

STRATEGY PEMBELAJARAN AKTIF INOVATIF DAN KREATIF

M. Sabarudin Nasir¹

¹Dosen Universitas Darma Persada

Abstrak

Makalah ini akan meneliti argument-argumen strategi pembelajaran aktif, inovatif dan kreatif untuk pengembangan kompetensi hasil belajar baik aspek kompleksitas kognitif, afeksi/ atau ruhaniyah. Tampaknya strategi pembelajaran aktif satu alternatif yang memungkinkan partisipasi dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya memudahkan terjadinya perubahan dari belum kompeten menjadi kompeten atau dari belum mengerti menjadi mengerti.

Strategi pembelajaran sebagai kunci peningkatan jaminan kualitas pembelajaran karena dosen adalah ujung tombak perubahan. Kualitas pengajaran dan pendidikan satu bangsa berada di kualitas proses pembelajaran seorang dosen. Strategi pembelajaran yang efektif dan efisien memungkinkan kualitas kompetensi hasil belajar yang baik akan memungkinkan tingkat kualitas kompetisi yang baik pula. Di pendidikan tinggi, seorang dosen ekspert dalam bidangnya belum tentu ia seorang master dalam pengelolaan proses pembelajaran karena pengelolaan proses pembelajaran adalah satu seni yang andragogis. Kualitas kompetensi pembelajaran dosen tidak pernah terjadi secara kebetulan karena kualitas berakar dari sebuah perencanaan, kerja keras dan komitmen.

Kata kunci: Strategi pembelajaran, kompetensi, dosen dan mahasiswa

I. PENDAHULUAN

Dengan menggunakan perspektif psikologi kognitif, makalah ini berupaya menguraikan argumen-argumen tentang strategi pembelajaran aktif, inovatif dan kreatif sebagai sebuah keniscayaan dalam pembelajaran atau perkuliahan. Kualitas pelayanan pengajaran seorang dosen sangat strategis karena dia menjadi ujung tombak perubahan dari belum kompeten menjadi kompeten. Keberhasilan perubahan kualitas pembelajaran satu bangsa berada di kualitas proses pembelajaran guru atau dosen. Dalam era informasi, teknologi dan iklim kompetisi, kualitas kompetensi out put memaksa secara mutlak lembaganya untuk meningkatkan profesionalisme pembelajaran dosennya. Semakin tinggi kualitas kompetensi hasil belajar yang dimiliki mahasiswa semakin tinggi pula tingkat kualitas kompetisi yang dimainkannya kelak. Kenyataan mengatakan bahwa sejumlah dosen yang melayani pembelajaran bukan berlatar belakang ilmu kependidikan. Mereka belum tentu dipersiapkan untuk mengajar di lembaganya. Mengajar memiliki satu premis yang mengatakan bahwa "Mastering the subject matter is a prerequisite to good teaching BUT is no guarantee of it." Di perguruan tinggi khususnya, kecakapan (skill) pelayanan pembelajaran mahasiswa (andragogy) memiliki "ruh" yaitu mengajar adalah satu seni yang menuntut kehalusan penguasaan kerangka teori, konsep, metode, strategi atau tehnik pembelajaran. Bahkan, menjadi seorang dosen bukan sosok karakter yang langsung jadi; ia mengalami proses perkembangan untuk menjadi.

II. INTERKONEKSI DESAIN STRATEGI PEMBELAJARAN, DESAIN KOMPETENSI DAN DESAIN BAHAN AJAR

Desain bahan ajar, desain kompetensi dan desain strategi, salah satu tantangan moderenitas adalah aplikasi pembelajaran atau pengajaran yang berbasis kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan membantu mahasiswa untuk memahami makna materi yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (pribadi, sosial dan kultural), sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan atau konteks ke permasalahan atau konteks lainnya.

Pembelajaran kontekstual dapat difahami dari beberapa objek formal. *Pertama, Problem-Based Learning*, yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi pembelajar untuk belajar melalui berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi ajar. *Kedua, Authentic Instruction*, yaitu pendekatan pengajaran yang memperkenalkan pembelajar untuk mempelajari konteks bermakna melalui pengembangan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang penting di dalam konteks kehidupan nyata. *Ketiga, Inquiry-Based Learning*, pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna. *Keempat, Project-Based Learning*, pendekatan pembelajaran yang memperkenalkan pembelajar untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya (pengetahuan dan keterampilan baru), dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. *Kelima, Work-Based Learning*, pendekatan pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi ajar dan menggunakannya kembali di tempat kerja. *Keenam, Service Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru dan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat melalui proyek/ tugas terstruktur dan kegiatan lainnya. *Ketujuh, Cooperative Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil mahasiswa untuk bekerja sama dalam rangka memaksimalkan kondisi belajar untuk menguasai kompetensi belajar.

