



STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DI KELAS

Umi Nasikhah

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Jl. Raya Sejangkung Kawasan Pendidikan Tinggi Sebayan-Sambas Kalimantan Barat
E-mail: uminasikah@gmail.com

Abstract

Improving the quality of national education is the responsibility of all elements of society. And more important is the duty and responsibility of a teacher, from that a teacher is required to master the skills and innovation in teaching. For this reason, there must be an effort from the teacher on how the strategies used can motivate students to take part in class learning. Many factors trigger low motivation, interest and student achievement. Among them is the use of monotonous learning strategies. In general, expository learning strategies are often encountered, such as teacher-oriented methods, even though they have implemented the latest curriculum, but have not been followed by changes in delivering learning material. With this presentation strategy, it is certainly considered unattractive and boring, students become unmotivated and generate low interest in participating in teaching and learning activities. Therefore, in order to increase student interest and motivation to learn, teachers need to make changes in the presentation strategy of learning.

Keyword: Strategy, Active Learning, Learning Activities

Abstrak

Meningkatkan kualitas pendidikan nasional menjadi tanggung jawab semua elemen masyarakat. Dan yang lebih utama adalah menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru, dari itu seorang guru dituntut untuk menguasai keterampilan dan inovasi dalam mengajar. Untuk itu harus ada upaya dari guru bagaimana strategi digunakan bisa menjadikan peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Banyak faktor yang menjadi pemicu rendahnya motivasi, minat dan prestasi belajar siswa. Diantaranya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang monoton. Secara umum masih sering dijumpai strategi pembelajaran ekspositori seperti metode ceramah (teacher oriented) meskipun sudah melaksanakan kurikulum terbaru, namun belum diikuti dengan perubahan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan strategi penyajian tersebut, tentu dianggap tidak menarik dan membosankan, siswa menjadi tidak termotivasi dan memunculkan minat yang rendah untuk mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, agar minat dan motivasi belajar siswa meningkat, guru perlu mengadakan perubahan strategi penyajian pembelajaran

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran Aktif, Aktivitas Belajar

Diterima: 19 Januari 2020 | Direvisi: 24 Januari 2020 | Disetujui: 27 Januari 2020
© 2020 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci kemajuan. Semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat/bangsa, maka akan baik pula kualitas masyarakat/bangsa tersebut. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan mengajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, (UU SISDIKNAS 2009: 2).

Dewasa ini, dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isu yang perlu disoroti, pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak didik ditentukan oleh ke-relevansian penggunaan strategi yang sesuai dengan tujuan. Dengan demikian dalam pembaharuan pendidikan harus dilakukan inovasi pembelajaran terhadap strategi pembelajaran yang selama ini masih diterapkan, karena lembaga pendidikan sampai saat ini masih belum menerapkan strategi yang dapat menggugah semangat dan motivasi belajar siswa dan guru.

Penggunaan metode pembelajaran *teacher oriented* dengan modus ekspository menjadikan siswa tidak aktif dan produktif, selayaknya mulai ditinggalkan. Penggunaan metode pembelajaran yang *student oriented* bermodus *discovery* yaitu siswa berperan dengan kadar keaktifan yang tinggi, dewasa ini mulai dikembangkan dengan mengaplikasikan strategi belajar aktif dalam pembelajaran di kelas.

Penerapan pembelajaran *student oriented* menduduki peringkat tertinggi dalam dunia pendidikan modern (Muhibbin Syah, 2004: 243). Dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran dikelas dan tentunya akan berdampak pula terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dasar pemikiran untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif, karena memiliki kelebihan yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif. Kadar keaktifan yang tinggi dalam proses belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik (Slameto: 2003).

Pembelajaran yang terfokus kepada guru, secara umum kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran tersebut. Salah satu upaya yang ditempuh bagi guru dalam menumbuhkan minat belajar adalah dengan selalu memberi motivasi. Disamping itu, dalam proses belajar mengajar perlu menggunakan strategi dan metode yang tepat dan efektif serta mulai meninggalkan pola mengajar yang selalu monoton agar peserta didik aktif dan merasa senang dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif, akan menjadi pengalaman yang tertanam dalam diri siswa.

