

Pembelajaran 8. TEORI BELAJAR GAGNE

Sumber. Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru mata pelajaran yang lebih spesifik pada pembelajaran 8 “Teori Belajar Gagne” adalah:

1. Memahami konsep *9 Events of Instruction* dari Gagne.
2. Menganalisis konsep *Taxonomy of Learning*.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dalam rangka mencapai kompetensi guru mata pelajaran, maka dikembangkanlah indikator - indikator yang sesuai dengan tuntutan kompetensi guru mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 8 “Teori Belajar Gagne” adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan *9 Events of Instruction* dari Gagne.
2. Menguraikan *Taxonomy of Learning*.

C. Uraian Materi

1. 9 Events of Instruction dari Gagne

Pembelajaran gerak memiliki ragam pengertian yang banyak sekali di antaranya seperti yang disampaikan oleh Coker (1998; 3), yaitu; pembelajaran merupakan perubahan yang permanen secara relatif pada kapabilitas seseorang untuk melakukan keterampilan gerak sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Belajar merupakan proses perubahan perilaku secara relatif permanen, sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan perilaku tersebut dapat diamati dalam waktu yang relatif lama.

Segaris dengan pengertian belajar yang telah disampaikan di atas, disebutkan pula oleh Anne Shumway-Cook dan Marjorie (2001:27) dalam *Motor Learning and Recovery of Function*, bahwa pembelajaran merupakan proses memperoleh pengetahuan tentang dunia. Sedangkan pengertian pembelajaran gerak pada lanjutan penjelasannya adalah serangkaian proses yang berkaitan dengan latihan dan pengalaman untuk perubahan permanen yang relatif dalam kapabilitas menghasilkan pelaksanaan (*execution*) keterampilan.

Teori belajar gerak lainnya dikemukakan oleh Schmidt (1977) yaitu *Schmidt's Schema Theory*; bahwa pembelajaran gerak individu dilakukan sesuai skema yang berturutan dan berupa siklus;

- a. kondisi gerak permulaan, misalnya posisi dari badan dan berat benda yang dimanipulasi,
- b. parameter yang digunakan dalam men-generalisir program motorik,
- c. akibat dari pergerakan merupakan hasil dari tahap pengetahuan,
- d. konsekuensi sensori dari gerak, bagaimana rasa, keliatannya, dan kedengarannya.

Hal-hal yang terkait dengan teori ini adalah pembelajar dan pengalaman (kesalahan dalam pembelajarannya), terminal sensori dan umpan balik, serta pembelajaran yang bervariasi dan relevan.

Prinsip belajar gerak adalah jelasnya tujuan dan manfaat dari pembelajaran gerak yang dilakukan murid, tanggapan yang jelas akan keterampilan yang harus dipelajari, kecermatan dan ketepatan gerak lebih diutamakan dibanding kecepatan gerak "*It is necessary to stress accuracy first and speed later*", serta pengulangan dan latihan-latihan untuk meningkatkan kecepatan.

Pada setiap pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran gerak sebaiknya dilangsungkan proses pembelajaran dengan tahap-tahap, seperti sembilan tahap pembelajarannya Gagne (2008:1-2), yaitu:

a. Memberikan perhatian (***Gain Attention***)

Kegiatan paling awal dalam pembelajaran adalah menarik perhatian peserta didik agar peserta didik mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir pelajaran. Perhatian peserta didik dapat ditingkatkan dengan memberikan berbagai rangsangan sesuai dengan kognisi yang ada misalnya dengan perubahan gerak badan (berjalan, mendekati peserta didik, dan lain-lain), perubahan suara, menggunakan berbagai media belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik atau menyebutkan contoh-contoh yang ada di dalam dan di luar kelas, dan lain-lain.

b. Memberitahu peserta didik tentang tujuan pembelajaran (***Inform Learners of Objectives***)

Agar peserta didik mempunyai harapan dan tujuan selama belajar, maka pada peserta didik perlu dijelaskan apa saja yang akan dicapai selama pembelajaran dan jelaskan pula manfaat dari materi yang akan dipelajari dan tugas-tugas yang harus diselesaikan selama pembelajaran. Keuntungan menjelaskan tujuan adalah agar peserta didik dapat menjawab sendiri pertanyaan “apakah ia telah belajar?”, “apakah materi yang dipelajari telah dikuasai?”. Jawaban atas pertanyaan tersebut dapat membangkitkan harapan dalam diri peserta didik tentang kemampuan dan upaya yang harus dilakukan agar tujuannya tercapai.