Strategi pembelajaran merupakan satu elemen dari empat unsur utama untuk sebuah desain pembelajaran, yaitu Desain Materi (*Content Design*), Desain Kompetensi/Tujuan Pembelajaran/Hasil Pembelajaran (*Competency, Learning Objectives Design*), Desain Metode/Strategi/Teknik Pembelajaran (*Instructional Strategies Design*) dan Desain Evaluasi (*Evaluation Design*). Desain strategi pembelajaran mutlak dikontekstualisasikan dengan desain materi perkuliahan, desain kompetensi/tujuan pembelajaran dan desain evaluasi yang didasarkan pada prosedur dan teknik evaluasi yang fair.

Proses pembelajaran seyogyanya dilaksanakan dengan strategi yang bervariasi dan relevans, seperti *interactive lecturing*, resitasi, diskusi kelompok kecil dan kelompok besar, pembelajaran individual dan kolaboratif. Fungsi Strategi Pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi. Tentunya tujuan pembelajaran atau

kompetensi mutlak didasarkan pada *proses* disamping akan menghasilkan produk atau karya sehingga mahasiswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran guna penerapan-penerapan teori yang pada gilirannya menghasilkan *karya* juga. Bahkan, jika dinilai mendukung kompetensi yang akan dikembangkan, mahasiswa mencoba mengaplikasikan teori ke dalam praktek. Seperti mahasiswa melaksanakan praktek sebagai kesempatan uji-coba, refleksi pengalaman setelah praktek, melakukan *de-briefing* dan memberikan *feed-back* yang konstruktif dalam suasana bebas resiko.

III. KOMPLEKSITAS DOMAIN KOGNITIF DAN AFEKTIF DAN STRATEGI PEMBELAJARAN ILMU BAHASA DAN SASTRA

Mendesain strategi pembelajaran mutlak harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai seorang dosen dan mahasiswa. Strategi pembelajaran adalah alat atau media bukan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa pustaka, lapangan, laboratorium dan akses informasi dan teknologi. Strategi atau metode pembelajaran dikatakan tepat jika ia sesuai dengan pengembangan kompetensi sebagai totalitas hasil belajar dengan mempertimbangkan ranah-ranahnya, yaitu ranah kognitif/*aqliyah* atau afektif/*nafsaniyah* atau psikomotorik/*jusmaniyah* atau ruhaniyah.

Dapat dipastikan bahwa materi perkuliahan dikembangkan dalam berbagai tingkat berpikir yaitu dari yang sederhana sederhana sampai yang kompleks. Pengembangan hasil belajar ini dapat dikelompokkan menjadi wilayah atau domain kognisi. Benyamin Bloom menjelaskan bahwa domain kognisi terdiri dari 6 tingkatan dari yang sederhana sampai yang sangat kompleks, yaitu *Knowledge* (pengetahuan), *Comprehension* (pemahaman), *Aplication* (penerapan), *Analysis* (analisis), *Synthesis* (sintesis) dan *Evaluation* (penilaian). Berpikir pada level *Knowledge* (pengetahuan) antara lain kemampuan untuk mengingat kembali tentang fakta, istilah, aturan tertentu sebagai hasil belajar, seperti kemampuan menghafal atau melafalkan kembali lagu Indonesia Raya yaitu setelah terjadi proses pembelajaran. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *Lecture, programmed instruction, drill and practice*. *Tingkat kedua*, berpikir pada level *Comprehension* (pemahaman) antara lain kemampuan untuk menjelaskan tentang konsep, kaidah, prinsip tertentu dengan kemampuan bahasa mahasiswa, seperti menjelaskan dengan bahasa sendiri istilah metode semiotik dalam studi kritik teks setelah terjadi proses pembelajaran. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *Lecture, modularized instruction, programmed instruction*. *Tingkat ketiga*, berpikir pada level *Aplication* (penerapan) antara lain kemampuan untuk menerapkan prinsip atau kaidah atau formula tertentu, seperti kemampuan untuk menerapkan prinsip-prinsip *Simple Present Tense* ke dalam penyusunan kalimat secara benar setelah terjadi proses pembelajaran. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Discussion, simulation and games, CAI, modularized instruction, field experience, laboratory*. *Tingkat keempat*, berpikir pada level *Analysis* (analisis) antara lain kemampuan untuk meguraikan sesuatu berdasarkan elemen-elemen, unsur-unsur atau bagian-bagian dari satu bangunan tertentu, seperti kemampuan menguraikan keseluruhan unsur yang ada dalam struktur teks. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Discussion, independent/group project, simulation, field experience, role playing, laboratory*. *Tingkat kelima*, berpikir pada level *Synthesis* (sintesis) antara lain kemampuan untuk menyusun