Pembahasan

Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi merupakan suatu upaya dalam menyampaikan materi dengan suasana yang menyenangkan pada peserta didik supaya materi yang disampaikan dapat mencapai hasil

yang maksimal. Strategi berasal dari bahasa Yunani “ *Stategos*” yang berarti jendral atau panglima, sehingga strategi diartikan sebagai ilmu kejenjralan atau ilmu kepanglimaian (W. Gulo, 2002: 1). Strategi dalam pengertian kemiliteran ini berarti cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk mencapai tujuan perang.

Secara umum, strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan (Djamarah, dkk, 1996: 5). Sedangkan dalam pembelajaran, strategi merupakan alat dalam proses belajar mengajar yang terjadi interaksi guru dan murid untuk mencapai tujuan belajar (Hasibuan dan Mu-djiono, 2000: 3). Adapun yang dimaksud pembelajaran aktif menurut Febrian (2000: 11) Suatu usaha untuk menumbuhkan daya kretivitas sehingga mampu menumbuhkan inovasi-inovasi.

Pembelajaran aktif atau *active learning* adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam buku Strategi Pembelajaran Aktif karya Hisyam Zaini, pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Karena dengan belajar aktif, peserta didik akan mampu memecahkan masalahnya sendiri dan yang paling penting melakukan tugasnya sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru selayaknya didasari pada berbagai pertimbangan sesuai dengan situasi, kondisi dan lingkungan yang akan dihadapinya. Pemilihan *strategi pembelajaran* umumnya bertolak dari:

1. Rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan,
2. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihasilkan, dan
3. Jenis materi pelajaran yang akan dikomunikasikan

Menurut Kozma dalam Gafur (1989), Secara umum 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. Sedangkan Gerlach dan Ely (1980) Menjelaskan bahwa *strategi pembelajaran* merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat, lingkup dan urutan .kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang terbaik, agar tujuan pembelajaran yang di ingin tercapai dengan tepat. Menurut Melvin L. Silberman, (2009) terdapat 101 macam strategi pembelajaran

aktif, diantaranya adalah *reading aloud* (membaca keras), *index card match* (mencocokkan kartu), *card sort* (kartu sortir), *Inquiring Minds Want to Know*, *Point-Counter Point*, *Practice Rehearsal*, *Active Knowledge Sharing*, *Learning Start With a Question*, *The Power of Two*, *Jigsaw Learning*, *Everyone is a Teacher Here*, *Reading Guide*, *Information Search*, *Giving Questions and Getting Answer*, *Picture and Picture*, *Numbered Heads Together*, *Cooperative Script*, *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Problem Based Introductions*, *Artikulasi*, *Think Pair and Share*, *Debate*, *Role Playing*, *Group Investigation*, *Snowball Throwing*, *Student Facilitator and Explaining Cooperative Integrated Reading and Composition*, *Inside-Outside Circle*, dan lainnya.

Adapun strategi-strategi tersebut dapat di jabarkan sebagai berikut:

a. *Reading Aloud* (Membaca Keras)

Melvin L. Silberman, (2009: 139-148) mengatakan bahwa, membaca dengan teks keras ternyata dapat memfokuskan pikiran.

Langkah-langkah:

- 1) Pilihlah sebuah teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras. Batsi dengan suatu pilihan yang kurang dari 500 kata.
- 2) Perkenalkan teks itu pasda peserta didik. Perjelas point-point kunci atau masalah-masalah pokok untuk diangkat.
- 3) Bagilah baaan teks itu dengan alenia-alenia atau beberapa cara lainnya. Ajaklah para sukarelawan untuk membaa keras bagian-bagian yang berbedqa.
- 4) Ketika bacaan-bacaan tersebut berjalan, hentikan dibeberapa tempat untuk menekankan point-point tertentu, munculkan beberapa pertanyaan atau berilah contoh-contoh.

b. *Index Card Match* (Mencocokkan kartu).

