

**ASPEK PERKEMBANGAN MANAJEMEN  
PEMBELAJARAN: *ACTIVE LEARNING***

***M. Shohibul Aziz***  
**STAI Darussalam Nganjuk**

**Abstract:**The development of education in Indonesia is basically always interesting to observe and discuss. The concrete challenge lies in how to prepare human resources in this case teachers to manage learning. Because quality learning other than highly dependent on student motivation, also depends on the creativity of teachers. In its development, many models, strategies and learning techniques that can be selected as an alternative teacher to manage learning as well as develop creativity. One of the learning models is Active Learning or active learning. This active learning is based on the epistemology of constructivism that emphasizes how one learns. How one develops his understanding and knowledge of the world around him by recognizing the objects around him that are reflected through his experience. When discovering something new, it is hoped that someone can reconstruct it with initial ideas and previous experiences. In line with the above basic concept, in Government Regulation no. 19 on National Education Standards, article 19, paragraph (1) states that "The learning process in educational units is organized interactively, inspiration, fun, challenging, motivating students to participate actively, providing sufficient space for initiative, creativity and independence according to talent, interest and physical and psychological development of learners. Therefore, active learning models and overall strategies and techniques need to be applied and developed by teachers to manage learning for better and better quality.

**Kata Kunci: Manajemen, Active Learning**

## Pengertian Model Pembelajaran *Active Learning*

Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris dengan arti kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat<sup>1</sup> dan *learning* berasal dari kata *learn* yang berarti mempelajari.<sup>2</sup> Dari kedua kata tersebut, yaitu *active* dan *learning* dapat pula dimaknai sebagai pembelajaran aktif.

Lebih lanjut lagi, pembelajaran aktif sendiri merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.<sup>3</sup>

Selain itu dapat pula diartikan sebagai anutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana memperoleh dan memproses perolehan belajarnya tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2002), 9.

<sup>2</sup> *Ibid.*, 352.

<sup>3</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), xvi.

<sup>4</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 115.

Keterlibatan aktif siswa secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal juga diikuti dengan sebuah keaktifan fisik. Sehingga peserta didik benar benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dengan menempatkan kedudukan siswa sebagai subyek, dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>5</sup>

Penerapan *active learning* sendiri berdasarkan pada teori *Gestalt (insightful learning theory)* yang menekankan pentingnya belajar melalui proses untuk memperoleh pemahaman. Belajar merupakan hasil dari proses interaksi antara diri individu dengan lingkungan sekitarnya. Belajar tidak hanya semata-mata sebagai sesuatu upaya dalam merespon suatu stimulus akan tetapi lebih dari itu. Belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti mengalami, mengerjakan, dan memahami belajar melalui proses (*learning by procces*) oleh karena itu hasil belajar akan dapat diperoleh dengan baik bila siswa aktif.<sup>6</sup>

Suatu pernyataan yang populer dan memberikan inspirasi di kalangan ahli dalam menggagas belajar secara aktif, dikutip oleh Mel silbermen adalah pernyataan *Confucius* yaitu:

*“What I hear, I forgot; what I see, I remember; and what I do, I understand.”* Yang dapat diartikan sebagai, “Apa yang aku dengar, aku lupa, apa aku lihat, aku di ingat, dan apa kulakukan, aku paham.”<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Ahmad rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran* ( Jakarta: Rineka cipta, 2010), 61-62.

<sup>6</sup>Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), 68.

<sup>7</sup>Mel Silbermen, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Insan madani Islamic Publisher, 2002).

Jadi, dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, *Active Learning* atau pembelajaran aktif merupakan suatu model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, siswa diajak menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

### **Karakteristik Model Pembelajaran *Active Learning***

Menurut Bonwell dan Eison, *Active Learning* atau pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh guru melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
2. Siswa tidak mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
4. Siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis menganalisa dan melakukan evaluasi.
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Adapun karakteristik dari *Active Learning* menurut Prof. Dr. T. Reka Joni antara lain:

---

<sup>8</sup>Abdul wahab Rosyidi dan Umi Machmudah, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang; UIN-Malang Press, 2008), 64.

1. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara cara belajar mandiri, siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan.
2. Guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, guru bukan satu-satunya sumber informasi, guru merupakan salah satu sumber belajar yang harus memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
3. Tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengajar standar akademis, selain pencapaian standar akademis, kegiatan ditekankan mengembangkan kemampuan siswa secara utuh dan seimbang.
4. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreatifitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
5. Penilaian dilaksanakan untuk mengamati dan mengatur kegiatan dan kemajuan siswa serta mengukur berbagai keterampilan yang tidak dikembangkan misalnya keterampilan berbahasa, keterampilan sosial, keterampilan lainnya serta mengukur hasil belajar siswa.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Mudjiono, *Belajar dan...*, 120.

### **Keuntungan Implementasi Model Pembelajaran *Active Learning***

*Active Learning* atau pembelajaran aktif selain mengoptimalkan segi keaktifan siswa dalam pembelajaran juga banyak memberikan keuntungan lain yang mendukung kegiatan pembelajaran. Keuntungan pembelajaran aktif diantaranya sebagai berikut<sup>10</sup>:

1. Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence* dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.
2. Setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap siswa sehingga terdapat *individual accountability*.
3. Proses pembelajaran aktif ini agar berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga dapat memupuk *social skill*.

### **Macam-macam Strategi Pembelajaran pada Model Pembelajaran *Active Learning***

Agar proses pembelajaran aktif bisa berjalan dengan baik, maka guru sebagai penggerak belajar siswa dituntut untuk menggunakan dan menguasai strategi pembelajaran aktif. Ada banyak strategi pembelajaran aktif dari mulai yang

---

<sup>10</sup> Machmudah, *Active Learning...*,72.

seederhana sampai dengan yang rumit. Beberapa macam strategi pembelajaran tersebut antara lain adalah<sup>11</sup>:

**1. *Index Card Match*** (Mencari Pasangan Jawaban)

Yaitu suatu strategi yang digunakan guru dengan maksud mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan.<sup>12</sup>

**2. *Everyone is Teacher Here*** (Semua adalah Guru)

Yaitu strategi yang digunakan oleh guru dengan maksud meminta siswa untuk semuanya berperan menjadi narasumber terhadap sesama temannya di kelas belajar. Strategi ini bertujuan untuk memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawannya. Dengan ini diharapkan agar siswa yang pasif dapat ikut terlibat dalam pembelajaran aktif.

**3. *Team Quiz***

strategi ini mendorong siswa untuk aktif dalam kelompok untuk membuat pertanyaan serta jawaban sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.<sup>13</sup>

**4. *Role Play*** (Bermain Peran)

Adalah strategi pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role play* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu

---

<sup>11</sup>Mukhlison Effendi, "Integrasi Pembelajaran *Active Learning* dan *Internet-Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar," *Jurnal Pendidikan Islam Nadwa*, Vol. 7, No.2, (Oktober 2013), 288-292, tersedia di: <http://journal.walisongo.ac.id>., diakses 12 Mei 2017.

<sup>12</sup> Silberman, *Active Learning...*, 240-241.

<sup>13</sup> *Ibid.*, 57-58.

partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul di masyarakat.

**5. *Jigsaw***

Yaitu strategi kerja kelompok yang terstruktur didasarkan pada kerjasama dan tanggung jawab. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dan setiap siswa memikul suatu tanggung jawab yang signifikan dalam kelompok.

**6. *Reading Guide*** (Penuntun Bacaan).

Strategi ini digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan cara membaca suatu teks bacaan (buku, majalah, koran dan lain-lain) sesuai dengan materi bahasan.

**7. *Card Sort*** (Menyortir Kartu).

Yaitu strategi yang digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran.<sup>14</sup>

**8. *Active debate*** (Debat Aktif)

Debat bisa menjadi satu metode berharga yang dapat mendorong pemikiran dan perenungan, terutama kalau siswa diharapkan dapat mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinan mereka sendiri. Strategi ini dapat diterapkan kalau guru hendak menyajikan topik yang menimbulkan prokontra dalam mengungkapkan argumentasinya. Banyak kecakapan hidup yang dapat dilatih dengan strategi ini antara lain kemampuan

---

<sup>14</sup>Ibid., 157-158.

berkomunikasi dan mengomunikasikan gagasannya kepada orang lain.

**9. *Concept Mapping*** (Peta Konsep)

Suatu cara yang digunakan oleh guru dengan maksud meminta siswa untuk membuat konsep atau kata-kata kunci dari suatu pokok persoalan sebagai rumusan inti pelajaran.

