

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran *Good Behavior Game*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara, yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Semakin baik metode ini, semakin efektif pula pencapaian tujuan. Untuk menetapkan lebih dahulu apakah sebuah metode dapat disebut baik, diperlukan patokan yang bersumber dari beberapa faktor. Faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai (Surakhmad, 1993).

Nana Sudjana (dalam Rohman Hifnie, 2011), “Metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan M. Sobri Sutikno (dalam Hifnie Rohman, 2011) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat untuk penyampaian materinya agar dapat diserap dengan baik oleh siswa.

2. Macam-macam Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan hal yang terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana diketahui bahwa belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bertujuan (Muhaimin, 1996), dengan pengertian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa terikat oleh tujuan, terarah pada tujuan dan dilaksanakan untuk pencapaian tujuan. Dengan demikian merumuskan tujuan yang akan dicapai merupakan aspek terpenting yang harus diperhatikan dalam mengajar.

Metode mengajar biasanya digunakan oleh guru berdasarkan kesesuaian dengan tujuan, materi dan langkah-langkah yang akan dilakukan. Sudah disinggung diatas bahwa metode merupakan alat pendidikan dalam menuntun anak didik mencapai tujuan pendidikan tertentu. Proses pendidikan melibatkan pendidik, anak didik didalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan pula. Oleh karena itu pendidik harus memperhatikan aspek-aspek berikut ini (dalam Wens Tanlain dkk, 1992):

1) Tujuan yang hendak dicapai

Tujuan yang hendak dicapai oleh anak didik menuntut usaha-usaha atau kegiatan-kegiatan tertentu yang sesuai dengan tujuan tersebut. misalnya tujuan yang hendak dicapai siswa adalah terampil menendang bola, maka kegiatan yang sesuai adalah menyepak bola.

2) Lingkungan pendidikan dan peralatan

Untuk melakukan kegiatan menyepak bola perlu ada lapangan, bola, dan sepatu bola.

3) Sistem pendidikan

Jika tujuan tersebut termasuk tujuan pengajaran disekolah, maka perlu diperhitungkan berapa jam yang terjadwal untuk berolah raga sepak bola itu, agar setiap siswa mendapat tuntutan dalam kegiatan terampil menyepak bola.

4) Kebutuhan anak didik

Kebutuhan ini sesuai dengan keadaan pertumbuhan tubuh, yang menuntut jenis bola yang sesuai, bermain sambil belajar menyepak bola atau sungguh-sungguh belajar menyepak bola.

5) Kemampuan pendidik

Kemampuan guru menunjukkan bahwa guru sendiri harus terampil menyepak bola, menggunakan peragaan sesungguhnya sehingga ia dapat menuntun siswa dan menilai kemajuan penguasaan siswa.

Selain itu metode pembelajaran banyak sekali jenisnya, hal tersebut dikarenakan dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti (dalam Surakhmad, 1993) : 1) Tujuan yang bermacam-macam jenis dan fungsinya, 2) Anak didik yang beragam tingkat dan kematangannya, 3) Situasi yang beragam, 4) Fasilitas dan 5) Pribadi guru yang kemampuan yang berbeda-beda.

Selain itu banyak metode pembelajaran yang tidak menggunakan kecakapan siswa secara penuh. Mereka hanya mencapai perbuatan siswa secara minim, dengan hasil bahwa jika guru semakin lama memberikan materi dan semakin lama menyelesaikan materi maka yang akan didapat oleh siswa akan semakin sedikit informasi yang akan diperoleh.

Surakhmad (1993) mengatakan bahwa, metode yang dapat digunakan dalam mengajar adalah:

a. Metode Ceramah

Yang dimaksud dengan metode ceramah penerapan atau penuturan secara lisan oleh guru terhadap siswa di kelas. Dengan pengertian lain metode ceramah adalah suatu cara untuk menyampaikan pengertian-pengertian mengenai pengertian yang diajarkan kepada anak didik yang dilaksanakan dengan lisan. Didalam menjelaskan mengenai materi yang diajarkan dengan melalui metode ceramah, yaitu dapat juga digunakan alat-alat pembantu seperti peta, gambar-gambar dan lain sebagainya. Hal ini diperlukan sebagai penjelasan yang lebih kongkrit mengenai apa yang diajarkan. Metode ceramah ini sudah lazim digunakan karena mempunyai segi positif yaitu: (a) Guru dapat menguasai seluruh kelas; (b) Organisasi kelas adalah sederhana.

Keterbatasan metode ceramah ini adalah sebagai berikut: (a) Guru tidak dapat mengetahui sejauh mana siswa telah mengerti (memahami) yang telah dibicarakan; (b) Pada siswa dapat terbentuk

konsep yang lain dalam pada kata-kata yang dimaksud guru tersebut. Oleh karena itulah hendaknya dalam menggunakan metode ceramah ini perlu diselingi dengan metode lain, seperti metode tanya jawab, diskusi, dan sebagainya.

b. Metode Latihan Siap/Drill

Yang dimaksud dengan metode latihan siap/drill adalah salah satu metode atau cara untuk memperoleh suatu kepandaian dan ketrampilan atau dan pelajaran yang didapat dan guru, karena hal semacam ini harapan pelajaran yang telah diberikan kepada anak didik dapat mengingat dengan baik. Didalam latihan siap/drill seorang guru harus bisa menempatkan waktu kapan dan bagaimana metode ini digunakan terhadap anak didik, karena kalau guru salah menempatkan metode ini dapat menyebabkan pelajaran yang diberikan oleh guru tidak menarik. Jadi jelasnya metode latihan siap/drill ini bisa digunakan dengan melihat situasi dan kondisi sesuai dengan kebutuhan.

c. Metode Tanya Jawab

Yang dimaksud dengan tanya jawab adalah suatu cara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan cara saling berkomunikasi antara guru dengan siswa. Dalam hal ini guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai bahan yang telah diajarkan ataupun yang belum diajarkan dan anak didik diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Metode tanya jawab biasanya digunakan untuk mengetahui apakah anak didik telah menguasai terhadap pelajaran-pelajaran atau fakta-fakta yang diajarkan oleh guru kepada anak didik, selain itu digunakan untuk merangsang anak didik dalam belajar dan membangkitkan minat dalam mengikuti pelajaran dengan baik.