c. Dibangun atas pengetahuan yang telah lalu (***Recall of Prior Learning***)

Bila peserta didik telah memiliki perhatian dan pengharapan yang baik pada pelajaran, guru perlu mengingatkan peserta didik tentang materi apa saja yang telah dikuasai sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan. Dengan pengetahuan yang ada pada memori kerjanya, diharapkan peserta didik siap untuk membuat

hubungan antara pengetahuan yang lama dengan pengetahuan yang baru yang akan dipelajari. Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengingatkan peserta didik pada materi yang telah dipelajari misalnya dengan mengingatkan peserta didik pada topik-topik yang telah dipelajari dan meminta peserta didik untuk menjelaskannya secara singkat.

d. Menyajikan pembelajaran sebagai rangsangan (***Present Material***)

Hal ini dilakukan dengan cara menyajikan bahan kepada peserta didik berupa pokok-pokok materi yang penting yang bersifat kunci. Sebelum itu, guru harus menentukan bahan apa yang harus disajikan berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, atau belajar sikap. Berdasarkan jenis kemampuan atau bahan ini maka dapat dipilih bentuk kegiatan apa saja yang akan disajikan sehingga proses pembelajaran berjalan lancar. Misalnya, bila akan mengajarkan tentang sikap maka pilihlah bahan berupa model-model perilaku manusia. Bila akan mengajarkan keterampilan motorik maka demonstrasikanlah contoh bahan keterampilan tersebut dan tunjukkan caranya secara tepat.

e. Memberi panduan belajar (***Provide Guided Learning***)

Bimbingan belajar diberikan dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar mudah mencapai tujuan pelajaran atau kemampuan-kemampuan yang harus dicapainya pada akhir pelajaran. Misalnya bila peserta didik harus menguasai konsep-konsep kunci, maka berilah cara mengingat konsep-konsep tersebut misalnya dengan menjelaskan karakteristik dari setiap konsep. Bila peserta didik harus menguasai keterampilan tertentu, maka bimbinglah dengan cara menjelaskan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menguasai keterampilan tersebut.

f. Menampilkan kinerja (***Elicit Performance/Practice***)

Untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki kemampuan yang diharapkan, maka mintalah peserta didik untuk menampilkan kemampuannya dalam bentuk tindakan yang dapat diamati oleh guru. Misalnya apabila ingin mengetahui kemampuan informasi verbal peserta didik maka berikan peserta didik pertanyaan-pertanyaan yang dapat diukur tingkat penguasaannya atau bila ingin mengetahui keterampilan peserta didik maka mintalah peserta didik untuk melakukan tindakan tertentu. Jawaban yang diberikan peserta didik hendaklah sesuai dengan kemampuan yang diminta dalam tujuan pembelajaran.

g. Memberikan umpan balik (***Provide Feedback***)

Memberikan umpan balik merupakan fase yang terpenting. Untuk mendapatkan hasil yang terbaik, umpan balik diberikan secara informatif dengan cara memberikan keterangan tentang tingkat unjuk kerja yang telah dicapai peserta didik. Misalnya jelaskan jawaban peserta didik yang sudah benar dan yang perlu dilengkapi atau yang perlu dipelajari kembali oleh peserta didik dengan cara “sudah baik”, “pelajari kembali”, atau “lengkapi”, dan lain-lain.