atau merangkai atau mendesain sesuatu yang mencakup semua elemen yang dibutuhkan, seperti kemampuan untuk membuat sebuah ringkasan, sebuah karangan, sebuah desain gambar rumah. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Independent/group project, field experience, role playing, laboratory*. Tingkat keenam, berpikir pada level *Evaluation* (penilaian) antara lain kemampuan untuk menilai atau mempertimbangkan sesuatu berdasarkan norma tertentu atau perspektif tertentu, seperti kemampuan menilai poligami dari sudut psikologi wanita, menilai karya sastra *The Satanic Verses* dari sudut semiotika. Pada tingkat ini disarankan menggunakan strategi-strategi *Independent/group project, field experience, laboratory*.

Sebagian kompetensi hasil belajar mengembangkan aspek afeksi potensi mahasiswa yaitu nilai-nilai seperti kepribadian. Pengembangan domain afeksi atau *nafsaniyah* membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat (seperti dalam tabel). David R. Krathwohl menjelaskan bahwa domain afeksi atau *al-nafsaniyah* terdiri dari 5 level. Tingkat domain itu dimulai dari yang sederhana sampai yang sangat kompleks, yaitu 1. *Receiving*, 2. *Responding*, 3. *Valuing*, 4. *Organization*, 5. *Characterization*. Kemampuan pada tingkat yang tinggi akan sekaligus telah memenuhi kemampuan dibawahnya. Tingkat kemampuan *Receiving* adalah pengembanagn nilai tentang *to aware of; passively attending to certain phenomena and stimuli; i.e, listening*, *Responding* adalah pengembanagn nilai tentang *to compliesto given expectations by attending or reacting to stimuli or phenomena; i.e, interests*, *Valuing* adalah pengembanagn nilai tentang *display behaviour consistent with single blief or attitude in situations where he is not forced to comply or obey*. *Organizing* adalah pengembanagn nilai tentang *committed to set of values as displayed by behaviour and Characterizing* adalah pengembanagn nilai tentang *total behaviour is consistent with values internalized*.

Kemampuan *receiving* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *lecturing, discuSSION, modularized instruction, field experience*. Hal ini karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal mahasiswa untuk *menunjukkan sesuatu* misalnya *kesadaran, kemauan, perhatian* atau *mengakui sesuatu* misalnya *kepentingan, perbedaan*. Ia dapat juga merujuk pada kemauan mahasiswa mengikuti satu penomena atau stimulus tertentu (kegiatan kelas, buku-teks, musik dll.) Dari sisi mengajar, ini berkaitan dengan *getting, holding and directing* perhatian mahasiswa. Tujuan pembelajaran pada tingkatan ini berkisar dari keperdulian sederhana tentang sesuatu sampai pada perhatian yang selektif.

Kemampuan *Responding* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *discussion, simulation, modularized instruction, role playing, field experience*. Ini karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal mahasiswa untuk *mematuhi sesuatu* misalnya *peraturan, tuntutan, perintah*, atau *ikut secara aktif tentang sesuatu* misalnya *di laboratorium, dalam diskusi, dalam kelompok, belajar dalam kelompok tentir*, ia merujuk pada partisipasi aktif mahasiswa. Pada tingkatan ini mahasiswa tidak hanya mengikuti satu kegiatan tertentu tetapi dia juga memberikan reaksi terhadapnya pada batas tertentu. Tujuan pembelajaran pada tingkatan ini menekankan perolehan dalam merespon

(membaca materi yang ditugaskan), kemauan merespon (secara sukarela membaca tidak hanya yang ditugaskan) atau kepuasan dalam merespon (*membaca demi kepuasan atau kesenangan*). Sikap tertarik adalah tingkat yang paling tinggi dalam kategori responding.

