

Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Simulasi

LINK DOWNLOAD [32.97 KB]

Pengertian Simulasi

Simulasi adalah suatu studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektromekanik, seperti komputer. Pengertian lain simulasi merupakan struktur mengalami konsekuensi lingkungan secara sensorik dan melibatkan perilaku koreksi diri, oleh karena itu, pembelajaran model simulasi di desain demikian rupa sehingga tercipta suatu lingkungan yang dapat menghasilkan umpan balik yang optimal bagi siswa (Sugiono, 2001:73).

Aplikasi prinsip simulasi dalam pendidikan terlihat dengan semakin banyaknya simulator yang dikembangkan untuk berbagai kebutuhan. Contoh simulasi yang terkenal di Indonesia adalah simulasi pedoman penghayatan dan pengalaman pancasila, dirancang untuk meningkatkan wawasan nilai-nilai pancasil. Contoh lainnya ialah suatu permainan yang dirancang bagi konselor untuk membantu siswa dalam merencanakan kegiatan proses belajar mengajar sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan nasioanal .

Proses simulasi berupa keterlibatan bersama secara aktif antara guru dan murid tergantung pada peran guru/fasilitator. Ada empat yang harus dipegang oleh fasilitator atau guru:antara lain :

- Penjelasan, untuk melakukan simulasi permainan harus benar-benar memahami aturan main oleh karena itu guru sebagai fasilitator hendaknya memberikan penjelasan dengan sejelas-jelasnya tentang aktivitas yang harus di lakukan berikutnya konsekuensi-konsekuensinya.
- Mengawasi (refereeing). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosdur tertentu. Oleh karena itu guru/Fasilitator harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sesuai sebagaimana seharusnya
- Melatih (coaching) dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu, guru/fasilitator harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama.

dalam simulasi, refleksi menjadi sangat penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, fasilitator/guru mendiskusikan beberapa hal, seperti (1) seberapa jauh simulasi sudah selesai dengan situasi yang nyata (real word), (2) kesulitan-kesulitan, (3) hikmah yang dapat diambil dari simulasi, dan (4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi, dan lain-lain (hamzah, 2007:27).

Pengertian Pembelajaran Model Simulasi]

Metode dalam mengajar merupakan salah satu aspek yang harus diterapkan oleh seorang guru sebagai tenaga pengajar untuk memotivasi siswa sehingga mencapai prestasi yang memuaskan, siswa selaku objek pembelajar, guru selaku subjek pengajar bahkan masyarakat umum mengetahui bahwa terdapat hal klasik yang membudaya secara turun-temurun pada tenaga pendidikan atau guru secara klasikal adalah gaya mangajar di mana kebanyakan guru walaupun tidak menyeluruh menerapkan sistem pembelajaran. Mereka datang mengabsen, berdiri lalu memerintah dan akhirnya siswa menjadi kaku untuk berkreasi.

Pada pembelajaran dengan menggunakan metode dalam bentuk model simulasi ada batasan-batasan yang harus dilalui antara lain:

- Tahap pertama, pembelajaran simulasi adalah menyiapkan siswa yang menjadi pemeran dan simulasi.
- Tahap kedua, guru menyusun skenario dengan memperkenalkan siswa terhadap aturan, peran prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan pemain, dan lain-lain guru mengatur siswa untuk memegang peran-peran tertentu dan menguji cobakan simulaasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami prosedur dan aturan main simulasi tersebut.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan dari simulasi itu sendiri. Siswa berpartisipasi dalam permainan atau simulasi, sementara guru memainkan perannya seperti yang telah dijelaskan diatas. Pada saat tertentu, kemungkinan ada interupsi apabila terjadi kesalahpahaman sehingga proses simulasi dapat berjalan kembali seperti seharusnya. Tahap terakhir adalah debriefing, guru

mendiskusikan tentang beberapa hal seperti telah dijelaskan diatas. (Hamzah, 2007:28).

Model ini agak rumit, tergantung pada pengembangan gaya mengajar guru secara klasikal walaupun tidak menyeluruh menerapkan sistem pembelajaran simulasi yang tepat, baik yang melibatkan penelitian, pengembangan (sistem analisis, programmer). Dewasa ini, dengan semakin majunya teknologi komunikasi atau informasi, seperti komputer dan multimodel, telah banyak permainan simulasi dihasilkan untuk berbagai kebutuhan yang mencakup berbagai topik dari berbagai disiplin ilmu (mata pembelajaran).

Pendekatan pembelajaran Model Simulasi]

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan dan lain-lain. Namun demikian, model simulasi harus dilalui dengan pendekatan pembelajaran secara individu dan secara kelompok. (Syafii, 2010:39)

Pendekatan Pembelajaran secara Individual]

Pembelajaran secara individual adalah kegiatan mengajar guru yang menitikberatkan pada bantuan dan bimbingan belajar masing-masing kepada individu. Bantuan dan bimbingan belajar kepada individu juga ditemukan pada pembelajaran klasikal, tetapi prinsipnya berbeda. Pada pembelajaran individual, guru memberi bantuan pada masing-masing pribadi. Sedangkan pembelajaran klasikal, guru memberi bantuan secara individual umum. sebagai ilustrasi, bantuan guru kelas tiga kepada siswa yang membaca dalam hati dan menulis karangan adalah karangan individual. Pada membaca dalam hati secara individual siswa menemukan kesukaan sendiri-sendiri. Ciri-ciri yang menonjol pada pembelajaran individual dapat ditinjau dari segi (1) tujuan pengajaran; (2) siswa sebagai subjek yang belajar; (3) guru sebagai pembelajar; (4) program pembelajaran; serta (5) orientasi dan tekanan utama dalam pelaksanaan pembelajaran, (Utomo dan Ruijter, 1991:89).