Kelebihan dari metode ini adalah: (a) Sambutan kelas, tanya jawab dapat memperoleh sambutan yang lebih aktif bila dibandingkan dengan metode ceramah; (b) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan hal-hal yang belum jelas dimengerti, sehingga guru dapat menjelaskan kembali; (c) Mengetahui perbedaan pendapat siswa, guru dan membawa kearah suatu diskusi.

d. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara pengajaran yang diimplementasikan dalam bentuk kelompok yang ditugaskan oleh guru untuk melakukan pembahasan suatu bahan pelajaran secara ilmiah antara anggota kelompok. Metode diskusi ini merupakan metode yang baik untuk memecahkan suatu masalah untuk mencapai kebenaran. Dalam metode ini akan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengemukakan buah pikiran masing-masing mengenai masalah yang diberikan itu supaya dapat dipecahkan bersama.

e. Metode Eksperimen

Metode ini adalah suatu cara mengajar yang digunakan oleh guru dalam menyajikan bahan dengan mengadakan praktek di muka

kelas, misalnya praktek tentang wudlu, sholat, haji dan sebagainya. Metode eksperimen adalah metode pengajaran yang dilakukan oleh guru bersama-sama dengan siswa untuk mengadakan latihan praktis. Metode eksperimen sering digunakan dalam penelitian psikologi pendidikan dengan tujuan untuk menguji keabsahan dan kecermatan kesimpulan-kesimpulan yang ditarik dari hasil temuan penelitian dengan metode lain. Contoh apabila sebuah kesimpulan ditarik dari hasil temuan penelitian dengan metode observasi misalnya, menimbulkan keraguan atau masalah baru, maka dilakukan percobaan atau eksperimen.

f. Metode Rasitasi/Pemberian Tugas

Metode ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan siswa, dimana seorang guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa di luar sekolah, dengan kata lain bisa dikerjakan di rumah, laboratorium, perpustakaan, dan tempat-tempat lain yang digunakan dalam belajar. Metode rasitasi ini digunakan melalui tiga fase yaitu: (a) Guru memberikan tugas; (b) Siswa melaksanakan tugas (belajar); (c) Siswa mempertanggung jawabkan kepada guru apa yang mereka pelajari. Dalam memberikan tugas kepada anak didik, harus diberikan penjelasan-penjelasan yang diberikan kepada anak didik, hal ini agar siswa tidak merasa bingung dalam memilih pelajaran yang harus dipelajari.

g. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata adalah salah satu cara sebagian metode mengajar, yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswanya secara langsung memberikan pengalaman kepada mereka yang tidak mungkin didapat sekolah. Metode ini digunakan dengan cara membawa siswa ke sesuatu tempat yang telah ditentukan, baik oleh guru maupun siswa agar segala macam kedukaannya, kegelisahan dan sebagainya menjadi hilang.

h. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok merupakan salah satu secara dalam memberikan pendidikan dan pengajaran oleh guru kepada siswa dengan mengadakan kelompok siswa untuk bersama-sama dapat berhubungan dengan cara timbal balik antara satu dengan yang lainnya dan saling kerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat hasil yang baik apabila disertai dengan perubahan sikap dan tingkah laku dan siswa. Kebaikan metode ini adalah siswa akan lebih giat belajar dalam bentuk kelompok kepribadian seperti kerja sama, toleransi, disiplin dan sebagainya. Adapun kelemahan dan metode ini adalah memerlukan persiapan-persiapan yang rumit apabila dibandingkan dengan metode ceramah, dan jika terjadi mendapatkan persaingan yang negatif, maka pekerjaan tidak mendapatkan hasil yang baik.

i. Metode Sistem Regu

Metode sistem regu adalah metode mengajar dimana dua orang atau lebih bekerja sama mengajar sebuah kelompok siswa atau lebih dengan pengertian lain adalah suatu cara pengkajian bahan pengajaran pada kelompok siswa yang dilakukan dengan cara kerja sama oleh dua orang guru atau lebih untuk meringankan tugas seorang guru atau lebih dalam memberikan pengajaran kepada jumlah siswa yang banyak. Dengan cara ini akan mudah menyajikan bahan pelajaran melalui kerja sama tersebut dan siswa dapat kesempatan yang baik dalam belajar. Didalam melaksanakan metode sistem regu ini diperlukan adanya saling pengertian antara orang tua dan guru melakukan kerja sama, agar pelajaran yang dibedakan dapat berhasil dengan baik serta alat-alat perlu disediakan. Disamping itu program pengajaran diatur dengan baik pula, agar siswa dapat berhasil dalam belajarnya.

j. Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama merupakan suatu cara menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk drama yang dipertunjukkan di dalam kelas. Didalam kegiatan belajar mengajar tersebut ditunjuk beberapa orang siswa sebagai pelaku untuk memainkan peranan sesuai dengan bahan yang akan disajikan dalam bentuk cerita yang disajikan dalam bentuk cerita yang disajikan dalam bentuk kehidupan sosial. Disini guru menjadi pembimbing dan mengatur mereka serta menjelaskan dengan melengkapinya cerita yang akan dimainkan apabila sudah jelas dan

dapat dimengerti oleh siswa yang sebagai pelaku selanjutnya mereka disuruh untuk mendramakan dengan sikap, tingkah laku dan ucapan atau kata-kata yang sudah dipahami dan penjelasan yang telah diberikan oleh guru.

Langkah yang penting dalam metode sosiodrama ini adalah menanamkan pengertian kepada siswa tentang suatu masalah yang perlu diketahui yang kemudian mendramakan masalah itu serta mendiskusikan hasil drama tersebut. Dalam hal tugaslah yang harus memberikan pengertian dan penjelasan hasil kesimpulan dan drama yang dimainkan. Dan metode yang telah disebutkan di atas, seorang guru memilih metode mana yang tepat dalam menyampaikan segala macam bahan pelajaran kepada siswa dan disertai dengan alat peraga.

