah laku baru dalam tingkat pengetahuan berpikir atau kemampuan jasmani. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai jika bisa memberikan perubahan yang lebih baik dalam diri siswa pada domain kognitif, afektif, dan psikomotornya. Untuk mencapai hal tersebut, tentu memerlukan kecakapan atau keterampilan dari seorang guru dalam mengelola kelas.

Sunhaji (2014), menyatakan keterampilan dalam mendesain kelas merupakan salah satu keterampilan dasar mengajar yang bertujuan untuk mewujudkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang maksimal. Dengan kata lain, keterampilan mendesain kelas berkaitan erat dengan profesionalitas guru dalam menciptakan kondisi kelas yang menguntungkan, menyenangkan peserta didik, dan menciptakan disiplin belajar secara sehat. Terampil dalam mengelola kelas, maksudnya guru bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga memberikan kenyamanan bagi semua siswa untuk belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Kelas yang kondusif juga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik.

## **Pembahasan**

### **A. Belajar dan Mengajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Banyak ahli pendidikan memberikan definisi belajar yang berbeda-beda. Akan tetapi, secara tersirat mempunyai maksud yang sama. Menurut Ainurrahman (2013), Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seorang yang disengaja. Aktivitas tersebut merupakan keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang bisa menimbulkan perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya,

meskipun seseorang dikatakan belajar, tetapi jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar

Menurut Wakler yang dikutip oleh Riyanto (2012), belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada kaitannya dengan tingkat kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor lainnya yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar. Sardiman (2011) juga memberikan definisi dari belajar, yaitu perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Darsono (2001), mendefinisikan belajar adalah suatu kegiatan yang menyebabkan perubahan tingkah laku. Maka, pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik.

Dari beberapa definisi belajar tersebut, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa belajar adalah merupakan suatu jenis kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan cara membaca, mendengarkan, mengamati (melihat), dan membuat dengan maksud untuk memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan atau memperdalam pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya sehingga mengakibatkan perubahan pada diri seseorang dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Belajar bisa juga diartikan sebagai suatu proses untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan yang sudah dikenal di masyarakat, atau nilai-nilai moral yang berkembang di lingkungan sekitar, atau bentuk nilai-nilai keterampilan dalam pencapaian tertentu (Shaffat, 2009).

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru dan

memperdalam, memperkuat dan atau meningkatkan pemahaman yang telah atau diketahui sebelumnya. Dengan kata lain, tujuan utama dari belajar itu adalah untuk menambah dan memperdalam serta untuk meningkatkan pengetahuan seseorang.

## 2. Pengertian Mengajar

Menurut De Queliy dan Gazali yang dikutip Slameto (2010), menyatakan bahwa mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam rangka menanamkan pengetahuan pada peserta didik dengan cara yang paling singkat dan tepat.

Secara deskriptif, mengajar adalah suatu proses menyampaikan informasi atau pengetahuan dari seorang guru kepada siswa. Proses penyampaian itu sering juga dianggap sebagai mentransfer ilmu (Sanjaya, 2016). Selanjutnya, dia mengatakan bahwa mengajar merupakan suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik, sehingga bisa menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar.

Mengajar adalah kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan dari seorang guru terhadap peserta didik sehingga bisa membangun atau menciptakan suatu pemahaman dalam diri peserta didik. Mengajar juga merupakan kegiatan yang sangat kompleks karena di dalamnya terdiri dari beberapa komponen yang saling berintegrasi satu sama lain dan komponen-komponen tersebut menjadi faktor penentu keberhasilan dari kegiatan mengajar. Komponen proses belajar mengajar adalah guru, siswa, materi, dan media pembelajaran yang digunakan.

## B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran

Seorang guru yang profesional dalam melaksanakan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, tentunya terlebih dahulu telah menentukan tujuan yang mau dicapai setelah melakukan pembelajaran. Dengan menentukan tujuan terlebih dahulu,

Abdul Hamid B.

akan memberikan gambaran bagi mereka tentang apa saja yang seharusnya dipersiapkan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, walaupun demikian tidak semua tujuan yang telah ditentukan oleh guru bisa tercapai dengan baik atau optimal karena terkadang dipengaruhi beberapa faktor yang bisa menghambat terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Adap beberapa faktor yang bisa mempengaruhi terhadap pencapaian pembelajaran. Faktor-faktor ini perlu mendapat perhatian bagi seorang guru, yaitu: (a) peserta didik, (b) pengajar (guru), (c) desain pembelajaran, dan (d) lingkungan proses belajar mengajar.