**10. *Demonstration*** (Demonstrasi).

Suatu presentasi yang dipersiapkan dengan hati-hati untuk memperlihatkan bagaimana berperilaku atau menggunakan suatu prosedur atau alat. Presentasi dilengkapi dengan penjelasan lisan dan atau alat visual, ilustrasi dan pertanyaan.

**11. *Think-Pair-Share***

Dengan cara ini siswa diberi pertanyaan atau soal untuk dipikirkan sendiri kurang lebih 2-5 menit (*think*), kemudian siswa diminta untuk mendiskusikan jawaban atau pendapatnya dengan teman yang duduk di sebelahnya (*pair*). Setelah itu, guru dapat menunjuk satu atau lebih msiswa untuk menyampaikan pendapatnya atas pertanyaan atau soal itu bagi seluruh kelas (*share*).

**Aplikasi Pengelolaan Pembelajaran berdasarkan Model Pembelajaran *Active Learning***

Dalam penerapannya, pengelolaan atau manajemen pembelajaran, apalagi yang menggunakan model pembelajaran aktif, menitikberatkan pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Peran Guru

Aspek pertama ini cukup penting karena guru sebagai pembimbing, fasilitator sekaligus pengelola. Menurut Undang-undang RI No.20 Pasal 40, ayat (2) tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi : Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban: (1) Mencapai suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis, (2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan (3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.<sup>15</sup>

Sehingga, selaras dengan konsep pembelajaran aktif, guru harus mempunyai kreatifitas untuk dapat menciptakan suasana aktif dan interaktif. Kreatifitas ini dapat berwujud aplikasi strategi-strategi maupun teknik pembelajaran aktif yang bervariasi. Untuk memperoleh kreatifitas tersebut ada beberapa cara antara lain:

- a. Selalu menumbuhkan dan mengedapankan rasa ingin tahu, tidak mudah berpuas diri dan berefleksi diri setiap selesai proses pembelajaran.
- b. Mengolah keterbukaan, bersikap fleksibel dan hormat pada hal baru.
- c. Resiko, keberanian meninggalkan zona nyaman.
- d. Menjaga energi (fisik maupun mental), menyiapkan segala sesuatunya secara teliti, hati-hati, dan disiplin diri.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab XI, Pasal 40, ayat 2.

<sup>16</sup> Syaifurahman dan Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran* (Jakarta: Indeks, 2013), 32-35.

## 2. Strategi dan Teknik Pembelajaran yang dipakai

Strategi belajar merupakan operator kognitif meliputi dan terdiri atas proses-proses yang secara langsung terlibat dalam penyelesaian masalah (belajar).<sup>17</sup> Strategi dikelola oleh guru dan digunakan oleh siswa untuk pemecahan masalah belajar mereka. Pada pembelajaran aktif, perlu ditekankan bahwa pusatnya ada pada siswa, sehingga perbedaannya jelas terlihat seperti pada tabel di bawah ini:

<b>Pembelajaran yang berpusat pada Guru</b>	<b>Pembelajaran yang berpusat pada siswa</b>
1. Guru sebagai pengajar 2. Penyampaian materi pelajaran dominan melalui ceramah 3. Guru menentukan apa yang diajarkan dan bagaimana siswa mendapat informasi yang mereka pelajari	1. Guru sebagai fasilitator dan bukan penceramah 2. Fokus pembelajaran pada siswa bukan pada guru 3. Siswa aktif belajar 4. Siswa mengontrol proses belajar dan menghasilkan karya sendiri tidak mengutip dari guru 5. Pembelajaran bersifat interaktif

Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran berpusat pada guru dan berpusat pada siswa

---

<sup>17</sup> Ibid., 65.