Ivor K. Davies (1991) berpendapat bahwa terdapat enam metode pembelajaran, yaitu:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode tradisional untuk mengajar orang dewasa. Pada hakikatnya disampaikan dengan bentuk dan gaya otokratis. Metode ini gampang sekali untuk dijalankan, karena penceramah hanya menyampaikan informasi. Dan biasanya pelajar tidak mempunyai banyak kesempatan untuk memberikan tanggapan. Dalam metode ini biasanya peserta pasif, dan penceramah tidak mendapat banyak umpan balik. Ini merupakan kekurangan yang sangat besar, dan dapat menghambat kegiatan belajar siswa, khususnya

apabila siswa tidak termotivasi dengan baik sedangkan materinya kompleks.

b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi banyak dipakai dalam pelajaran klasikal, di sekolah-sekolah teknik dan di pusat-pusat latihan industri. Pelajaran menurut metode ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: tahap pengantar, dimana siswa akan diberikan sedikit ceramah untuk menerangkan tujuan pelajaran. Kemudian tahap pengembangan, dimana terjadi tanya jawab dan aktivitas-aktivitas lain dan terakhir adalah tahap konsolidasi, dimana bahan pengajaran ditinjau kembali, direvisi dan dites. Strategi ini dipakain untuk mencapai tujuan kognitif dan tujuan psikomotor.

c. Metode Diskusi Kelompok

Pada hakikatnya metode ini berpusat pada pelajar. Metode ini memudahkan siswa untuk mentransfer informasi yang didapat, hal ini terlihat ketika anggota kelompok mendapatkan informasi maka akan segera beralih keanggota kelompok lainnya.

d. *Tutorial*

Pada umumnya *tutorial* dipandang sebagai salah satu usaha pendidikan yang paling bernilai. Ada beberapa jenis tutorial; 1) *tutorial konsultasi*, dalam metode ini siswa dan guru bertemu secara teratur, pada pertemuan tersebut siswa membaca seluruh kertas karya dan mempertahankan isinya terhadap sanggahan guru. 2) *tutorial kelompok*, tutorial ini diadakan untuk menggunakan tenaga staf

pengajar dengan lebih efisien dalam usaha membantu para pelajar yang kurang berbakat. 3) *tutorial praktikum*, tutorial ini biasanya dilakukan dengan kelompok maupun perorangan untuk mengajarkan ketrampilan psikomotor di laboratorium.

e. Simulasi, Studi Kasus, dan Permainan

Antara simulasi dan studi kasus terdapat perbedaan yang hakiki. Solem (1960) mengemukakan bahwa dalam simulasi sebuah soal ditempatkan dalam situasi yang menyerupai dunia nyata, dimana ada suatu persoalan yang sedang dihadapi orang, termasuk anggota kelompok. Sedangkan dalam studi kasus disajikan sebuah peristiwa yang sudah terjadi, biasanya tidak ada anggota kelompok yang terlibat dalam peristiwa itu. Baik simulasi maupun studi kasus, keduanya efektif dalam meningkatkan perubahan sikap.

Strategi pembelajaran yang menarik adalah permainan. Sebuah penelitian BEA mengungkapkan, siswa yang mengikuti permainan selama 2 minggu dan siswa yang mengikuti ceramah selama 6 bulan, ketika menempuh ujian pengetahuan kognitif mendapatkan hasil yang sama baik.

f. *Brain Storming*

Metode "*Brain storming*" bersifat lunak. Strategi ini berdasarkan pendapat bahwa sekelompok manusia dapat mengajukan usul lebih banyak dari anggotanya masing-masing. Dalam metode ini

disajikan soal, lalu para peserta diajak untuk mengemukakan ide. Ide yang aneh tidak ditolak akan tetapi akan dianalisis dan dievaluasi.

3. *Good Behavior Game*

Good behavior game merupakan model pembelajaran yang lahir dari metode pembelajaran behavioral (pengembangan perilaku). Ciri-ciri aliran behaviorisme adalah (Ahmadi, 1991); 1). Aliran ini mempelajari manusia bukan dari kesadarannya, melainkan hanya mengamati perbuatan dan tingkah laku yang berdasarkan kenyataan. Pengalaman-pengalaman batin di kesampingkan. Dan hanya perubahan dan gerakan-gerakannya saja yang dipelajari. 2). Semua perbuatan dikembalikan pada reflek. Behaviorisme mencari unsur-unsur paling sederhana yakni perbuatan-perbuatan bukan kesadaran yang dinamakan reflek. Reflek adalah reaksi yang tidak disadari terhadap suatu rangsangan. Manusia dianggap sesuatu yang kompleks reflek atau suatu mesin reaksi. 3). Behaviorisme berpendapat bahwa pada waktu dilahirkan semua orang adalah sama. Menurut behaviorisme pendidikan adalah yang maha kuasa. Manusia hanyalah makhluk yang berkembang karena kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh pendidikan yang pelajari.

Rumpun model mengajar bahavioral direkayasa atas dasar kerangka teori perilaku yang dihubungkan dengan proses belajar dan mengajar. Aktivitas mengajar menurut teori ini harus ditujukan pada

timbulnya perilaku baru atau berubahnya perilaku siswa ke arah yang sejalan dengan harapan.

Rumpun model mengajar behavioral banyak dilandasi oleh asumsi empiris bahwa segenap perilaku siswa adalah fenomena yang dapat diobservasi, diukur dan dijabarkan dalam bentuk perilaku-perilaku khusus. Perilaku-perilaku khusus inilah yang menjadi tujuan belajar siswa (Muhibbin Syah, 1995).

Dalam rumpun model mengajar behavioral terdapat banyak model mengajar, salah satunya adalah *good behavior game*. Ayllon dan Azrin (dalam Indrijati, 2004) mengatakan bahwa *good behavior game* merupakan salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) positif. Konsep *token economy* adalah pemberian *reinforcement* yang langsung terhadap perilaku sesuai dengan yang ditentukan dalam aturan-aturan dalam kelas. Menurut Indrijati (2004), metode *good behavior game* ini efektif pada seluruh tingkat usia. Pada situasi dimana kontrol yang sangat ketat dibutuhkan maka metode *token economy* menjadi metode intervensi yang baik. Keuntungan dari metode ini adalah *reinforcement* yang konkret, fleksibilitas dalam pilihan *reinforcement*, minat peserta didik yang tinggi terhadap *reinforcement* dan kemudahan dalam melakukan revisi program ini.