Kemampuan *Valuing* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *discussion, independent/group project, simulation, role playing, field experience*. Ini karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal mahasiswa untuk *menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati, menghargai sesuatu* misalnya *karya seni, sumbangan ilmu, pendapat, bersikap positif atau negatif, mengakui*. Ia merujuk pada penilaian mahasiswa terhadap sesuatu (fenomena, obyek atau behavior). Penilaian ini berkisar dari penerimaan yang lebih sederhana terhadap nilai (*hasrat untuk meningkatkan kecakapan kelompok*) sampai pada yang lebih kompleks komitmen (*merasa bertanggungjawab terhadap fungsi efektif kelompok*) Kemampuan *Valuing* ini dikonsentrasikan pada internalisasi sejumlah nilai-nilai tertentu, tetapi tanda untuk nilai-nilai ini dinyatakan pada prilaku/overt (jelas, terang, lahir) behaviour/prilaku mahasiswa. Tujuan pembelajaran pada tingkat ini berkaitan dengan prilaku/behaviour yang konsisten dan cukup stabil untuk membuat nilai dapat diidentifikasi secara jelas.

Kemampuan *organizing* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *discussion, independent/group project, field experience* karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal mahasiswa untuk *membentuk sistem nilai, menangkap relasi antar nilai, bertanggungjawab, mengintegrasikan nilai*. Ia berkaitan dengan sikap menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan konflik-konflik di antara mereka dan memulai membangun satu sistem nilai yang konsisten secara internal. Kemampuan ini menekankan pada kemampuan membedakan, menghubungkan dan mensintesis nilai. Tujuan pembelajaran adalah berkaitan dengan konseptualisasi satu nilai (*recognizes tanggungjawab setiap individu untuk meningkatkan hubungan insani*) atau dengan mengorganisasi satu sistem nilai (*mengembangkan satu rencana kerja yang memuaskan kebutuhannya demi jaminan ekonomi dan pelayanan sosial*). Inti tujuan pembelajaran adalah mengembangkan filosofi hidup mahasiswa.

Kemampuan *characterizing* disarankan menggunakan strategi-strategi seperti *Independent project, field experience* karena ia merujuk pada pengembangan kemampuan internal mahasiswa untuk *menunjukkan sesuatu* (misalnya: *kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran*), *mempertimbangkan dan melibatkan diri*. Pada tingkat ini mahasiswa memiliki satu sistem nilai yang mengontrol prilakunya sepanjang waktu untuk mengembangkan satu karakter sebagai satu *life style*. Prilaku ini bersifat *perpassive, consistent dan pridictable*. Tujuan pembelajaran pada tingkatan ini mencakup *range* aktifitas yang luas, tetapi penekanan utama adalah prilaku menjadi *typical atau karakteristik* mahasiswa. Inti tujuan pembelajaran adalah *character building* yaitu pembentukan pola-pola umum *adjustment* (personal, social emotional).

IV. STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF DAN KREATIF

Penguasaan strategi pembelajaran aktif, inovatif dan kreatif sangat penting untuk seorang dosen karena desain ini berusaha membantu mereka yang berfungsi sebagai agen

perubahan (the agent of change) melalui pembelajaran khususnya dalam kelas. Arti penting penguasaan desain ini merujuk pada makna asli kata kata strategi (stratogo: Yunani) yang berarti seorang jenderal perang yang selalu mempunyai target untuk memenangkan sebuah peperangan. Demikian juga seorang dosen berfungsi memenangkan sebuah "peperangan" yaitu keberhasilan sebuah proses pembelajaran yaitu tercapainya hasil belajar atau kompetensi tertentu. Kemenangan itu adalah kemampuan dan kelihaihan seorang guru atau dosen membuat kemungkinan-kemungkinan murid atau mahasiswa dari belum bisa menjadi bisa, dari belum mampu menjadi mampu, dari belum mengerti menjadi mengerti dan dari belum menguasai menjadi menguasai.