Sehingga, dalam strategi pembelajaran yang diterapkan pun berbeda. Perbedaan kegiatan siswa dan guru pada strategi mengajar berpusat pada siswa:

<b>Kegiatan guru pada strategi mengajar yang berpusat pada guru</b>	<b>Kegiatan siswa pada strategi mengajar yang berpusat pada siswa</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membacakan</li> <li>2. Menjelaskan</li> <li>3. Memberikan intruksi</li> <li>4. Memberikan Informasi</li> <li>5. Berceramah</li> <li>6. Pengarahan tugas-tugas</li> <li>7. Membimbing dalam tanya jawab</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain peran</li> <li>2. Menulis dengan kata-kata sendiri</li> <li>3. Belajar kelompok</li> <li>4. Memecahkan masalah</li> <li>5. Diskusi/berdebat</li> <li>6. Mempraktikan keterampilan</li> <li>7. Melakukan kegiatan penyelidikan</li> </ol>

Tabel 2. Perbedaan Kegiatan Siswa dan Guru pada Strategi Mengajar berpusat pada guru dan siswa<sup>18</sup>

Dari tabel di atas, dalam pembelajaran aktif, penggunaan strategi pembelajaran bisa sangat beragam. Pemilihan strategi pada dasarnya mempertimbangkan apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

<sup>18</sup>Yeni Hendriani, *Model Pembelajaran PAKEM* (Bandung: PPPPTK, 2007), 14.

Lebih jauh lagi, guru dapat pula mengembangkan strategi dan teknik-teknik tersebut. Seperti menintegrasikan pembelajaran aktif dengan pembelajaran berbasis internet untuk lebih menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa.<sup>19</sup>

Contoh lainnya, dapat pula menggunakan teknik *Learning Start with a Question* untuk memancing keaktifan siswa yang meliputi berpikir dan bertanya. Agar siswa aktif dalam bertanya, siswa diminta untuk mempelajari materi sebelumnya.<sup>20</sup>

Atau dengan penggunaan teknik *Grup Resume* atau diskusi yang umumnya sudah banyak dilakukan. Dalam penggunaan teknik ini siswa diharapkan mampu dalam memecahkan masalah melalui kerja sama secara demokratis, sehingga mereka dapat memiliki kecakapan yang sesuai dengan lingkungan hidup dan kebutuhannya.<sup>21</sup>

### 3. Keaktifan Siswa

Pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika siswa berpartisipasi secara aktif. Penelitian dibidang pendidikan menunjukkan bahwa sikap pasif adalah merupakan cara yang buruk dalam memperoleh pengalaman belajar. Bentuk belajar secara aktif meliputi interaksi antara siswa

---

<sup>19</sup> Effendi, "Integrasi Pembelajaran..."

<sup>20</sup>Elza Firanda Riswani dan Ani Widayati, "Model *Active Learning* dengan Teknik *Learning Start with a Question* Dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2, (2012), tersedia di <http://journal.uny.ac.id> , diakses 12 Mei 2017.

<sup>21</sup>Basyir Yaman, "Pelaksanaan Metode *Active Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Artikel Naskah Publikasi*, tersedia di: <http://eprint.ums.ac.id>, diakses 12 Mei 2017.

dan guru, siswa dengan siswa lainnya, sekolah dengan rumah, sekolah dengan masyarakat. Dan siswa dengan segala macam alat pengajaran dengan demikian siswa harus didorong untuk berpartisipasi aktif sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman.

Untuk mengaktifkan siswa, kata kunci yang dapat dipegang guru adalah adanya kegiatan yang dirancang untuk dilakukan siswa baik kegiatan berfikir (*minds-on*) dan berbuat (*hands-on*). Kriteria keaktifan siswa dapat diamati ketika siswa melakukan sesuatu dan memikirkan apa yang mereka lakukan seperti<sup>22</sup>:

- a. Menulis
- b. Berdiskusi
- c. Berdebat
- d. Memecahkan masalah
- e. Mengajukan pertanyaan
- f. Menjawab Pertanyaan
- g. Menjelaskan
- h. Mensintesa
- i. Mengevaluasi.

#### 4. Lingkungan Kelas

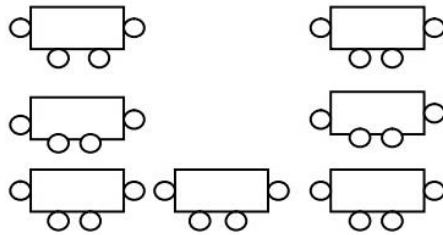
Pengelolaan kelas diperlukan untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa belajar, ruang kelas dapat dibuat menarik dengan cara mengubah tata letak atau formasi bangku seperti pada bentuk gambar di bawah ini<sup>23</sup>:

- a. Bentuk U

---

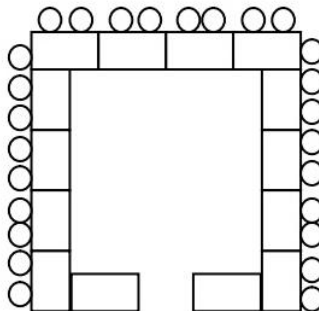
<sup>22</sup>Hendriani, *Model Pembelajaran...*,35.