Bentuk ini dikenalkan oleh Barrisin, Saunders & Wolf (dalam Indrijati, 2004). Metode ini administrasinya dilakukan secara berkelompok. Dimana kelas dibagi menjadi dua atau lebih tim yang

bersaing untuk mendapatkan angka tertinggi dari perilaku yang mereka perbuat. *Reinforcement* diberikan kepada seluruh anggota tim yang unggul. Nilai tiap kelompok ditentukan oleh perilaku masing-masing anggota. Nilai tim akan berkurang atau bertambah tergantung dari perilaku masing-masing anggota kelompok. Atau dengan kata lain dalam metode ini sangat dibutuhkan kerjasama yang baik antar anggota kelompoknya. Barrisin, Saunders & Wolf (dalam Indrijati, 2004) beberapa komponen yang harus ada dalam metode ini adalah: (a) Petunjuk yang menerangkan tujuan atau keinginan Guru; (b) Seperangkat aturan yang membatasi perilaku apa saja yang diberi nilai dan perilaku mana yang tidak; (c) Gambaran bagaimana pelaksanaannya; (d) Pemilihan *reinforcement* kelompok yang telah disepakati.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa *good behavior game* merupakan game yang diberikan sebagai penguat bagi siswa agar siswa aktif dalam proses belajar, dengan tata cara dan aturan yang sudah ditentukan.

B. Self Regulation

1. Pengertian *Self Regulation*

Self Regulation adalah proses dimana seseorang dapat mengatur pencapaian dan aksi mereka sendiri; menentukan target untuk diri mereka, mengevaluasi kesuksesan mereka saat mencapai target tersebut, dan

memberikan penghargaan pada diri mereka sendiri karena telah mencapai tujuan tersebut (Howard Friedman,dkk, 2006).

Self regulation berkaitan dengan bagaimana individu mengaktualisasikan dirinya dengan menampilkan serangkaian tindakan yang ditujukan pada pencapaian target. Menurut Zimmerman, *self regulation* berkaitan dengan bagaimana seseorang menampilkan serangkaian tindakan yang ditujukan untuk pencapaian target dengan melakukan perencanaan terarah (Bokaerts, Pintrich, Zeneidener; dalam Mastuti dkk. 2006). Pintrich & De Groot (dalam Paringgie, 2007) memberikan istilah *self regulation* dalam belajar dengan istilah *self regulated learning*, yaitu suatu kegiatan belajar yang diatur oleh diri sendiri yang didalamnya individu mengaktifkan pikiran, motivasi dan tingkah lakunya untuk mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Bokaerts (dalam Paringgie, 2007) siswa yang dapat mengatur sistem belajar mereka secara mandiri adalah mereka yang memiliki kapasitas untuk 1). Mengontrol berbagai macam dimensi dari proses belajar, termasuk didalamnya proses seleksi, kombinasi dan koordinasi penggunaan strategi kognitif sesuai dengan kapasitasnya. Serta 2). Mereka yang dapat menempatkan sumber-sumber dari berbagai macam proses belajar, tanpa mengalami banyak distorsi.

Menurut Zimmerman (1988) siswa yang memiliki strategi belajar *self regulation* adalah siswa yang aktif mengoptimalkan fungsi personal, perilaku dan lingkungan. Fungsi personal berarti siswa merencanakan,

mengolah, dan mengevaluasi berbagai informasi yang dipelajari dalam proses belajarnya. Fungsi perilaku dapat dilihat dari usaha siswa dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajarnya dan menentukan konsekuensi akan keberhasilan dan kegagalan. Dan fungsi lingkungan dapat dipahami ketika siswa mampu menyeleksi, mengatur atau bahkan membuat lingkungan fisik atau sosialnya dapat mendukung proses belajar.

Dari berbagai definisi *self regulation* yang telah disebutkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *self regulation* merupakan usaha dalam mengontrol diri sendiri yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan belajar dengan mengaktifkan dan mengoptimalkan fungsi personal, perilaku dan lingkungan yang mana jika sistem regulasi diri individu bagus maka motivasi dalam belajarnya juga akan meningkat yang nantinya juga akan meningkatkan prestasinya.

2. Dasar-dasar teori

1) Asumsi Teori Sosial Kognitif: Hubungan Timbal Balik

Menurut teori ini, dalam *self regulated learning* terdapat hubungan timbal balik antara aspek personal, lingkungan dan perilaku. Tokoh yang pertama kali mencetuskan teori ini adalah Bandura dalam Zimmerman (1989), disebutkan oleh Bandura bahwa aspek-aspek yang menentukan strategi belajar *self regulation* ini terdiri dari aspek personal, perilaku dan lingkungan. Ketiga aspek ini berhubungan secara timbal balik dan pada saat tertentu salah satu aspek tersebut bisa jadi lebih dominan dari pada aspek yang lain.

Berikut akan dijelaskan bagaimanakah hubungan timbal balik tersebut:

a) Personal

Dalam mempelajari suatu materi siswa akan menjelajahi cara tertentu untuk memahaminya. Dalam hal ini siswa tak hanya mengetahui strategi yang digunakan namun juga ia memiliki pengetahuan akan waktu yang tepat menggunakan strategi tersebut dan keefektivitasannya.

b) Perilaku

Observasi diri (*self observation*) merupakan faktor utama dari fungsi perilaku. Observasi diri merupakan usaha siswa untuk memonitor hasil belajar yang telah dicapainya. Dalam observasi terhadap diri juga dipengaruhi oleh fungsi personal. Usaha siswa untuk menganalisis kemajuan yang diperoleh baik dengan mencatat atau tidak merupakan faktor yang juga mempengaruhi motivasi, persepsi akan kemampuannya dalam belajar. Faktor yang kedua adalah penilaian diri (*self judgment*), penilaian diri merupakan suatu aktifitas membandingkan hasil belajar dengan tujuan yang hendak dicapai. Proses evaluasi ini juga di pengaruhi oleh faktor personal dan observasi diri. Hal ini bisa dilakukan dengan menguji kembali jawaban hasil tes dan strategi yang dipakai adalah reaksi diri (*self reaction*). Reaksi diri adalah usaha

siswa untuk mengoptimalkan kemampuan personal dan membuat lingkungan yang mendukung proses belajarnya.

c) Lingkungan

Belajar dari mengamati orang lain dan dari pengalaman diri merupakan faktor yang sangat mempengaruhi usaha untuk memahami materi yang dipelajari. Untuk mendukung proses belajar, siswa akan secara aktif menggali berbagai informasi yang memperjelas materi yang dipelajari dari lingkungannya baik dari guru, teman dan orang lain maupun literatur yang sesuai. Selain itu juga usaha siswa untuk membuat lingkungan sekitarnya mendukung proses belajar.