Langkah-langkah:

- 1) Pada kartu indeks terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan yang cukup utnuk menyamai suatu setengah siswa.
- 2) Pada kartu terpisah, tulislah jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 3) Campurlah dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur.
- 4) Berikan satu karetu pada setiap peserta didik. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian memegang pertanyaan review dan sebagian lain memegang jawaban.
- 5) Perintahkan peserta didik menemukan kartu permainannya. Ketika permainan dibentuk, perintahkan peserta didik yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama (beritahu mereka jangan menyatakan kepada peserta didik lain apa yang pada kartunya).

Ketika semua pasangan permainan telah menempati tempatnya, perintahkan setiap pasangan menguji peserta didik kelas selebihnya dengan membaca keras pertanyaannya dan menantang teman kelas untuk menginformasikan jawaban kepadanya.

c. *Kartu Sortir (Card Sort)*

Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi.

Langkah-langkah:

- 1) Masing-masing siswa diberikan kartu indek yang berisi materi pelajaran. Kartu indek dibuat berpasangan berdasarkan definisi, kategori/kelompok, misalnya kartu yang berisi aliran empiris dengan kartu pendidikan ditentukan oleh lingkungan dll. Makin banyak siswa makin banyak pula pasangan kartunya.
- 2) Guru menunjuk salah satu siswa yang memegang kartu, siswa yang lain diminta berpasangan dengan siswa tersebut bila merasa kartu yang dipegangnya memiliki kesamaan definisi atau kategori.
- 3) Agar situasinya agak seru dapat diberikan hukuman bagi siswa yang melakukan kesalahan. Jenis hukuman dibuat atas kesepakatan bersama.
- 4) Guru dapat membuat catatan penting di papan tulis pada saat prosesi terjadi.

d. *Inquiring Minds Want to Know*

Langkah-langkahnya adalah:

- 1) Fasilitator/guru membuat pertanyaan terkait dengan apa yang diinginkan
 - 2) Peserta member jawaban
 - 3) Fasilitator/guru menampung jawaban, yang kemudian dijadikan sebagai jembatan apa yang akan disampaikan.
- e. *Point-Counter Point*

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Memilih isu-isu yang berperspektif
 - 2) Membagi kelompok berdasarkan jumlah perspektif
 - 3) Meminta kelompok menyiapkan argument-argumen, masing-masing kelompok duduk terpisah
 - 4) Murid menyampaikan argumennya, minta tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok lain.
 - 5) Merangkum debat dengan menggaris bawahi argument-argumen yang muncul
- f. *Practice Rehearsal*

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Memilih keterampilan yang akan dipelajari oleh siswa
- 2) Siswa menyusun keterampilan yang akan diajarkan
- 3) Siswa mendemonstrasikan

- 4) Fasilitator/guru memberikan klarifikasi
- g. *Active Knowledge Sharing*,
- Adapun langkah-langkahnya adalah:
- 1) Membuat pertanyaan
 - 2) Peserta/siswa menjawab pertanyaan
 - 3) Peserta menjawab pertanyaan dengan saling membantu
 - 4) Memeriksa jawaban peserta, mengenalkan topic yang penting
- h. *Learning Start With a Question*,
- 1) Memilih bacaan dan membagikannya kepada siswa
 - 2) Meminta siswa mempelajari bacaan sendirian atau dengan teman
 - 3) Meminta siswa member tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami
 - 4) Siswa menulis pertanyaan tentang materi yang dibaca
 - 5) Mengumpulkan pertanyaan yang telah ditulis siswa
 - 6) Menyampaikan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- i. *The Power of Two*,
- Adapun langkah-langkahnya adalah:
- 1) Mengajukan pertanyaan yang menuntut perenungan dan pemikiran
 - 2) Meminta siswa menjawab pertanyaan secara individu
 - 3) Meminta siswa untuk berpasangan dan saling tukar jawaban kemudia membahasnya
 - 4) Meminta pasangan membuat jawaban baru dari pertanyaan dan memperbaiki jawaban individualnya.
 - 5) Membandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas
- j. *Jigsaw Learning*,
- Adapun langkah-langkahnya adalah:
- 1) Memilih materi menjadi beberapa segmen
 - 2) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
 - 3) Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda
 - 4) Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah dipelajari
 - 5) Mengembalikan suasana kelas seperti semula
 - 6) Member pertanyaan untuk mengecek pemahaman peserta terhadap materi
- k. *Everyone is a Teacher Here*,
- Adapun langkah-langkahnya adalah:
- 1) Membagi secarik kertas/kartu indeks ke siswa. Siswa diminta membuat satu pertanyaan tentang materi
 - 2) Mengumpulkan kertas, mengacaknya dan membagikannya kepada setiap siswa
 - 3) Meminta kepada siswa secara sukarela membacakan pertanyaan dan menjawabnya