### **1. Peserta didik**

Peserta didik dapat dikategorikan sebagai salah satu faktor penentu terhadap kesuksesan pelaksanaan proses pembelajaran karena peserta didik sebagai objek pembelajaran yang mempunyai karakteristik berbeda-beda. Karakteristik peserta didik yang paling berdampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran adalah tingkat kecerdasan (intelegensis) dan motivasi belajar mereka. Kecerdasan dari masing-masing siswa tentunya berbeda-beda. Ada siswa yang memiliki intelegensi tinggi, sedang, dan bahkan ada yang rendah. Semua tingkatan tersebut memegang peranan penting terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi, walaupun siswa yang memiliki kecerdasan yang rendah bukan berarti menjadi hal yang mutlak untuk menghalangi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran karena semua itu masih bisa teratasi dengan keterampilan dan kecerdasan guru dalam mengatasinya. Tetapi mungkin hanya waktu kecepatan dalam mencapai tujuan pembelajaran saja yang pasti berbeda. Artinya, seorang guru harus bisa mengantarkan semua muridnya ke dalam pencapaian tujuan pembelajaran, apapun tingkat kecerdasan yang mereka miliki.

Selain kecerdasan, motivasi belajar peserta didik juga merupakan faktor penentu

terhadap keberhasilan pembelajaran. Uno (2013), menyatakan bahwa motivasi belajar secara lebih spesifik yaitu dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar menjadi motor bagi siswa untuk belajar. Motivasi merupakan motor penggerak atau dorongan dalam perbuatan, sehingga siswa yang mempunyai motivasi akan tergerak untuk belajar (Suranto, 2015; Prihartanta, 2015). Semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin tinggi pula semangat untuk belajar. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah motivasi belajar siswa, maka semakin rendah pula keinginan untuk belajar. Dengan kata lain, keseriusan siswa dalam belajar, tergantung pada tingkat motivasi yang mereka miliki.

### **2. Pengajar (guru)**

Guru adalah seorang pendidik yang mempunyai tugas tidak hanya mentransfer pengetahuan yang ia miliki, tetapi juga berkewajiban mendidik siswanya untuk menjadi orang yang lebih baik.

Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran juga ditentukan oleh guru itu sendiri. Dalam proses pembelajaran guru sebagai motivator dan fasilitator. Sebagai motivator, dia bertugas untuk mendorong semua siswanya supaya memiliki keinginan untuk belajar. Pemberian motivasi dari seorang guru sangat penting untuk selalu yang perlu dimunculkan dalam setiap kegiatan pembelajaran karena setiap siswa pasti mempunyai motivasi yang berbeda-beda. Ada yang mempunyai motivasi intrinsik ada juga yang mempunyai motivasi ekstrinsik. Siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik perlu mendapat perhatian lebih dari seorang guru supaya mereka bisa tetap mau belajar dengan maksimal.

Guru sebagai fasilitator artinya seorang guru harus bisa memfasilitasi semua permasalahan siswa yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu

mengatasi dan bisa membantu semua permasalahan siswa yang ditemui disaat mengikuti proses pembelajaran, baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam hal ini, kemampuan dari seorang guru menjadi syarat mutlak yang harus dimiliki. Karena pada kenyataannya, tidak semua guru memiliki kemampuan dalam mengatasi semua permasalahan yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, apa yang diajarkan oleh guru harus benar-benar sesuai dengan disiplin ilmu yang dimilikinya. Disamping itu, guru harus memiliki 4 kompetensi, yaitu: (1) kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik, (2) kompetensi kepribadian atau kemampuan kepribadian dalam berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta bisa menjadi teladan bagi semua peserta didik, (3) kompetensi sosial. Kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk membangun komunikasi dan interaksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, dan (4) kompetensi profesional, yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran secara luas dan mendalam.