2) *Asumsi Information Processing Theory*

Proses belajar akan sangat terkait sekali dalam aktivitas mengolah informasi. Dalam hal ini aktivitas tersebut selain aktivitas menerima atau mendapatkan informasi juga aktivitas mengolah informasi agar mudah dipakai, serta menghubungkan materi baru dengan materi yang telah dimiliki.

Dalam pemrosesan informasi, menurut Robbi Case terdapat empat proses dasar dalam pengintegrasian materi, yaitu :

a) *Problem Solving*

Dimana materi-materi dikombinasikan kedalam suatu bentuk yang terintegrasi, misalnya jika kita membuka kamus akan terjadi pengintegrasian beberapa materi yang ada di otak. Mulai

dari huruf mana yang awal sampai pada penyimpanan informasi baru dari kamus atau mungkin juga mengingat kembali informasi yang sudah dilupakan.

b) *Exploration*

Berbeda dengan *problem solving*, *exploration* tidak memiliki tujuan yang pasti. Contohnya seperti ketika kita membeli televisi baru, mungkin kita akan mencoba-coba semua perlengkapan televisi tersebut dan menemukan hal-hal menarik yang tidak ada pada televisi kita yang lama.

c) *Observasi dan imitasi*

Hal yang bisa dicontohkan adalah sebagai berikut, seorang anak yang mengamati ibunya menanam biji buah dan memeliharanya hingga tumbuh besar, lalu akan menanam buku dengan harapan akan tumbuh sebuah pohon buku.

d) *Mutual regulation*

Hal ini terjadi misalnya ketika kita menemukan masalah dan kita menanyakan atau mengkonsultasikan pada orang yang mengerti tentang masalah tersebut. jika setelah konsultasi berakhir kita bisa mengerti bagaimana menghadapi kendala tersebut, berarti materi-materi informasi yang terjadi belum terintegrasi setelah terintegrasi dengan bantuan orang yang mengerti tadi.

Berdasarkan uraian tentang *self regulated learning* baik yang diungkap teori sosial kognitif maupun teori *information processing*

terdapat kesamaan yaitu menuntut keaktifan siswa untuk mengoptimalkan fungsi personal, perilaku dan lingkungan. Teori kognitif kurang mampu menggambarkan secara terperinci teknik-teknik yang dapat digunakan untuk mempelajari suatu materi.

Sebaliknya dalam teori *information processing* hal ini dapat dijumpai secara terperinci, sebab pada dasarnya konsep-konsep yang berhubungan dengan bagaimana mengolah suatu informasi dapat dijelaskan secara baik oleh teori ini. Sedangkan teori sosial kognitif sangat rinci menjelaskan faktor yang disebut dengan indikator siswa dalam menggunakan *self regulated learning* yaitu meliputi fungsi personal, fungsi perilaku dan fungsi lingkungan.

3. Ciri-ciri *Self-Regulated Learning*

Nugroho (dalam Fitriyah, 2007), ada dua ciri khusus siswa yang memiliki *self-regulated learning*, yaitu:

- 1) Siswa diasumsikan memiliki kesadaran diri atas potensi yang dimiliki dan dapat menggunakan secara baik dalam proses pengaturan diri untuk mencapai hasil belajar yang optimal.
- 2) Siswa memiliki orientasi diri terhadap siklus umpan balik selama proses belajar berlangsung. Dalam siklus umpan balik tersebut siswa memonitor derajat efektivitas metode belajar tau strategi belajar dan respon. Respon yang dilakukan untuk mencapai hasil belajar melalui berbagai cara yang senantiasa diperbaiki.

Menurut Zimmerman (1989), siswa yang memiliki *self regulated learning*, yaitu:

- 1) Siswa yang aktif mengoptimalkan fungsi personal, berarti siswa merencanakan mengolah dan mengevaluasi berbagai informasi yang dipelajari dalam proses belajarnya.
- 2) Siswa aktif dalam mengoptimalkan fungsi perilaku. Fungsi perilaku dapat dilihat dari usaha siswa dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajarnya dan menentukan konsekuensi akan keberhasilan dan kegagalannya.
- 3) Siswa aktif dalam mengoptimalkan fungsi lingkungan. Fungsi lingkungan dapat dipahami ketika siswa mampu menyeleksi, mengatur atau bahkan membuat lingkungan fisik atau sosialnya dapat mendukung proses belajarnya.

4. Macam-macam *Self-Regulated Learning*

a. Menurut Schunk (dalam Ajisukmo, 1996), menyebutkan:

1) *Self Observation* (observasi diri)

Merupakan usaha siswa untuk memonitor hasil belajar yang telah dicapainya.

2) *Self Judgement* (penilaian diri)

Merupakan suatu aktivitas membandingkan hasil belajar dengan tujuan yang hendak dicapai.