<sup>23</sup>Ibid., 17.



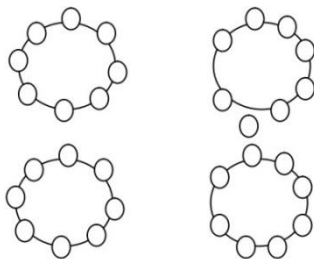
Gambar 1. Formasi Bangku Bentuk U

b. Meja Konferensi



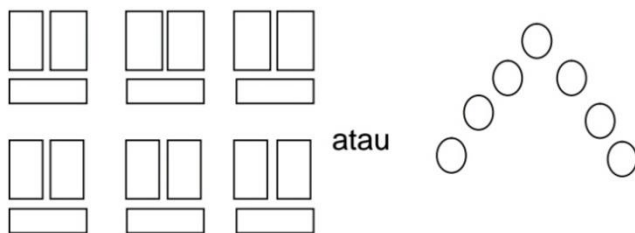
Gambar 2. Formasi Bangku Meja Konferensi

c. Lingkaran



Gambar 3. Formasi Bangku Lingkaran

d. Kelompok



Gambar 4. Formasi Bangku untuk Kelompok

Pada dasarnya masih banyak tata letak bangku yang dapat dijadikan alternatif, tentu disesuaikan dengan strategi belajar dan keadaan kelas dimana proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, dalam penerapannya walau penggunaan model pembelajaran aktif mempunyai pengaruh positif terhadap keaktifan siswa, masih banyak juga kendala yang dihadapi. Seperti waktu yang terbatas dan pada akhirnya tidak dapat mengakomodir seluruh kegiatan pembelajaran.

Dan lagi, walau diharapkan keaktifan pada seluruh siswa, dominasi siswa pintar masih tetap terjadi. Sehingga perlu dipikirkan langkah-langkah selanjutnya untuk mengatasi hal tersebut. Kendala berikutnya adalah permasalahan klasik dimana siswa belum siap dengan materi baru yang diajarkan.<sup>24</sup> Pada dasarnya pembelajaran aktif adalah sebuah kebiasaan positif yang harus terus dikembangkan dan disempurnakan untuk kualitas pembelajaran yang lebih baik.

### Kesimpulan

*Active Learning* atau pembelajaran aktif merupakan suatu model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, siswa diajak menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Ada keterlibatan secara emosional, intelektual dan juga fisik.

Karakteristik utama pada *Active Learning* atau pembelajaran aktif adalah pembelajaran terpusat pada siswa. Serta menitikberatkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas dan upaya memperoleh makna.

Penerapan *Active Learning* atau pembelajaran aktif dapat memberikan keuntungan tersendiri, seperti menimbulkan *positive interdependence*, *individual accountability* dan *social skill* siswa.

---

<sup>24</sup> Effendi, "Integrasi Pembelajaran..."

Beberapa macam strategi pada model pembelajaran aktif ini misalnya, *Index Card Match*, *Everyone is Teacher Here*, *Team Quiz*, *Role Play*, *Jigsaw*, *Reading Guide*, *Card Sort*, *Active Debate*, *Concept Mapping*, *Demonstration* dan *Think-Pair-Share*.

Pengelolaan pembelajaran yang berdasarkan *Active Learning* pada dasarnya harus memperhatikan aspek peran guru, strategi dan teknik pembelajaran yang dipakai, keaktifan siswa dan tata kelola lingkungan kelas sebagai penunjang.

Pembahasan mengenai *Active Learning* atau pembelajaran aktif tentu mempunyai implikasi tersendiri. Secara teoritis misalnya, menambah khasanah wawasan tentang model pembelajaran dan pengembangan teknik serta strategi pembelajarannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Secara praktis bagi para guru, untuk lebih terbuka dan fleksibel dalam penggunaan model pembelajaran. Sehingga pembelajaran lebih berkualitas serta pribadi guru lebih kreatif. Bagi siswa, adanya model *Active Learning* atau pembelajaran aktif ini sejatinya harus dimaknai sebagai proses belajar yang seru dan menyenangkan. Sehingga dapat menghilangkan sisi-sisi pasif yang masih melekat.