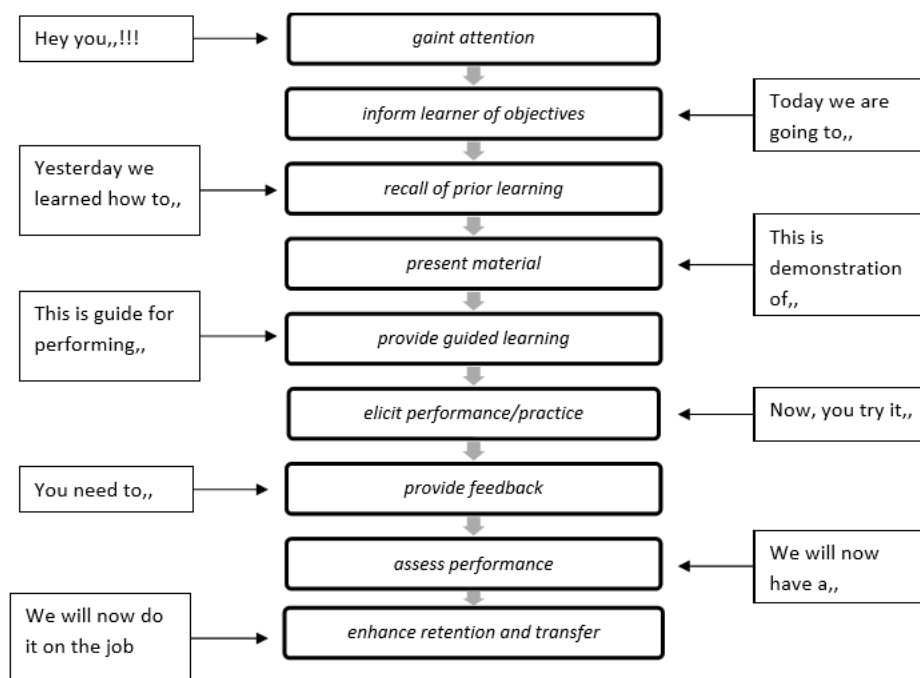
h. Menilai kinerja (***Assess Performance***)

Merupakan peristiwa pembelajaran yang berfungsi menilai apakah peserta didik sudah mencapai tujuan atau belum. Untuk itu perlu dibuat alat penilaian yang konsisten dengan tujuan dan diharapkan mampu mengukur tingkat pencapaian belajar peserta didik.

i. Meningkatkan retensi/ingatan dan transfer pengetahuan (***Enhance Retention and Transfer***)

Guru perlu memberikan latihan-latihan dalam berbagai situasi agar dapat menjamin bahwa peserta didiknya dapat mengulangi dan menggunakan pengetahuan barunya kapan saja diperlukan.

Secara skematis sembilan peristiwa pembelajaran oleh Gagne di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 34 Sembilan Peristiwa Pembelajaran oleh Gagne

Sumber: Suyono dan Hariyanto, Belajar dan Pembelajaran, 2011

2. Taxonomy of Learning

Walaupun pada tabel-tabel digambarkan tingkat kemampuan (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) secara hirarki yang dapat kita gunakan sebagai cara untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi, namun perlu disadari bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang unik sehingga dapat saja ditemui perbedaan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan perkembangannya.

Tabel 10 6 Level Pengetahuan dari Taxonomy Bloom

(diadaptasi dari Cathrine Himberg, dkk., *Teaching Secondary Physical Education: Preparing Adolescents to Be Active for Life*)

<i>Knowledge</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan mengingat kembali informasi • Menjelaskan fakta dan terminologi • Menyebut tanggal, tempat, dan kejadian • Menyebut peraturan dan kategori <p>Kata kunci: menulis secara berturutan, menjelaskan, mengidentifikasi, menunjukkan, memberi label, menamai</p>
<i>Comprehension</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami informasi • Mendapatkan makna dari sebuah informasi • Menginterpretasikan fakta • Membandingkan dan menunjukkan perbedaan makna suatu informasi • Menerjemahkan informasi dengan caranya sendiri • Memprediksikan hasil dan/atau konsekuensi dari suatu sebab <p>Kata kunci: menyimpulkan, menginterpretasikan, membandingkan, memprediksikan, mengestimasi, mendiskusikan, menunjukkan perbedaan</p>
<i>Application</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan informasi untuk berbagai situasi yang berbeda • Menerapkan metode, konsep, dan prinsip pada situasi yang baru • Menyelesaikan permasalahan dengan informasi yang telah dipelajari <p>Kata kunci: menerapkan, mendemonstrasikan, melengkapi, memberi ilustrasi, melakukan penyesuaian, menguji, memecahkan</p>
<i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengeruai dari keseluruhan ke bagian bagian • Mencermati pola • Mencermati pembentukan bagian bagian menjadi keseluruhan • Menemukan makna dan hubungannya <p>Kata kunci: menganalisis, menjelaskan secara rinci, membandingkan, menaksir nilai, menghubungkan gagasan</p>
<i>Syntesis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membentuk gagasan baru berdasarkan informasi yang telah dipelajari • Mengeneralisir dari berbagai fakta yang disajikan • Menghubungkan informasi dengan cara yang berbeda