3) *Self Reaction* (reaksi diri)

Adalah usaha siswa untuk mengoptimalkan kemampuan personal dan membuat lingkungan yang mendukung proses belajarnya.

b. Menurut Zimmerman dan Martinez-Podz (1988)

- 1) *Self Evaluation*; mengevaluasi kualitas tugas yang sudah selesai, pemahaman suatu topik atau usaha yang sudah dilakukan untuk menyelesaikan tugas.
- 2) *Organizing and Transforming*; melakukan pengaturan kembali terhadap materi untuk meningkatkan belajar.
- 3) *Goal Setting and Planning*; menetapkan *goal* atau sub *goal* belajar dan melakukan perencanaan urutan waktu dan cara penyelesaian aktivitas untuk mencapai goal belajar yang sudah direncanakan.
- 4) *Seeking Information*; mencari informasi yang relevan dengan tugas.
- 5) *Keeping Record*; mencatat kegiatan atau hasil belajar.
- 6) *Environmental Record*; mengorganisasikan fisik maupun psikologis lingkungan belajar untuk memudahkan belajar.
- 7) *Self Consequences*; mengatur atau membayangkan *rewards* atau *punishment* untuk mencapai keberhasilan atau kegagalan belajar.
- 8) *Rehearsing and Memorizing*; melakukan latihan dan berupaya menyimpan materi dalam ingatan.

9) *Seeking Social Assistance*; meminta bantuan guru, teman dan orang lain.

10) *Reviewing Record*; membaca kembali catatan, ujian atau buku.

5. Kategori *Self-Regulated Learning*

Kategori *self-regulated learning* yang ditemukan oleh Zimmerman (1989) adalah didasarkan atas asumsi teori sosial kognitif. Kategori *self-regulated learning* tersebut antara lain:

a. Fungsi personal, terdiri atas:

- 1) Organisasi dan transformasi yaitu usaha menjadikan materi yang dipelajari mudah dipahami.
- 2) Memorisasi yaitu usaha untuk mengingat materi yang dipelajari.
- 3) Menetapkan tujuan dan perencanaan, yaitu bagaimana siswa merencanakan program belajarnya yang disesuaikan dengan tujuan belajar.

b. Fungsi perilaku, terdiri dari:

- 1) Evaluasi diri yaitu usaha siswa untuk mengevaluasi perkembangan hasil belajar yang diperoleh.
- 2) Konsekuensi adalah usaha siswa untuk menentukan sendiri konsekuensi apa yang akan didapat apabila berhasil atau gagal dalam mencapai tujuan belajar yang direncanakan.
- 3) Pencatatan yaitu usaha siswa untuk mencatat hal-hal yang penting dari suatu materi atau hasil belajar yang sudah dicapai.

4) Mengemukakan ide yaitu siswa mampu mengeluarkan ide-ide baru yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajarnya

c. Fungsi lingkungan, terdiri atas:

1) Mengatur lingkungan, yaitu usaha siswa untuk menjadikan lingkungan belajar menjadi nyaman atau mendukung proses belajarnya.

2) Mencari informasi yang diterima baik dari literatur maupun guru, teman atau orang lain yang memiliki kemampuan guna memperjelas pemahamannya.

3) Review, yaitu melihat kembali catatan literatur ataupun soal-soal ujian guna mempersiapkan diri siswa sebelum menerima informasi baru ketika akan mengikuti ujian.

4) Meminta bantuan teman, guru ataupun orang lain.

6. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi *Self Regulation*

Bokaerts (dalam Paringgie, 2007) mengatakan bahwa banyak peneliti sepakat bahwa faktor yang paling mendasar dari *self regulation* adalah keinginan untuk mencapai tujuan. Atribut personal lain yang juga terlihat dalam mempengaruhi *self regulation* antara lain; 1). Keadaan akan penghargaan diri sendiri, 2). Keinginan untuk mencoba, 3). Komitmen, 4). Manajemen waktu, 5). Kesadaran akan metakognitif dan 6). Penggunaan strategi yang efisien.

Sedangkan faktor-faktor yang memunculkan *self regulation* yang buruk antara lain impulsif, tujuan akademik yang rendah, penghargaan diri yang rendah, kontrol yang huruk serta perilaku menghindar (Borkowski, dkk. dalam Paringgie, 2007).

Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi *self-regulation*, antara lain (Bandura, dalam Alwisol 2009):

1. Faktor Eksternal dalam Regulasi Diri

Faktor eksternal mempengaruhi regulasi diri dengan dua cara:

- a) Faktor eksternal memberikan standar untuk mengevaluasi tingkah laku kita sendiri. Standar itu tidaklah semata-mata berasal dari daya-daya internal saja namun juga berasal dari faktor-faktor lingkungan, yang berinteraksi dengan faktor pribadi juga turut membentuk standar pengevaluasian individu tersebut. Anak belajar melalui orang tua dan gurunya baik-buruk, tingkah laku yang dikehendaki dan yang tidak dikehendaki. Melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas, anak kemudian mengembangkan standar yang dapat ia gunakan dalam menilai prestasi diri.
- b) Faktor eksternal mempengaruhi regulasi diri dalam bentuk penguatan (*reinforcement*). Hadiah intrinsik tidak selalu memberikan kepuasan, manusia membutuhkan intensif yang berasal dari lingkungan eksternal. Standar tingkah laku biasanya bekerja sama; ketika orang dapat mencapai standar tinkah laku

tertentu, perlu penguatan agar tingkah laku semacam itu menjadi pilihan untuk dilakukan lagi.

2. Faktor Internal dalam Regulasi Diri

Bandura (dalam Alwisol, 2009) mengemukakan tiga bentuk pengaruh internal:

- a) Observasi diri (*self observation*): Dilakukan berdasarkan faktor kualitas penampilan, kuantitas penampilan, orisinalitas tingkah laku diri, dan seterusnya. Observasi diri terhadap performa yang sudah dilakukan. Manusia sanggup memonitor penampilannya meskipun tidak lengkap atau akurat. Kita memilih dengan selektif sejumlah aspek perilaku dan mengabaikan aspek lainnya. Yang dipertahankan biasanya sesuai dengan konsep diri.
- b) Proses penilaian (*judgmental process*): Proses penilaian bergantung pada empat hal: standar pribadi, performa-performa acuan, nilai aktivitas, dan penyempurnaan performa. Standar pribadi bersumber dari pengamatan model yaitu orang tua atau guru, dan menginterpretasi balikan/penguatan dari performasi diri. Setiap performasi yang mendapatkan penguatan akan mengalami proses kognitif, menyusun ukuran-ukuran atau norma yang sifatnya sangat pribadi, karena ukuran itu tidak selaku sinkron dengan kenyataan. Standar pribadi adalah proses evaluasi yang terbatas. Sebagian besar aktivitas harus dinilai dengan membandingkan dengan ukuran eksternal, bisa berupa norma standar perbandingan sosial,

perbandingan dengan orang lain, atau perbandingan kolektif. Dari kebanyakan aktivitas, kita mengevaluasi performa dengan membandingkannya kepada standar acuan. Di samping standar pribadi dan standar acuan, proses penilaian juga bergantung pada keseluruhan nilai yang kita dapatkan dalam sebuah aktivitas. Akhirnya, regulasi diri juga bergantung pada cara kita mencari penyebab-penyebab tingkah laku demi menyempurnakan performa.