Kata Strategi (stratogo) selaras dengan kata guru karena kata "guru" berasal dari bahasa Sinhala yang terdiri dari dua suku kata yaitu "gu" dan "ru". Suku kata "gu" berarti kegelapan/ketidaktahuan/kebelumtahuan dan "ru" berarti cahaya, cerah, pencerahan (*enlightenment*) pengetahuan. Dengan demikian apapun peran yang dimainkan seorang guru atau dosen TETAPI fungsinya hanya satu yaitu memungkinkan terjadinya perubahan dari kegelapan ke terang benderang, dari belum bisa menjadi bisa, dari belum mampu menjadi mampu, dari belum mengerti menjadi mengerti dan dari belum menguasai menjadi menguasai. Selanjutnya, kata guru dan kata murid menjadi pasangan yang serasi karena kata murid (Arab: *مريد* orang yang berkeinginan) yaitu orang yang berkeinginan terjadinya perubahan dalam dirinya dari kegelapan ke terang benderang, dari belum bisa menjadi bisa, dari belum mampu menjadi mampu, dari belum mengerti menjadi mengerti dan dari belum menguasai menjadi menguasai.

Untuk memudahkan hubungan tri-tunggal guru, murid dan strategi maka desain pembelajaran aktif menjadi alternatif solusi. Ada tujuh argumen mengapa buku ini dinilai mutlak dimanfaatkan seorang berprofesi guru atau dosen, yaitu *Argumen Pertama: Teori Belajar Confusius*. Berkaitan dengan strategi pembelajaran, Confusius mengatakan bahwa "*What I hear, I forget; What I see, I remember dan What I do, I understand*". Tampaknya, baginya strategi pembelajaran yang paling baik adalah strategi yang melibatkan mahasiswa berilaku aktif dalam praktek (berbuat) dalam proses pembelajaran karena dengan berbuat atau praktek mahasiswa telah memahami apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Strategi ceramah yang lebih banyak memanfaatkan kemampuan mendengar tidak banyak membawa keberhasilan belajar atau terjadinya perubahan (dari belum bisa menjadi bisa atau dari belum tahu menjadi tahu) dalam diri mahasiswa. Strategi yang memanfaatkan visual akan lebih memungkinkan mahasiswa mengingat materi pelajaran karena strategi ini telah membentuk sebuah gambar atau ingatan dalam otak mahasiswa.

Argumen Kedua: Teori Belajar Mel Silberman. Mel Silberman mengatakan dalam bukunya *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject* bahwa 1. *What I hear, I forge*, 2. *What I hear and see, I remember a little*, 3. *What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand*, 4. *What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill* dan 5. *What I teach to another, I master*. Tampaknya, strategi pembelajaran yang paling prima adalah bagaimana siswa berpura-pura jadi guru atau mahasiswa berpura-pura menjadi dosen (*What I teach to another, I master*) karena apabila mahasiswa telah mampu mengajarkan sesuatu kepada orang lain niscaya ia telah

menguasai materinya. Strategi ini didasarkan pada asumsi bahwa, pertama, apa yang dialami mahasiswa dalam proses pembelajaran semata melalui pendengaran (strategi ceramah) niscaya akan cenderung terlupakan karena dosen berkata 100-200 kata per-menit sedangkan mahasiswa mampu mendengar hanya 50-100 kata per-menit. Kedua, strategi pembelajaran yang memanfaatkan kemampuan mendengar dan melihat, bagi Mal Siberman, keberhasilan pembelajaran relatif kecil. Sedangkan strategi yang memanfaatkan kemampuan secara sinergis pendengaran, penglihatan bertanya tentang sesuatu atau mendiskusikan sesuatu dengan mahasiswa lain, mahasiswa mulai memahami materi atau telah mulai terjadi keberhasilan pembelajaran. Selanjutnya, strategi yang melibatkan kemampuan secara sinergis pendengaran, penglihatan, diskusi dan berbuat (baca: praktek) sesuatu, mahasiswa memperoleh pengetahuan dan kecakapan.