Bagi petulisan selanjutnya, perlu dikembangkan dan ditelaah lagi pembahasan mengenai aplikasi pengelolaan pembelajaran yang menggunakan *Active Learning* atau pembelajaran aktif sebagai modelnya.

DAFTAR RUJUKAN

Ali, Muhammad. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2010.

Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.

Echols, John M dan Hasan shadily. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia. 2002.

Effendi, Mukhlison. "Integrasi Pembelajaran *Active Learning* dan *Internet-Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar," *Jurnal Pendidikan Islam Nadwa*, Vol. 7, No.2, (Oktober 2013), 288-292, (online), tersedia di: <http://journal.walisongo.ac.id>, diakses 12 Mei 2017.

Hendriani, Yeni. *Model Pembelajaran PAKEM*. Bandung: PPPPTK.2007.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, Nomor 19 Tahun 2005, *Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Bab IV, Pasal 19, ayat 1.

Riswani , Elza Firanda dan Ani Widayati. "Model *Active Learning* dengan Teknik *Learning Start with a Question* Dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2, (2012), (online), tersedia di <http://journal.uny.ac.id>, diakses 12 Mei 2017.

Rohani HM, Ahmad. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka cipta. 2010.

Rosyidi , Abdul Wahab dan Umi Machmudah. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang; UIN-Malang Press.2008.

Silberman, Mel *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* . Yogyakarta: Insan madani Islamic Publisher. 2002.

Syaifurahman dan Tri Ujiati. *Manajemen dalam Pembelajaran* . Jakarta: Indeks. 2013.

Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab XI, Pasal 40, ayat 2.

Yaman, Basyir. “Pelaksanaan Metode *Active Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Artikel Naskah Publikasi*, (Online) tersedia di: <http://eprint.ums.ac.id>, diakses 12 Mei 2017.

Zaini, Hisyam. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 2008.

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERFIKIR ANAK  
TK KELOMPOK A DI TK KHADIJAH LOCERET  
NGANJUK**

**Oleh; Fina Lutfiana Rahmawati S.Pd.I.,M.Pd  
Dosen PIAUD IAI Pangeran Diponegoro**

***Abstract***

The research was aimed to identify creativity development of children through role play method to children group of A , Pre-school Khadijah Loceret Nganjuk, year 2014/2015. The research was class or group experimental research with children group of A as subject. Sum of children is 15 children. The research was collaborative between researcher, teacher and headmaster. The data was collected by observation, interview and documentation process. The validity of data was verified by triangulation technique. The data was analyzed by comparison technique, which compares result obtained by children with performance indicators. The result shows that linguistic ability of children develops in every step or circle. The creativity develops from pre-circle (50%) to circle I (51%), circle II (60%) and circle III (80%). The conclusion of this research is the creativity of children can develop through treatment of role play method in school activity

**LATAR BELAKANG**

Pendidikan pada hakekatnya merupakan hak asasi manusia yang wajib diberikan pada masing- masing manusia. Pertumbuhan zaman yang semakin pesat menyadarkan

kepada orang tua bahwa pendidikan merupakan salah satu hal pokok yang tidak dapat ditawar lagi.

Pendidikan yang utama dan paling pertama adalah dipengaruhi dari keluarga, lingkungan keluarga yang baik dan kondusif sangat berpengaruh kepada perkembangan kreativitas anak. Karena anak sejatinya membutuhkan rangsangan – rangsangan atau motivasi dari orang tua dan lingkungannya untuk mengembangkan dirinya ke arah yang positif. Misalnya di Negara Jepang yang sangat memperhatikan pengembangan kreativitas anak melalui kebebasan dan pemupukan kepercayaan diri, kebangkitan kreativitas anak – anak Jepang mengungguli anak- anak di Amerika dan Eropa.<sup>25</sup>

Lingkungan selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dalam pembentukan kreativitas anak adalah lingkungan sekolah. Adapun menurut pakar pendidikan , Prof Dr. Aliyah Rasyid, anak- anak yang pada masa pra sekolah sudah dikondisikan untuk mengeluarkan daya kreativitasnya, seperti melalui menggambar, permainan edukatif, dan kebebasan bertindak, akan memiliki perkembangan kecerdasan yang lebih. Sedangkan hasil penelitian longitudinal di bidang psikologi perkembangan menunjukkan bahwa kondisi kehidupan awal memiliki pengaruh perilaku pada usia dewasa.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia indonesia ke depan. Dalam UU no 20 Th 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa

---

<sup>25</sup> Awwad,ZF Dong,MA Ebadian, International Journal of head and master, 1995

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, untuk siap memasuki Sekolah Dasar.