Program pembelajaran individual merupakan usaha memperbaiki kelemahan pengajaran klasikal. Dari segi kebutuhan belajar, program pembelajaran individual lebih efektif, sebab siswa belajar sesuai dengan programnya sendiri. Dari segi guru, yang terkait dengan jumlah pembelajar, tampak kurang efisien. Jumlah siswa empat puluh orang meminta perhatian besar guru, dan hal itu melelahkan guru.

Dari segi usia perkembangan pembelajar, maka program pembelajaran individual bagi siswa cocok bagi siswa SMA ke atas. Hal ini disebabkan oleh (1) umumnya siswa sudah dapat membaca dengan baik, (2) siswa mudah memahami petunjuk atau perintah dengan baik, dan (3) siswa dapat bekerja mandiri dan bekerja sama dengan baik.

Dari segi bidang studi maka tidak semua bidang studi cocok untuk di programkan secara individual. Bidang studi yang dapat diprogramkan secara individual adalah pengajaran bahasa, matematika, IPA, dan IPS bagi bahan ajaran tertentu. Bagi bidang studi musik, kesenian, dan olahraga yang bersifat perorangan, juga cocok untuk program individual.

Program pembelajaran individual dapat dilaksanakan secara efektif bila mempertimbangkan hal-hal tersebut: (1) disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa; (2) tujuan pembelajaran di buat dan dimengerti oleh siswa; (3) prosedur dan cara kerja dimengerti oleh siswa; (4) kriteria keberhasilan di mengerti oleh siswa; dan (5) keterlibatan guru dalam evaluasi dimengerti siswa.

Pembelajaran Secara Kelompok]

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adakalanya guru membentuk kelompok kecil. Kelompok tersebut umumnya terdiri dari 3-8 orang siswa. Dalam pembelajaran kelompok kecil, guru memberikan bantuan atau bimbingan kepada tiap anggota kelompok

lebih intensif. Hal ini dapat terjadi, sebab (1) hubungan antar guru-siswa menjadi lebih sehat dan akrab; (2) siswa memperoleh bantuan, kesempatan, sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan minat; serta (3) siswa dilibatkan dalam penentuan tujuan belajar, cara belajar, kriteria keberhasilan. Ciri-ciri yang menonjol pada pembelajaran secara kelompok dapat ditinjau dari segi (1) tujuan pengajaran; (2) belajar; (3) guru sebagai pembelajar; (4) program pembelajaran; (5) orientasi dan tekanan utama pelaksanaan pembelajaran. (Joice & Weil, 1980:167).

Siswa dalam kelompok kecil berperan serta dalam tugas-tugas kelompok. Agar kelompok kecil berperan konstruktif dan produktif, diharapkan (1) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok; dalam hal ini tindakan individual selalu diperhitungkan sebagai anggota kelompok; (2) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab; (3) tiap anggota kelompok membina hubungan akrab yang mendorong timbulnya semangat tim; dan (4) kelompok mewujudkan dalam satuan kerja yang kohesif. Berkelompok memang merupakan kebutuhan individu sebagai makhluk sosial. Meskipun demikian bertugas dalam suatu kelompok memang harus dididikkan.

Pengertian Pembelajaran]

Pembelajaran adalah pemrosesan berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mendapat ilmu pengetahuan (Miarso, 1987:61). Sedangkan ahli lain mengatakan bahwa pembelajaran merupakan salah satu aspek yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang dengan pengembangan pengetahuan yang berguna bagi peserta didik atau siswa (Soeharto, 2003:98).

Pembelajaran adalah salah satu sumber yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, prestasi, inteligensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu di atasi dengan pemanfaatan metode pembelajaran dalam pendidikan (Djamarah, 1996:26).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat kita simpulkan bahwa metode pembelajaran berupa alat peraga (gambar), digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menghindari rasa bosan, materi yang sukar dipahami dan dicerna guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pengajaran.

Nilai dan Manfaat Pembelajaran]

Pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan menurut (Djamarah, 1996:27), mengapa pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa antara lain:

- Berkenaan dengan manfaat pembelajaran dalam proses belajar siswa, meliputi, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa apabila menggunakan model simulasi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar secara bervariasi.
- Penggunaan model simulasi dalam pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa Secara abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju keberpikir kompleks. (Djamarah, 1996:27).

Kegunaan Materi Pembelajaran Model Simulasi]

Materi pembelajaran adalah isi pengajaran yang disampaikan untuk mencapai tujuan tertentu. Materi yang disampaikan harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, karena antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran memiliki dampak terhadap penyusunan materi pengajaran. Agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik, guru perlu menguasai bukan hanya sekedar materi

tertentu yang merupakan bagian dari materi pembelajaran saja, tetapi penguasaan yang lebih luas terhadap materi itu sendiri. Bahan atau materi pembelajaran secara umum sudah tercantum di dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran selanjutnya dikembangkan sendiri oleh guru mata pembelajaran yang bersangkutan, dalam hal ini adalah Guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang merasa kesulitan dalam mengajar.

Hamza, 2007, Model Pembelajaran, Jakarta:PT. Bumi Aksara.

Syafi'i Imam. M. 1997/1998, Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Jakarta: Depdiknas.