### 3. Desain Pembelajaran

Pengembangan desain pembelajaran merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menjalankan tugas profesinya. Dengan desain pembelajaran yang sistematis diharapkan akan memperlancar proses pembelajaran. Desain pembelajaran adalah serangkaian proses dari keseluruhan kegiatan pembelajaran (Ahmad, 2007).

Desain pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa oleh guru dengan maksud untuk memberikan kenyamanan, keseriusan, dan kreatifitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Setiawan dan Wariin (2017), desain pembelajaran itu merupakan perancangan atau pembuatan alat dan isi atau materi pembelajaran yang dapat

memecahkan masalah dalam belajar. Dalam mendesain pembelajaran, terlebih dahulu seorang guru perlu memahami karakteristik dari masing-masing siswa sehingga desain pembelajaran yang dibuat bisa bermakna bagi mereka. Desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa akan membuat mereka nyaman, senang, dan dapat membuat mereka lebih kreatif. Sebagai akibatnya, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, lancar, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan baik. Oleh karena itu, seorang guru membutuhkan kemampuan dalam mendesain (merancang) pembelajaran. Desain pembelajaran yang baik adalah desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi semua kebutuhan dan mengatasi semua permasalahan selama mengikuti proses pembelajaran siswa.

### C. Beberapa Cara Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Berkualitas

Semua proses pembelajaran pasti memiliki tujuan akhir yang ingin dicapai. Namun pencapaian pencapaian tujuan tersebut bersifat relatif. Hal ini tergantung dari kualitas dari masing-masing pembelajaran. Semakin baik kualitas pembelajaran itu, maka semakin maksimal hasil atau tujuan pembelajaran yang dicapai. Sebaliknya, semakin rendah kualitas pembelajaran yang diciptakan oleh guru, maka semakin rendah pula hasil pembelajaran yang diraihinya. Oleh karena itu, maka seorang guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang benar-benar berkualitas.

Ada Sembilan (9) yang dapat dilakukan olehh seorang guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, yaitu: (1) Memahami karakteristik siswa, (2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (3) Membangun motivasi belajar siswa, (4) Menguasai materi pembelajar, (5) Menggunakan media pembelajaran yang inovatif, (6) Menggunakan Model Pembelajaran yang

Abdul Hamid B.

Inovatif, (7) Menyelingi atau menggunakan *Joke* (Humor) dalam Kegiatan Pembelajaran, (8) Melakukan *Feedback* (Umpan Balik), (9) Melakukan Evaluasi.

### **1. Memahami Karakteristik Peserta Didik**

Memahami karakteristik dari masing-masing siswa sangat penting untuk dilakukan oleh setiap guru. Memahami karakteristik siswa sebaiknya dilakukan sebelum guru memulai proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi gambaran bagi seorang tentang bagaimana akan memberlakukan siswa, pendekatan apa yang cocok untuk diterapkan, model atau strategi pembelajaran apa yang akan digunakan, dan media apa juga relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, akan tercipta suatu proses pembelajaran yang benar-benar bermakna bagi semua siswa.

Karakteristik dari masing-masing siswa tentunya berbeda-beda sehingga memerlukan kecermatan dari seorang guru untuk mengetahui dari masing-masing karakteristik tersebut. yang dimaksud dengan karakteristik siswa tersebut adalah tingkat kecerdasan, motivasi belajar, gaya kognitif, dan gaya belajar mereka. Semua itu harus menjadi acuan bagi seorang dalam melaksanakan pembelajaran karena menjadi salah satu penentu dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sebagaimana hasil penelitian Oktavia (2015), menunjukkan bahwa karakteristik siswa mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar.

### **2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dijelaskan bahwa RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi. Setiap guru, pada satuan pendidikan wajib menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif,

inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui perencanaan pembelajaran yang baik, guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Perencanaan pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sekolah, mata pelajaran, dan lain sebagainya. RPP merupakan panduan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) adalah: (1) memudahkan dan memperlancar jalannya kegiatan pembelajaran karena RPP sebagai pedoman atau acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Disamping itu, RPP dapat mempermudah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran; (2) menghasilkan satu kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspirasi, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sebagaimana hasil penelitian Novita (2014), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan RPP terhadap kualitas pembelajaran.