Pada usia ini, anak-anak berada dalam usia emas. Dimana pembentukan berfikir anak secara kreatif mulai dibentuk dan dikembangkan. Adapun tuntutan pelayanan dan kebutuhan pendidikan anak usia ini cenderung meningkat. Dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa kedewasaan berfikir masyarakat akan pentingnya pendidikan sejak dini sudah mulai meningkat.

Dari uraian di atas sangatlah jelas bahwa kreativitas anak pada usia emas sangatlah penting untuk dikembangkan. Sehingga perlu adanya penelitian untuk mengembangkan kreativitas anak melalui metode seni peran.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Metode Bermain Peran**

Pengertian bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia <sup>26</sup>, disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.

---

<sup>26</sup> Depdikbud, 2003, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka: Jakarta, 697

Suyadi Dunia anak adalah dunia bermain, belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Sehingga, jika memisahkan bermain dan belajar sama halnya dengan memisahkan anak dari dunianya sendiri<sup>27</sup>.

Menurut Piaget permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan<sup>28</sup>

Vigotsky (2010:138) menyatakan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Yang perlu kita ketahui bahwa dalam masa-masa bermain anak, prosesnya lebih penting dari pada hasil akhirnya, karena tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambah, dan mencipta sesuatu. Dan dari situlah anak dapat menemukan hal yang baru melalui pengalaman yang telah mereka lalui.

Garvey dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain

---

<sup>27</sup> Suyadi, 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books. Hal.17

<sup>28</sup> Jean Piaget, & Barbel Inhelder, *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Pustaka Pelajar, Jogjakarta, Cet.1.2010. hal.138

yaitu<sup>29</sup> :

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain .

Bermain peran untuk menarik perhatian anak-anak dapat dikemas dengan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.

Bermain peran atau disebut dengan main simbolik, *role play*, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau drama. Anak yang bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang mereka miliki sendiri. Adapun fungsi bermain peran menunjukkan kemampuan berfikir anak semakin kreatif. Sebab anak mampu menahan pengalaman yang dia dapat.

---

<sup>29</sup> Garvey, B dan Krug, M, 1977. *Model of History Teaching and Media*, New York: Macmillan Publishing. hal.110

Pada main peran anak diperbolehkan untuk memproyeksikan diri ke masa depan menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan khayalan. Bermain peran diyakini dapat menjadi terapi bagi anak yang mengalami traumatik. Pada bermain peran mikro, anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili benda- benda berukuran kecil. Contohnya kandang dengan binatang-binatangan dan orang- orang kecil.

Sedangkan pada bermain peran makro anak diajak memainkan tokoh dengan menggunakan alat berukuran yang besar. Contohnya, anak mengenakan baju dan menggunakan kardus besar yang dianggap sebagai pohon atau kendaraan. Dari kegiatan ini diharapkan anak mampu mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya, menjadi sebuah karya nyata.”Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara main kecerdasan menampilkan kembali”.

## **2. Kreativitas Anak**

Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*) (dalam Craft, 2005), kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Selanjutnya Feldman (dalam Craft, 2005) mendefinisikan kreativitas adalah:

*“the achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way . . . the kinds of things that people do that change the world.”*

Menurut Munandar (1985), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan

data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, Csikszentmihalyi (dalam Clegg, 2008) menyatakan kreativitas sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru.

Pada dasarnya manusia mempunyai potensi-potensi untuk kreatif, tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologi antara lain adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam pendapat dan memiliki keyakinan diri<sup>30</sup>. Dari hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa yang membedakan individu satu dengan individu yang lain adalah tergantung dari potensi masing masing anak.

Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya, maka tiap-tiap anak mempunyai keunikan masing-masing.