Argumen Ketiga: Learning styles. Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan potensi diri dalam belajar karena ia berkaitan dengan kesenangan dalam mengembangkan diri. Untuk memuaskan mahasiswa dalam proses pembelajaran, dosen disarankan untuk memperhatikan gaya belajar mahasiswanya. Gaya belajar (*learning style: Visual learners= see, Auditory learners= hear dan Kinesthetic learners= involve*) merupakan karakteristik dan preferensi atau pilihan individu mengenai cara memperoleh informasi, mengorganisasinya, menafsirkannya atau meresponnya serta memikirkan informasi tersebut. Ketika dosen menyadari bagaimana kecenderungan gaya mahasiswa menyerap dan mengolah informasi, memungkinkan dosen membuat proses pembelajaran lebih mudah sesuai dengan kecenderungan gaya mahasiswa. Dalam pembelajaran, banyak mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan strategi yang sama, akan tetapi para mahasiswa mempunyai tingkat penguasaan pemahaman yang berbeda-beda. Perbedaan itu tidak hanya disebabkan oleh ragam kecerdasan mahasiswa akan tetapi juga ditentukan kecenderungan cara belajar yang dimiliki masing-masing mahasiswa. Mahasiswa yang senang membaca mungkin kurang bisa belajar dengan baik jika dia harus mendengarkan ceramah dosen atau juga diskusi. Demikian juga dengan mahasiswa yang senang bergerak atau diskusi, mereka kurang belajar dengan baik jika ia harus mendengarkan ceramah dosen.

Mahasiswa-mahasiswa visual lebih banyak senang mengikuti ilustrasi atau membaca sendiri instruksi karena mereka lebih senang menggunakan indra mata sebagai alat untuk menyerap informasi. Mahasiswa-mahasiswa auditorial lebih senang belajar kalau informasi dia dengarkan langsung dari dosen karena ia lebih senang memanfaatkan telinganya sebagai alat menyerap informasi. Sementara mahasiswa-mahasiswa kinestetik lebih senang kalau dibiarkan mengerjakan sendiri atau praktek langsung apa yang dipelajarinya. Meskipun demikian, dengan ketiganya (potensi visual, potensi auditorial dan potensi kinestetik) 22 dari 30 mahasiswa dapat belajar dengan efektif 8 mahasiswa lebih menyenangkan salah satunya. Sehingga proses pembelajaran mutlak mempertimbangkan asumsi yang mengatakan bahwa "*Teaching has to be multi-sensory and filled with variety*", yaitu sebuah proses pembelajaran mutlak memanfaatkan berbagai macam potensi indra yang ada dan dipenuhi dengan berbagai variasi strategi pembelajaran.

Kecenderungan gaya belajar mahasiswa dapat juga dilihat dari sisi lain. *Learners as activist* (mahasiswa sebagai aktifis) yang lebih menyukai proses pembelajaran eksperimental, simulasi, studi kasus, dan mengerjakan tugas-tugas. Kedua, *learners as reflector* (mahasiswa sebagai reflector) yang lebih menyukai proses pembelajaran yang memanfaatkan strategi elisitasi, brainstorming, diskusi, debat dan seminar. Ketiga, *learners as theorist* (mahasiswa sebagai teorisi) yang lebih menyukai proses pembelajaran yang memanfaatkan strategi riset atau membaca buku langsung, membuat analogi, membandingkan antar teori. Keempat, *learners as pragmatist* (mahasiswa sebagai pragmatis) yang lebih menyukai proses pembelajaran yang memanfaatkan strategi pengalaman konkrit di laboratorium, bekerja di lapangan dan observasi.

Argumen Keempat: Teori Mengajar. Paling tidak ada tiga teori mengajar (*theories of teaching*). *Pertama*, mengajar sebagai satu proses transmisi atau penuturan. Mengajar mahasiswa adalah satu usaha dosen untuk menuangkan sebanyak mungkin materi pelajaran kepada mahasiswa dengan lebih mengandalkan pemanfaatan kemampuan mendengar (auditori) mahasiswa. Peran besar dosen menjadi seperti seorang tuhan atau dewa yang meneteskan wahyu kepada nabinya atau pesuruhnya sehingga pengetahuan seperti wahyu (*already made*) yang sudah jadi. Dalam evaluasi hasil belajar cenderung hanya mengandalkan *pen and paper*.