- 4) Setelah jawaban diberikan, mintalah peserta lainnya untuk menambahkan
- 5) Melanjutkan dengan sukarelawan berikutnya

l. *Information Search*,

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Buatlah beberapa pertanyaan yang dapat dijawab dengan mencari informasi yang dapat ditemukan dalam bahan-bahan sumber yang bisa diakses siswa, seperti: hand out, dokumen, buku teks, informasi dari internet, dan lain-lain.
- 2) Bagikan pertanyaan-pertanyaan tersebut kepada siswa
- 3) Minta siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan secara individual atau kelompok
- 4) Beri komentar atas jawaban yang diberikan siswa
- 5) Kembangkan jawaban untuk memperluas stop pembahasan

m. *Picture and Picture*,

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- 5) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- 7) Kesimpulan/rangkuman

n. *Cooperative Script*,

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan
- 2) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.

Sementara pendengar :

- 1) Menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap
- 2) Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- 3) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti diatas.
- 4) Kesimpulan Siswa bersama-sama dengan Guru

5) Penutup

o. *Problem Based Introductions*,

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

p. *Artikulasi*,

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasa
- 3) Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang
- 4) Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya
- 5) Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya
- 6) Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa
- 7) Kesimpulan/penutup

q. *Debate*,

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra
- 2) Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok diatas
- 3) Setelah selesai membaca materi, Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu, kemudian ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.

- 4) Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru menulis inti/ide-ide dari setiap pembicaraan sampai mendapatkan sejumlah ide diharapkan.
- 5) Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap
- 6) Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai

r. *Role Playing,*

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi-Penutup

s. *Group Investigation,*

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen
- 2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok
- 3) Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain
- 4) Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan
- 5) Setelah selesai diskusi, juru bicara kelompok menyampaikan hasil pembahasan kelompok
- 6) Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan
- 7) Evaluasi - Penutup

t. *Snowball Throwing,*

Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan

- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
 - 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
 - 4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok
 - 5) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit
 - 6) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
 - 7) Evaluasi - Penutup
- u. *Inside-Outside Circle* (Lingkaran kecil-lingkaran besar)
- Adapun langkah-langkahnya adalah:
- 1) Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar
 - 2) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam
 - 3) Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan
 - 4) Kemudian siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.
 - 5) Sekarang giliran siswa berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya

Aktivitas Belajar

Pengertian Aktivitas Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan (Muhammad Ali, 2008: 14). Sedangkan aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan:

1. Peserta didik aktif bertanya,
2. Mempertanyakan, dan
3. Mengemukakan gagasan (Hartono, 2008: 11)

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang

baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Hisyam Zaini, 2011: 16).

Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari guru. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Mengapa demikian? Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh seorang filosof kenamaan dari Cina, Konfusius. Dia mengatakan: apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat, saya ingat, apa yang saya lakukan, saya paham (Hisyam zaini, 2011: 17).