Kauffman & Stenber berpendapat bahwa yang meliputi ciri-ciri *aptitude dan non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir<sup>31</sup> :

---

<sup>30</sup> Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan. Hal.

<sup>31</sup> Kauffman, J.C & Stenberg, R.J. (2006). *The International Handbook of Creativity*. Cambridge University Press. hal.15

- Fluency, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- Flexibility, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- Originality, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- Elaborasi, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu :

1. Rasa ingin tahu
2. Bersifat imajinatif
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan
4. Berani mengambil risiko
5. Sifat menghargai.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini bertempat di TK Khadijah Loceret Nganjuk selama 6 bulan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu<sup>32</sup>.

Menurut Sugiono ,metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapat data dan dengan tujuan dan kegunaan tertentu<sup>33</sup>. Menurut Sukmadinata metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar yang dihadapi.<sup>34</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Yang dalam hal ini peneliti hendak mengetahui fakta tentang penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak.

---

<sup>32</sup> Nana Syaodih Sukmadinata (2009),*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya.hal 5

<sup>33</sup> Sugiono (2006) *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R 7D*,Bandung: Alfabeta.hal.6

<sup>34</sup> Ibid, hal.52

Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini termasuk penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris sering disebut *Classroom Action Research* (CAR) yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama Langkah selanjutnya adalah menentukan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian yaitu pertama; pelaksanaan kegiatan menggunakan metode bermain peran. Tahapan tindakan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu : a) *Planning/* Perencanaan Tindakan b) *Acting/*pelaksanaan Tindakan c) *Observing/*pengamatan d) *Reflecting/*Refleksi Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Penelitian direncanakan akan melalui 3 siklus. Adapun siklus pertama meliputi 3 pertemuan, siklus kedua 2 pertemuan dan siklus ketiga 2 pertemuan. Pengamatan/Observasi Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan pengkajian ulang melalui siklus berikutnya .Kegiatan refleksi dilakukan setiap akhir kegiatan<sup>35</sup>.

### **Metode pengumpulan data**

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Metode Bermain Peran , pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain

---

<sup>35</sup> Arikunto,Suhardjono dan Supardi (2007) .*Penelitian Tindakan Kelas*,Jakarta: Bumi Aksara.hal.

peran agar sesuai dengan rencana yang telah ditentukan dalam penelitian ini adalah observasi dan catatan lapangan. Pelaksanaan observasi ini ditujukan kepada guru sebagai pelaksana pembelajaran. penelitian ini digunakan pula tehnik dokumentasi. Dokumentasi merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal berhubungan dengan variabel yang berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, property, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya <sup>36</sup>Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data dari hasil observasi dan wawancara sehingga menambah kevalidan data.

2. Pengembangan Kreativitas Anak Pengumpulan data untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak digunakan tehnik observasi yaitu dengan melakukan pengamatan langsung dengan teliti, cermat dan berhati-hati

## **Simpulan**

Secara teoritik hipotesis menyimpulkan bahwa melalui penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak kelompok A TK Khadijah Loceret Nganjuk

---

<sup>36</sup> Arikunto,S, (2006) *.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*,Jakarta: PT Andi Muhasatya.hal.206

**Daftar Rujukan**

- Arikunto,S, (2006) *.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*,Jakarta: PT Andi Muhasatya.
- Arikunto,S,Suhardjono dan Supardi (2007) *.Penelitian Tindakan Kelas*,Jakarta: Bumi Aksara
- Depdikbud, (2003),*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka:Jakarta
- Garvey,B dan Krug, M,1977.*Model of History Teaching and Media*,New York:Macmillan Publishing.
- Iva Noorlaila,S.Pd.2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*:Yogjakarta
- Kauffman, J. C. & Stenberg, R. J. (2006). *The international handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Moleong, lexy.2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya: Bandung..
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pieget, Jean, & Barbel Inhelder,*Psikologi Anak*,Terj.Miftahul Jannah,Pustaka Pelajar,Jogjakarta,Cet.1.2010.
- Suyadi,2009.*Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*.Yogjakarta:Power Books
- Suyadi,2009.*Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*.Yogjakarta:Power Books
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2009),*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Sugiono (2006) *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R 7D*,Bandung: Alfabeta.

<http://www.definisi.pengertian.com>

<http://www.home.psikologi.pengertian.kreativitas.anak.com>