Kedua, mengajar adalah pengorganisasian aktivitas mahasiswa. Tampaknya mahasiswa dalam proses pembelajaran hanya menekankan pada kesibukan mahasiswa mengejakan sesuatu tanpa bimbingan atau pengarahan klarifikasi sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran. Peran dosen menjadi seorang *Event Organizer* seperti panitia pelaksanaan acara *show-biz* musik di satu tempat sehingga strategi pembelajaran adalah hanya apa saja yang didapatkan mahasiswa dalam proses. Peran mahasiswa adalah belajar memenuhi tuntutan dosen. Sedangkan ilmu pengetahuan seperti sebuah usaha semampu mahasiswa atau sedapatnya tanpa melihat atau mengukur kompetensi yang diinginkan. Evaluasi hasil belajar mahasiswa tidak jelas atau seadanya.

Ketiga, mengajar adalah memungkinkan terjadinya belajar untuk memperoleh hasil belajar atau kompetensi mahasiswa. Peran dosen dapat beragama seperti fasilitator, motivator, katalisator atau model sesuai kompetensi yang diharapkan dosen. Peran besar mahasiswa adalah mengolah atau menciptakan ilmu pengetahuan atau mencoba mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Ilmu pengetahuan adalah hasil rekayasa atau konstruksi mahasiswa sehingga strategi pembelajaran yang paling tepat adalah pembelajaran aktif yang sesuai dengan tingkat kompetensi yang diharapkan. Asesmen pembelajaran adalah mutlak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan oleh mahasiswa dan dosen.

Argumen Kelima: Kesamaan Cara Kerja Otak dengan Komputer. Tampaknya ada kemiripan cara otak bekerja dengan cara komputer bekerja. Otak manusia perlu di-ON-kan dulu sebelum bekerja yang lebih jauh dengan mengembangkan apersepsi atau menumbuhkan motivasi sebelum masuk ke informasi yang lebih detail atau lebih sulit. Juga, komputer memiliki *soft ware* seperti program-program, memiliki folder-folder tempat penyimpanan data atau informasi (file-file), mempunyai sistem penyimpanan ke dalam

folder-folder dan juga memiliki sistem pemanggilan ulang informasi (file) dari folder. Sebagaimana komputer, otak manusia juga memiliki *soft ware* yang kompleks yang terdiri dari ratusan juta folder tempat penyimpanan informasi, dan juga memiliki sistem pemanggilan ulang informasi (file) dari folder.

Argumen Keenam: How the Brain Work. Pembelajaran aktif atau inovatif untuk yang lebih efektif dan efisien menurut perspektif kepentingan mahasiswa-mahasiswa sangat banyak membantu kemampuan mereka menyimpan informasi hasil belajar (ranah kognisi, afeksi dan psikomotor) ke dalam Ingatan Jangka Panjang (*Long Term Memory*) otak. Hasil belajar dalam Ingatan Jangka Panjang dimungkinkan banyak berhasil berdasarkan kerja *Working Memory* yang didukung pembelajaran aktif seperti menggunakan berbagai strategi untuk memberi pengkodean, menemukan kembali, mentransformasikan atau mengintegrasikan guna menyimpan hasil belajar. *Working Memory Process* menuntut dosen-dosen bekerja cerdas, intensif dan penuh komitmen keberhasilan pembelajaran.

Argumen Ketujuh: Social Side of Active Learning. Ada beberapa manfaat pembelajaran aktif sebagai efek langsung dan tidak langsung dari proses pembelajaran mahasiswa. Pembelajaran aktif membantu mahasiswa mengeksplor atau mencari satu perspektif berbeda karena mungkin berbeda pengalaman hidupnya atau berbeda kecenderungan harapan atau tuntutan hasil belajarnya. Pembelajaran aktif mendorong kesadaran mahasiswa terhadap sikap toleransi hal-hal yang berbeda, ambiguitas dan kompleks, Pembelajaran aktif membantu mahasiswa mengenal dan mencari akar asumsi-asumsinya. Pembelajaran aktif mendorong mahasiswa terbiasa belajar mendengar secara santun dan atentif. Pembelajaran aktif mengembangkan sikap menghargai terhadap tumbuhnya perbedaan pandangan dan sikap, Pembelajaran aktif menumbuhkan sikap dan kebiasaan egalitas di antara mahasiswa-mahasiswa khususnya. Pembelajaran aktif membantu mahasiswa-mahasiswa selalu terkait dengan topic pelajaran. Pembelajaran aktif menunjukkan kepada mahasiswa-mahasiswa sikap hormat terhadap ucapan dan pengalaman mahasiswa-mahasiswa. Pembelajaran aktif membantu mahasiswa-mahasiswa belajar PROSES dan KEBIASAAN berpikir yang demokratis. Pembelajaran aktif membuktikan kepada mahasiswa-mahasiswa sebagai ko-pencipta ilmu pengetahuan di samping dosen. Pembelajaran aktif mengembangkan kapasitas mengkomunikasikan pikiran dan ide secara jelas. Pembelajaran aktif membiasakan diri belajar kolaboratif dan kooperatif. Pembelajaran aktif menumbuhkan wawasan luas dan membuat mahasiswa-mahasiswa lebih empatik. Pembelajaran aktif membantu mahasiswa-mahasiswa mengembangkan berpikir sintesis (merangkum berbagai unsur menjadi satu kesatuan yang utuh). Pembelajaran aktif menggiring kearah terjadinya transformasi intelektual.