Menurut Agus Suprijono, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dalam mengkonfrontif ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinya (Agus Suprijono 2010: 10).

Komponen-komponen Aktivitas Belajar

Menurut Rahmayulis aktivitas mencakup aktivitas jasmani dan rohani. Kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan di sekolah menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul B. Diedrich meliputi :

1. *Visual activities*
2. *Oral activities*
3. *Listening activities*
4. *Writing activities*
5. *Drawing activities*
6. *Motor activities*
7. *Mental activities*
8. *Emotional activities* (<http://www.scribd.aktivitasbelajarsiswa.com>).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang terdiri dari aktivitas jasmani dan rohani menyangkut aktivitas atau kegiatan siswa dalam belajar sebagaimana kegiatan siswa pada umumnya, yaitu aktivitas visual, oral, mendengarkan, mencatat, menggambar, bergerak, mental dan aktivitas emosional. Lebih lanjut dapat dijelaskan indikator keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah :

1. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi lebih banyak mencari dan memberikan informasi.
2. Siswa banyak mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lainnya.
3. Siswa lebih banyak mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.
4. Siswa memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru.
5. Siswa berkesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus memperbaiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna.
6. Siswa membuat kesimpulan pelajaran dengan bahasanya sendiri.
7. Siswa memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, menurut Ngalim Purwanto terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Ngalim Purwanto, 2004: 107).

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis). Faktor psikologis meliputi: perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, dan bakat.

2. Faktor Eksternal

Menurut Ngalim Purwanto, faktor eksternal terdiri atas: 1), keadaan keluarga, 2) guru dan cara mengajar 3) alat-alat pelajaran, 4) motivasi sosial, dan 5) lingkungan serta kesempatan.

Simpulan

Strategi merupakan alat dalam proses belajar mengajar yang terjadi interaksi guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Adapun yang dimaksud pembelajaran aktif adalah suatu usaha untuk menumbuhkan daya kreativitas sehingga mampu menumbuhkan inovasi-inovasi. Jadi, strategi pembelajaran aktif merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Dari pembahasan di atas telah disebutkan beberapa strategi pembelajaran aktif menurut Silberman yang dapat kita gunakan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Tidak ada strategi pembelajaran yang paling baik untuk digunakan seluruh materi pelajaran. Seorang guru dituntut kejelian dalam memilih strategi yang tepat untuk materi tertentu, sehingga pembelajaran menjadi memasyikkan, penuh inovasi, aktif, kreatif, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Daftar Pustaka

- Ali, Muhammad. (2008). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Asmaran AS. (1992). *Pengantar Studi Akhlak*, Jakarta: CV Rajawali.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Direktorat Pendidikan madrasah. (2006). *Paduan Materi Pendidikan Agama Islam*.
- Djamarah dan Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febrian, (2000). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Gafur, Abdul. (1989). *Pengertian Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Solo: Tiga Serangkai.
- Gerlach dan Ely. (1980). *Teaching & Media*. Boston: Allyn Bacon.
- Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono. (2008). *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa.
- Hasibuan dan Mudjiono. (2000). *Proses belajar mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Jawwad, Ahmad Abdul. (2002). *Mengembangkan Inovasi dan Kreativitas Berpikir*. Bandung: PT Syaamil Cipta Media.
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Nasution. (2000). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Semiawan, Cony dkk. (1997). *Perspektif Anak Berbakat*, Jakarta: PT Gramedia.
- Silberman, Mel. (2009). *Active learning*. Cet-6, Yogyakarta: Pustaka Insan madani.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2000). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*, Jakarta: CTSD
- Sutadipura, Belnadi. (1985). *Aneka Problem Keguruan*, Bandung: Angkasa.
- Sutikno, M. Sobry. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Prospect.
- Syah, Muhibbin. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- UU RI Nomor 20 SISDIKNAS 2009. Wacana Adhitya Bandung.
- W. Gulo. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo.
- Zaini, Hisyam. (2011). dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- <http://www.scribd.aktivitasbelajarsiswa.com>.