### **3. Membangun Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi merupakan salah satu kunci untuk mencapai suatu keinginan atau kebutuhan yang ingin dicapai. Dengan kata

lain, motivasi merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan serangkaian kegiatan yang mengarah pada tercapainya tujuan tertentu (Hamid, 2010: 152). Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul atau muncul dalam diri seseorang karena adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang mempunyai kemauan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktifitas tertentu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya (Hamzah, 2009: 9). Dari beberapa definisi motivasi tersebut, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman 2004: 75)

Sebagaimana telah kita ketahui, bahwa setiap peserta didik pasti mempunyai motivasi belajar yang berbeda-beda. Ada yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan ada pula yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Sebagai seorang guru sudah semestinya responsif atau tanggap dengan masalah ini karena motivasi merupakan salah satu faktor penentu dari kesuksesan pembelajaran.

Ada 2 jenis motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik, yaitu (1) Motivasi intrinsik, (2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi belajar yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa dipengaruhi oleh faktor dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul dalam diri seseorang karena dipengaruhi dari luar. (Hamid, 2010). Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang berfungsi tanpa melalui dorongan dari luar diri seseorang, karena setiap orang sudah memiliki keinginan atau dorongan untuk melakukan sesuatu (Djamarah, 2002).

Ada beberapa kiat yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam membangun motivasi belajar siswa, yaitu: (1) menyampaikan tujuan dan manfaat dari

materi yang akan dipelajari. Dengan mengetahui tujuan dan manfaat dari materi tersebut mereka akan mempunyai keinginan untuk mempelajarinya; (2) gunakan media pembelajaran yang sesuai, menarik, dan inovatif. Hal ini disamping mempermudah penyampaian pesan dari materi yang diajarkan juga membangun perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran; (3) gunakan strategi atau model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Cara ini bisa menciptakan tingkat kreativitas dan partisipasi peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

#### **4. Menguasai Materi Pembelajaran**

Sebelum masuk ke ruang kelas, seorang guru sudah membawa segudang pengetahuan terkait dengan materi yang akan diajarkan. Mereka sudah benar-benar mempersiapkan diri untuk menjelaskan materi secara baik dan benar terhadap peserta didik.

Jika guru sudah menguasai materi pembelajaran, maka semua apa yang diajarkan dapat dicerna dan dimengerti oleh peserta didik secara mudah dan dapat merespon dengan baik semua pertanyaan yang dilontarkan oleh peserta didik. Mereka juga bisa mengajar secara *integrated* (mengkait-kaitkan) materi dengan pengetahuan yang lain dan kehidupan peserta didik. Artinya, dapat menciptakan suasana pembelajaran kondusif dan menyenangkan

#### **5. Gunakan Media Pembelajaran yang Menarik dan Inovatif**

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka menciptakan kelancaran dan kesuksesan pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat membantu kelancaran dan kesuksesan pembelajaran karena media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan yang terkandung dalam pembelajaran kepada peserta didik sehingga membantu mereka dalam



Abdul Hamid B.

memahami materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Dengan penggunaan media juga bisa menghindari terjadinya verbalisme dan dapat membangun perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Walaupun media pembelajaran itu sangat membantu terhadap tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi masih terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dari seorang guru, yaitu: (1) kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, (2) relevansi media dengan materi pembelajaran, (3) kesesuaian dengan media dengan kondisi kelas, (4) kesesuaian dengan keterampilan guru dalam menggunakannya.

#### **6. Gunakan Model Pembelajaran yang Inovatif**

Model pembelajaran merupakan strategi yang diimplementasikan oleh seorang guru untuk membangun keinginan atau minat belajar siswa, berpikir kritis, keterampilan sosial sehingga meningkatkan hasil belajar. (Isjoni dan Ismail (2012). Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan tertentu di kelas (Sundari, 2015). Model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru yang didesain terlebih dahulu melalui pertimbangan-pertimbangan yang sudah matang sehingga dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran adalah: (1) kesesuaian dengan karakter siswa, (2) materi pembelajaran, (3) tujuan yang ingin dicapai, (4) kondisi dan situasi lingkungan belajar, dan (5) waktu yang disediakan. Penerapan model dalam suatu pembelajaran sangat penting bagi seorang guru karena dengan penggunaan model pembelajaran bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mempermudah guru dalam menjelaskan materi, memudahkan siswa dalam memahami materi, dan membangun tingkat kreatifitas dan berpikir kritis siswa.