	Kata kunci: mengintegrasikan, merencanakan, membuat, merancang, memformulasikan, menginventarisir, memikirkan hal baru
<i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan dan menemukan perbedaan antara gagasan dan informasi • Mengukur sebuah nilai • Mengenali bahan pembicaraan <p>Kata kunci: mengukur, mengevaluasi, menguji, memutuskan, memeringkat, menjelaskan perbedaan, membuat kesimpulan akhir</p>

Tabel 11 Tingkatan Sikap dari Taxonomy Bloom

(diadaptasi dari Cathrine Himberg, dkk., *Teaching Secondary Physical Education: Preparing Adolescents to Be Active for Life*)

<i>Receiving</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencurahkan perhatian • Kemauan mendengar • Kemauan mengerjakan tugas <p>Contoh perilaku: mendengarkan pendapat orang lain, mengingat nama orang yang baru dikenal</p>
<i>Responding</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Secara aktif berpartisipasi • Berada dan bereaksi pada situasi tertentu • Patuh • Mengikuti arahan • Mulai menemukan kesukarelaan dalam menanggapi permasalahan <p>Contoh perilaku: berpartisipasi dalam suatu aktivitas, menjadi bagian dari anggota kelompok, mengajukan pertanyaan, mengikuti peraturan permainan</p>
<i>Valuing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menempatkan sesuatu, fenomena, atau perilaku secara layak • Mengekspresikan pendapat atau keyakinan yang kuat • Mengekspresikan pilihan-pilihan • Menunjukkan komitmen terhadap nilai-nilai yang diyakini <p>Contoh perilaku: menunjukkan kepercayaan terhadap peraturan, sensitif terhadap perbedaan individu, merencanakan peningkatan perbaikan sikap</p>
<i>Organizing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengutamakan nilai-nilai • Mendapatkan jalan keluar ketika terjadi pertentangan nilai-nilai • Mengetahui hubungan nilai-nilai satu dengan lainnya • Menempatkan nilai-nilai sesuai dengan derajatnya

	Contoh perilaku: mengenali cara bersikap seseorang terhadap orang lain dan aturan, menerima tanggung jawab atas sikap seseorang, menunjukkan cara hidup bersama dengan orang lain dengan baik
<i>Characterizing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terjadi internalisasi nilai-nilai dalam diri • Menunjukkan perilaku yang baik secara konsisten • Mengintegrasikan kepercayaan, perilaku, dan idealisme <p>Contoh perilaku: tidak tergantung terhadap orang lain, dapat bekerja secara mandiri, dapat bekerja di dalam kelompok, menggunakan etika secara konsisten, menyelesaikan pertentangan dengan damai, menghargai orang lain dengan segala perbedaannya</p>

Selain lima tingkatan sikap sebagai hasil belajar yang dituangkan di dalam taksonomi Bloom ini dikenalkan juga dr. Hellison di dalam *personal and social responsibility model* (model tanggung jawab personal dan sosial) beberapa tingkatan perilaku seorang peserta didik. Berikut adalah gambaran dari model tingkatan pengembangan tanggung jawab sosial tersebut.

Hellison's Social Responsibility Model

Level 4: Caring

Menunjukkan sikap saling menghormati, berpartisipasi dalam setiap aktivitas, mengarahkan diri sendiri, menularkan sikap bertanggung jawab melalui kerja sama dalam kelompok, memberikan dukungan, dan bersungguh-sungguh dalam memberi bantuan bagi yang memerlukan.

Level 3: Self Direction

Menunjukkan hormat, berpartisipasi, dan mengerjakan berbagai aktivitas tanpa pengawasan langsung. Mengenali kebutuhannya sendiri dan menyusun program aktivitas dan kebugaran secara mandiri.

Level 2: Participation

Menunjukkan paling tidak dapat menghormati orang lain, kemauan berpartisipasi, menerima tantangan, mempraktikkan keterampilan motorik, dan melakukan berbagai aktivitas lain dalam pengawasan guru.

Level 1: Respect

Perilaku terkendali dan tidak mengganggu peserta didik lain untuk belajar. Belum berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas harian dan belum menunjukkan kompetensi yang memadai.

Level 0: Irresponsibility

Menolak tanggung jawab personal untuk melakukan sesuatu. Menyalahkan orang lain dan selalu mencari-cari alasan.