- c) Reaksi diri (*self response*): Manusia merespon positif atau negatif perilaku mereka tergantung kepada bagaimana perilaku ini diukur dan apa standar pribadinya. Bandura meyakini bahwa manusia menggunakan strategi reaktif dan proaktif untuk mengatur dirinya. Maksudnya, manusia berupaya secara reaktif untuk mereduksi pertentangan antara pencapaian dan tujuan, dan setelah berhasil menghilangkannya, mereka secara proaktif menetapkan tujuan baru yang lebih tinggi.

Adapun faktor-faktor lain yang mempengaruhi *Self regulation* adalah:

- a. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam pembelajaran. Slameto (1995) mengatakan bahwa mengajar adalah menyajikan materi pelajaran oleh guru kepada siswa agar siswa dapat menerima, menguasai dan mengembangkan materi.

Jika dihubungkan dalam *self regulation* siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri serta dapat mengembangkan informasi yang diterima.

b. Sumber Belajar

Sumber belajar dapat berupa buku perpustakaan, laboratorium serta internet yang dapat mendukung proses belajar siswa. Dalam Hakim (2002), tersedianya fasilitas belajar yang lengkap akan mempermudah, mempercepat belajar sehingga akan menguntungkan siswa jika didukung adanya fasilitas yang memadai.

Apabila dikaitkan dalam *self regulated learning* maka tersedianya fasilitas belajar ini dapat digunakan secara aktif oleh semua siswa untuk mendukung proses belajarnya, misalnya siswa dapat memahami pengetahuan dengan mencari informasi-informasi baru lewat internet dan lainnya.

c. Kepribadian

Allport (dalam Alwisol, 2009), mengemukakan kepribadian adalah organisasi dinamis dalam diri individu yang terdiri dari sistem psikofisik yang menentukan cara penyesuaian yang unik (khusus) dan individu terhadap lingkungannya untuk memprediksi tentang tingkah laku yang akan dilakukan dalam berbagai situasi.

Hipocrates (dalam Sukmadinata, 2003), mengatakan kepribadian dibagi menjadi empat salah satunya adalah *sanguinic* yang memiliki sifat periang, aktif, dinamis, dan cekatan. Individu yang

mempunyai tipe *sanguinic* dengan sifat aktifnya sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar.

d. Pola Asuh

Diartikan sebagai perlakuan orang tua dalam rangka memenuhi kebutuhan, memberikan perlindungan dan mendidik anak dalam kehidupan sehari-hari. Pola asuh yang diberikan orang tua tercermin pada kedisiplinan anaknya. Baumrind (dalam Bee, 1997) salah satu pola asuh yaitu *authoritative* atau demokratis. Dimana orang tua memiliki level yang cukup tinggi seperti; control, kehangatan, perhatian, upaya pengasuhan, tuntutan kedewasaan, komunikasi memperhatikan kebutuhan anak sebagai individu melibatkan anak dalam membuat keputusan dalam keluarga

Anak dengan orang tua tipe *authoritative* secara umum akan tumbuh menjadi anak yang memiliki *self esteem* yang tinggi, lebih mandiri, memiliki kedewasaan moral dan sosial menerima tugas-tugas sukar dalam belajar dan memperhatikan hasil akademik ditingkat sekolah yang lebih tinggi.

Bila dikaitkan dengan *self regulated learning*, maka pola asuh *authoritative* memungkinkan seorang individu mempunyai *self regulated learning* yang baik terutama yang terkait dengan kemandirian, kepercayaan diri dalam menerima tugas-tugas sulit dalam belajar, serta memperhatikan hasil akademik.

C. Hubungan Antara metode pembelajaran *Good Behavior Game* dengan *Self Regulation*

Metode pembelajaran merupakan hal yang terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Metode mengajar biasanya digunakan oleh guru berdasarkan kesesuaian dengan tujuan, materi dan langkah-langkah yang akan dilakukan. Selain itu metode pembelajaran banyak sekali jenisnya, hal tersebut dikarenakan dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti (dalam Surakhmad, 1993): 1). Tujuan yang bermacam-macam jenis dan fungsinya, 2). Anak didik yang beragam tingkat dan kematangannya, 3). Situasi yang beragam, 4). Fasilitas dan 5). Pribadi guru yang kemampuan yang berbeda-beda.

Pengajar dapat memilih beberapa macam metode pembelajaran seperti, metode diskusi, metode tanya jawab, metode kerja kelompok, metode eksperimen atau metode lainnya. Kita pun tahu bahwa masing-masing metode tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan, dengan demikian sudah seharusnya pengajar memilih metode mengajar yang lebih sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, meskipun nantinya mungkin tidak cocok bagi beberapa siswa (Agoes Soejanto, 1991). Selain memilih metode pembelajaran yang akan digunakan di kelas, pengajar hendaknya juga memilih strategi penyampaian pembelajaran yang merupakan komponen dari metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sekurang-kurangnya ada dua fungsi, yaitu pertama menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik dan kedua menyediakan informasi atau bahan-bahan

yang diperlukan peserta didik untuk menampilkan unjuk kerja latihan tes (Hamzah, dalam Fitriyah 2007).

Penelitian yang dilakukan oleh Indrijati (2004) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *good behavior game* sangat membantu siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas terutama pada pelajaran bahasa inggris, hal tersebut dikarenakan dengan metode pembelajaran *good behavior game* siswa harus aktif untuk bersaing dengan teman yang lain untuk merebutkan poin sebanyak-banyaknya. Siswa yang biasanya hanya diam sekarang harus ikut aktif dalam mengumpulkan poin. Hal itulah yang menjadikan pembelajaran lebih hidup dibandingkan model pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru.