V. PENUTUP

Berdasarkan uraian diatas, strategi pembelajaran aktif, inovatif dan kreatif sebagai satu keniscayaan dalam perkuliahan dari perspektif psikologi kognitif. Interkoneksi desain strategi pembelajaran dan desain kompetensi dan desain materi perkuliahan sebuah keniscayaan karena dalam proses pembelajaran memungkinkan partisipasi dan keterlibatan aktif mahasiswa yang pada gilirannya memudahkan terjadinya perubahan

dari belum bisa menjadi bisa dan dari belum kompeten menjadi komepeten. Fungsi strategi pembelajaran aktif inovatif dan kreatif memungkinkan kemudahan tercapainya kompetensi hasil belajar yang lebih bermakna, lebih efisien dan efektif. yang jauh lebih berpusat pada mahasiswa merupakan sebuah media untuk pengembangan ilmu bahasa dan sastra.

Wa Allah 'alamu bi al-Shawab

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Angelo, Thomas (1993) ***A Classroom Assessment Techniques: A Handbook for College Teachers***, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Cafarella, Rosemary S., (1994), ***Planning Programs for Adult Learners***, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Cox, Ken dan Chrstine E. Ewan (Ed.), (1988) ***The Medical Teacher***, Edinburgh: Churchill Livingdstone.
- Cranton, Patricia, (1995), ***Planning Instruction for Edult Learners***, Toronro: Wall & Emerson, Inc.
- _____, (1992), ***Working With Adult Learners***, Toronto: Wall & Emerson, Inc.,
- Cross, K. Patricia, (1984) ***Adults as Learners***, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Division of Studies in Medical Education, ***Teaching Enhancement Workshop Manual***, Edmonton: Faculty of Medicine University of Alberta
- Lovel-Troy,L., & Eickman, p., (1992), ***Course Design for College Teacher***, New Jersey: Educational Technology Publication.
- McKeachie, Wilber J, (Ed.), (1994), ***Teaching Tips***, Toronto: DC, Hearth and Company.
- Munthe, Bermawy (2009), ***Kunci Preaktis Desain Pembelajaran***, Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development , Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Novak, J., (1977), ***A Theory of Education***, Itacha, New York: Cornell Uni.Press.
- Piskurich, George M. (1993), ***Self-Directed Learning***, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Ramsden, P., (1992), ***Learning To Teach in Higher Education***, New York: Routledge.
- Renner, Peter, (1994) ***The Art of Teaching Adults***, Vancouver; Training Associate
- Silberman, M., (1996), ***Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject***, Toronto: Allyn Bacon.
- _____, ***101 Ways to Make Training Active***, San Francisco: Pfiffer, 2005.
- Sutherland, Peter (Ed.)(1997), ***Adult Learning***, London: Kogan Page.
- Toohey, Susan, (1999) ***Designing Courses for Higher Education***, Buckingham; SRHE and Open University Press.
- VanGundy, Arthur B., ***101 Activities for Teaching Creativity and Problem Sólving***, San Francisco: Pfiffer, 2005.
- Weimer Mareyllen, (1996), ***Improving Your Classroom - Teaching***, California: Sage Publication).
- Zaini, Hisyam, Dkk. (2003) ***Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi***, Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga.
- _____, (2004) ***Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi***, Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga Edisi Revisi, Cetakan Kedua).