Disamping itu, melalui penerapan model pembelajaran, guru dapat menggunakan waktu secara efektif dan efisien.

#### **7. Menyingingi dengan Joke (humor) dalam Kegiatan Pembelajaran**

Tidak hanya media dan model pembelajaran saja yang bisa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, tetapi *Joke* (humor) dari seorang guru juga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Humor bisa digunakan oleh seorang guru disaat suasana pembelajaran sudah tidak nyaman/kondusif lagi. Suasana yang sudah tidak kondusif akan menurunkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus responsib atau tanggap terhadap suasana pembelajaran yang seperti itu.

Ada beberapa faktor yang bisa menyebabkan suasana pembelajaran tidak kondusif, antara lain: (1) rendahnya perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan oleh kondisi mereka yang sudah lelah atau motivasi belajar mereka rendah., (2) Materi pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik (terlalu sulit). Hal ini bisa menimbulkan kebosanan dalam diri mereka. Oleh karena itu, kehadiran humor sangat diperluakan dalam situasi yang semacam ini.

Hasil penelitian Wulandari, N. an Duryati (2014), terbukti bahwa strategi penggunaan humor dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Akan tetapi, dalam memberikan humor, seorang tetap memperhatikan norma-norma yang ada. Jangan sampai humor tersebut memonopoli kegiatan pembelajaran yang urgen karena tujuan utama dari pemberian humor hanya untuk mengembalikan pusat perhatian dan membangun motivasi belajar siswa yang sudah menurun.

#### **8. Melakukan feedback (umpan balik)**

Pemberian *feedback* atau umpan balik dari guru dalam pembelajaran merupakan kegiatan penting untuk memperbaiki pengetahuan, pemerolehan kemampuan, prestasi, dan memotivasi belajar peserta

didik (Sumarno, 2016). Pemberian *feedback* dari seorang guru sangat berharga bagi peserta didik karena dengan melakukan *feedback* akan membantu peserta didik dalam memahami materi, mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh mereka, dan dengan melakukan *feedback* peserta didik merasa dihargai dan diperhatikan oleh guru. Artinya *feedback* itu dapat dikatakan sebagai bentuk perhatian dari seorang guru terhadap peserta didik. Hasil penelitian Maharani, A.A.P & Widhiasih, L.K. (2016), menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran setelah diberikan umpan balik positif.

Pemberian *feedback* tersebut tidak harus dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran, tetapi juga bisa dilakukan di saat pembelajaran sedang berlangsung.

## 9. Melakukan Evaluasi

Semua bentuk kegiatan termasuk pembelajaran yang tidak dilakukan evaluasi, maka tidak bisa diketahui apakah kegiatan itu berhasil atau tidak? Apakah kegiatan itu sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak? apakah kegiatan itu sudah berjalan dengan baik atau tidak?, bahkan tidak akan diketahui tingkat kualitas dari kegiatan tersebut? Oleh karena itu, bagi seorang guru seharusnya melakukan evaluasi dalam setiap melaksanakan pembelajaran. Tujuan utama dari evaluasi terhadap pembelajaran adalah untuk melakukan perbaikan-perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Mariah (2017), menyatakan bahwa manfaat utama dari evaluasi adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya meningkatkan kualitas Pendidikan.