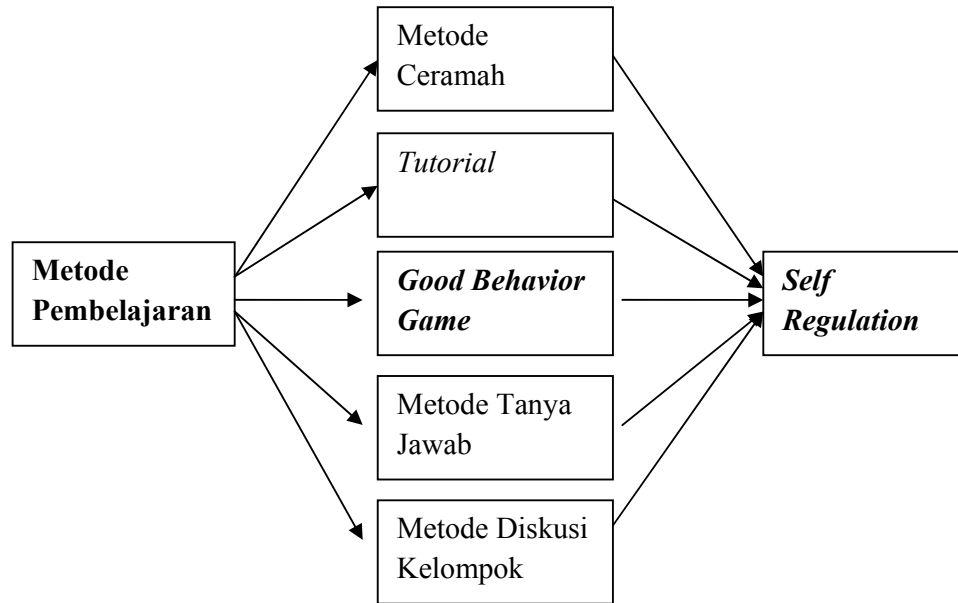
Selain pemilihan metode pembelajaran yang tepat siswa juga harus mempunyai kemauan untuk berkompetisi di dalam kelas. Agar siswa dapat membangun kompetensi sesuai yang diharapkan, maka dibutuhkan kemampuan siswa dalam mengelola diri tanpa mengandalkan bantuan orang lain atau yang sering disebut dengan regulasi diri (*Self-regulation*). Susanto (dalam Devi Karulina, 2005) menyatakan bahwa perkembangan regulasi diri sebenarnya sudah mulai berlangsung pada masa anak mulai memasuki lingkungan sekolah. Pada lingkungan sekolah, anak akan dituntut untuk dapat mengikuti proses belajar mengajar seperti belajar untuk memusatkan perhatian. Maka pada masa ini lah regulasi diri mulai muncul, karena mau tidak mau siswa dituntut untuk dapat mandiri di dalam kelas.

Pada dasarnya setiap siswa memiliki karakteristik belajar sendiri yang berbeda dengan siswa lainnya yang akan berpengaruh pada akademik. Siswa membutuhkan hal yang berbeda untuk memenuhi tujuan yang diharapkan, maka siswa harus mampu belajar mengatur diri (*self regulated learning*) mereka harus mampu untuk meraih target yang diharapkan. Selain itu siswa juga harus menentukan sendiri bagaimana mendapat dukungan dari lingkungan agar sukses.

Menurut Bandura (dalam Zimmerman, 1988), siswa yang memiliki *self regulated learning* adalah siswa yang aktif dalam mengoptimalkan fungsi personal, fungsi perilaku dan lingkungannya. Fungsi personal berarti siswa merencanakan, mengolah dan mengevaluasi berbagai informasi yang dipelajari dalam proses belajarnya. Fungsi perilaku dapat dilihat dari usaha siswa dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajarnya dan menentukan konsekuensi akan keberhasilan dan kegagalannya. Sedangkan fungsi lingkungan dapat dipahami ketika siswa mampu menyeleksi, mengatur dan bahkan membuat lingkungan fisik atau sosialnya dapat mendukung proses belajar.

Berdasarkan teori diatas terlihat bahwa metode *good behavior game* dapat meningkatkan *self regulation* siswa, hal tersebut dapat dilihat dari indikator *self regulation yang* mana siswa harus mampu mengemukakan ide-idenya. Dengan adanya metode *good behavior game* ini siswa dapat mengemukakan ide mereka di depan kelas.

D. Kerangka Teoritik



Gambar 2.1 Kerangka Teoritik

Good behavior game merupakan wujud dari modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan pengurangan perilaku yang diinginkan dengan memberikan game-game dalam pembelajaran di kelas, selain itu metode ini menggunakan sistem *reinforcement* untuk perilaku yang diinginkan. Game-game yang diberikan oleh guru nantinya akan memunculkan *reward* dan *punish* untuk siswa. Bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar maka akan mendapat nilai tambahan untuk kelompoknya dan sebaliknya kelompok akan mendapatkan pengurangan nilai jika salah atau kurang tepat dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.

Zimmerman (1989) mendefinisikan *self regulation* sebagai derajat metakognisi, motivasional dan perilaku individu dalam proses belajar yang dijalani untuk mencapai tujuan belajar.

Jadi regulasi diri merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam belajar dengan kemampuan metakognisi yang didalamnya terdapat kemampuan perencanaan, pengorganisasian diri, pengawasan diri dan evaluasi diri. Kemampuan motivasi diri yang indikatornya kemampuan diri dalam memotivasi secara intrinsik, keyakinan diri, berkonsentrasi pada tujuan, kemampuan dalam mengelola emosi dan afeksi dalam mencapai tujuan. Dan yang terakhir adalah kemampuan perilaku dimana indikatornya adalah kemampuan mengatur waktu, kemampuan mengatur fisik, kemampuan memanfaatkan lingkungan yang menentukan aktivitas belajar.

E. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan oleh peneliti berdasarkan landasan teori diatas: Ada Pengaruh Pemberian Metode Pembelajaran *Good Behavior Game* Terhadap *Self Regulation* Siswa.