Gambar 35 Model Tanggung Jawab Personal dan Sosial dari dr. Hellison

(diadaptasi dari Cathrine Himberg, dkk., *Teaching Secondary Physical Education: Preparing Adolescents to Be Active for Life*)

Tabel 12 Tingkatan Keahlian dalam Level Keterampilan

secara Umumoleh G. Graham (diadaptasi dari Cathrine Himberg, dkk., *Teaching Secondary Physical Education: Preparing Adolescents to Be Active for Life*)

Tingkatan Keahlian	Penjelasan dari Graham, Holt/Hale, Parker	Contoh
<i>Precontrol</i>	<ul style="list-style-type: none"> Dicirikan oleh kemampuan dan pengendalian kesadaran yang rendah atau bergerak hanya sekedar menirukan contoh. 	Peserta didik yang menangkap bola tenis dengan bentuk gerakan yang berubah-ubah serta terkesan kikuk. Hanya sesekali bentuk gerakan sesuai dengan kemampuan seharusnya dan dilakukan secara terkontrol.
<i>Control</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengendalian gerak mulai terlihat dengan tingkatan kemampuan gerak“untung-untungan”. Respon secara sengaja yang diberikan oleh tubuh anak lebih akurat. Gerakan anak dilakukan dengan konsentrasi penuh karena masih jauh dari otomatisasi. Sebuah gerakan yang dilakukan secara berulang akan meningkatkan kesamaan dan efisiensi. 	Peserta didik yang melakukan gerakan secara konsentrasi penuh (untuk mengendalikan gerakan) selalu berhasil menemui sasaran dalam melempar bola tenis.
<i>Utilization</i>	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan atau tingkat menengah dicirikan dengan peningkatan otomatisasi gerak. Peserta didik pada level ini dapat menggunakan gerak tidak hanya seperti yang diperintahkan karena mereka tidak perlu berpikir lama cara melakukan /mengekskusi gerakan tersebut. 	Peserta didik yang dengan konsentrasi dapat menangkap dan melempar bola tenis dalam sebuah permainan yang dilakukan. Artinya, keterampilan yang dikuasai telah dapat digunakan di dalam permainan yang sesungguhnya. Mereka dapat mengekskusi gerakan secara konsisten namun dengan konsentrasi, mengombinasikan satu keterampilan dengan yang lain, dan mencoba untuk menerapkannya dalam permainan.
<i>Proficiency</i>	<ul style="list-style-type: none"> Dicirikan dengan gerakan otomatis dan ditunjukkan 	Peserta didik melakukan lempar tangkap dalam

Tingkatan Keahlian	Penjelasan dari Graham, Holt/Hale, Parker	Contoh
	dengan tanpa usaha berlebih. Pada level ini pengendalian gerak anak semakin bertambah, kemudian tertantang untuk melakukan berbagai gerak dengan situasi dan lingkungan yang berbeda-beda, bahkan situasi yang tidak terduga.	permainan yang sesungguhnya dengan menunjukkan otomatisasi gerakan sesuai dengan pengaruh lingkungan disertai pengendalian gerak yang mapan. Gerakan bahkan telah dapat diarahkan untuk memenuhi strategi permainan (misalnya untuk penyerangan dan bertahan).

D. Rangkuman

Belajar merupakan proses perubahan perilaku secara relatif permanen, sebagai hasil dari pengalaman.

Perubahan perilaku tersebut dapat diamati dalam waktu yang relatif lama. Pengertian pembelajaran gerak pada lanjutan penjelasannya adalah serangkaian proses yang berkaitan dengan latihan dan pengalaman untuk perubahan permanen yang relatif dalam kapabilitas menghasilkan pelaksanaan (*execution*) keterampilan.

Prinsip belajar gerak adalah jelasnya tujuan dan manfaat dari pembelajaran gerak yang dilakukan murid, tanggapan yang jelas akan keterampilan yang harus dipelajari, kecermatan dan ketepatan gerak lebih diutamakan dibanding kecepatan gerak.

Pada setiap pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran gerak sebaiknya dilangsungkan proses pembelajaran dengan tahap-tahapnya.

Lima tingkatan sikap sebagai hasil belajar yang dituangkan di dalam taksonomi Bloom ini dikenalkan juga oleh dr. Hellison di dalam *personal and social responsibility model* (model tanggung jawab personal dan sosial) beberapa tingkatan perilaku seorang peserta didik.