Pelaksanaan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran, bisa dilakukan di awal, ditengah, dan diakhir proses pembelajaran. Melakukan evaluasi di awal pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauhmana materi yang akan diajarkan dikuasai oleh siswa sehingga guru bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan

sekalius bisa menentukan sistem pembelajaran yang akan digunakan. Melakukan evaluasi di tengah-tengah proses pembelajaran adalah untuk mengetahui apakah sebagian materi yang telah diajarkan itu sudah bisa dikuasai oleh siswa atau tidak? sehingga guru bisa melanjutkan pada materi berikutnya atau tidak? sedangkan evaluasi di akhir proses pembelajaran (*posttest*) bertujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang telah diajarkan oleh guru itu sudah dikuasai oleh siswa atau tidak. *Posttest* ini juga sebagai bahan refleksi bagi guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

## Kesimpulan

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperdalam atau meningkatkan pemahaman dari apa yang telah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain, tujuan utama dari belajar itu adalah untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan seseorang.

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan adanya perubahan yang lebih baik bagi siswa yang belajar.

Tujuan utama pembelajaran adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk mengekspresikan kemampuan yang dimiliki sehingga terjadi perubahan yang lebih baik dalam dirinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain: (1) Peserta didik, (2) Pengajar (guru), dan (3) Desain Pembelajaran. Supaya pembelajaran tujuan bisa dicapai dengan baik, maka seorang perlu mendesain pembelajaran dengan beberapa cara, yaitu: (1) Memahami Karakteristik Peserta didik, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (3) Membangun Motivasi Belajar Siswa, (4) Menguasai Materi Pembelajaran, (5) menggunakan Media Pembelajaran yang

Abdul Hamid B.

inovati (6) Gunakan Model Pembelajaran yang Inovatif, (7) Menyelingi dengan *Joke* (humor) dalam Kegiatan Pembelajaran, (8) Melakukan *feedback* (umpan balik), dan (9) Melakukan Evaluasi.

### Daftar Pustaka

- Abimanyu, S. 2008. *Pengajaran Mikro*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Ahmad, A. 2007. Desain Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, Vol.10 (2): 135-152
- Ainurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Darsono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamid, A. 2010. Pentingnya Membangun Mtoivasi dalam Organisasi. *Jurnal Psikovidya* Vo. 14 (2) : 50-159
- Hamzah B. Uno. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardini, I & Puspita, D. 2012. *Starategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta : Familia.
- Isjoni dan Ismail, M.A. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mutakhir: Perpaduan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maharani, A.A.P & Widhiasih, L.K. 2016. Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati* Vol.5 (2): 88-92
- Mariyah. 2017. Evaluasi Belajar Peserta Didik (siswa). *Jurnal Idaarah*, Vol. 1, (2): 257-267
- Nadya, W & Duryati. 2014. Efektivitas Strategi Mengajar Menggunakan Humor dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal RAP UNP*, Vol. 5 (1): 53-61
- Novalita, R. 2014. Pengaruh Perencanaan Pembelajaran Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran (Suatu Penelitian Terhadap Mahasiswa PPLK Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Almuslim). *Lentera* Vol. 14 (2): 56-61
- Oktavia, N.F. 2015. Pengaruh Karakteristik Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Kelas X Semester Ganjil SMAN Kesamben Jombang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Swara Bhumi*. Vol 3 (3):91-99
- Prihartanta, W. 2015. Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, Vol. 1 (83):1-11

- Riyanto, Y. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran (sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas)*. Jakarta: Kencana Predia Media Group.
- Sanjaya. W. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, A. & lin Wariin. I. 2017. Desain Bahan Ajar yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Jurnal Edunomic*. Vol. 5 (1): 17-32
- Shaffat, Idriss. 2009. *Optimized Learning Strategy Pendekatan Teoritis dan Praktik Meraih Keberhasilan Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulo Lipu La Sulo, Mappasoso S., dan Komariah Azikin. 2002. Kumpulan 'Hand Out' Strategi Belajar Mengajar. Makassar: FIP UNM
- Sumarno. 2016. Pengaruh Balikan (*Feedback*) Guru dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (Suatu Kajian Teoritis Dan Empirik). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol 1 (2): 115-125
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, Vol.2 (2) :30-46
- Sundari, H. 2015. Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*. Vol 1, (2):106-117
- Suranto. 2015. Pengaruh Motivasi, Suasana Lingkungan Dan Sarana Prasarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Sma Khusus Putri Sma Islam Diponegoro Surakarta). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol 25, (2): 11-19
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Uno, H,B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, H.B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara