

MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

BERBASIS GURINDAM 12



Zaitun
Musliha

**MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING BERBASIS
GURINDAM 12**

MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBASIS GURINDAM 12

Zaitun
Musliha



MODEL PEMBELAJARAN

***ROLE PLAYING* BERBASIS GURINDAM 12**

Penulis:
Zaitun
Musliha

Editor:
Atmadinata

Layouter :
Tim Kreatif PRCI

Cover:
Rusli

Cetakan Pertama : Juni 2024

Hak Cipta 2024, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2024 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024
; 14,8 x 21 cm
ISBN : 978-623-448-901-9

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

PRAKATA

Puji syukur kepada Rabb semesta alam, karena dengan izinNya penulis dapat menyelesaikan buku ini. Buku ini diharapkan memberikan manfaat dosen pengajar perkuliahan Tamadun dan Tunjuk Ajar Melayu pada umumnya serta para pendidik se rumpun bidang ilmu. Buku ini disusun untuk membantu proses pembelajaran perkuliahan Tamadun dan Tunjuk Ajar Melayu bagi mahasiswa dan sebagai salah satu mata kuliah umum wajib institusi.

Semoga buku ini dapat memperkaya khasanah kearifan lokal di Kepulauan Riau khususnya dan Indonesia pada umumnya, dan seluruh pencinta kearifan lokal Nusantara. *Aamiin Allahumma Aamiin*

Tanjungpinang, 21 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	I
DAFTAR ISI	II
BAB I PENGANTAR	1
 BAB II KONSEP MODEL PEMBELAJARAN	 9
 BAB III MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (<i>ROLE PLAYING</i>)	 20
A. Filsafat dan Teori Dasar Model Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	20
B. Analisis Nilai dengan Model Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	35
C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	36
 BAB IV SEJARAH, KEDUDUKAN DAN FUNGSI GURINDAM DUA BELAS	 41
 BAB V MODEL PEMBELAJARAN <i>ROLE PLAYING</i> BERNILAI GURINDAM DUA BELAS	 53
A. Pengertian	53
B. Tujuan	83
C. Sistem Pendukung	83
D. Sistem Sosial	84
E. Prinsip Reaksi	84
F. Sintak	85

G. Skenario Model	90
DAFTAR PUSTAKA	100
GLOSARIUM	105
PROFIL PENULIS	110

BAB I

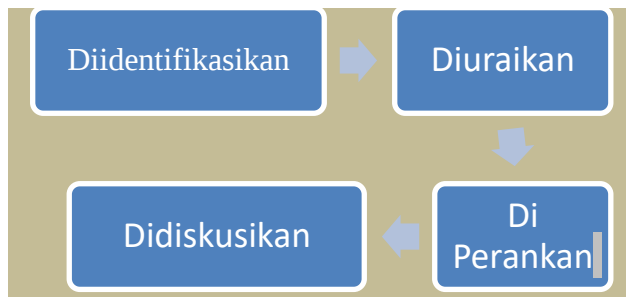
PENGANTAR

Pelaksanaan proses pembelajaran berkaitan erat dengan model pembelajaran yang digunakan, setidaknya terdapat tiga hal penting berkaitan penerapan model pembelajaran dalam sebuah perkuliahan, antara lain: (1). Model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas merupakan variabel manipulatif yang mana setiap pendidikan memiliki kompetensi untuk memilih dan menggunakannya sesuai dengan karakteristik tujuan mata kuliah, karakteristik materi mata kuliah dan karakteristik mahasiswa yang mengambil perkuliahan tersebut; (2). Pengembangan model pembelajaran suatu mata kuliah dalam konteks peningkatan kemampuan aspek sikap kepekaan sosial mahasiswa perlu diupayakan secara kontiniu karena proses pembelajaran merupakan factor determinan terhadap mutu hasil belajar, (3). Model pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pengalaman belajar bagi mahasiswa. Menarik apa yang di sebutkan oleh Joyce dan Weil (2011, hlm.4) yang menyatakan bahwa "*Each*

model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives". Hal ini bermakna bahwa meskipun materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, jika pendidik mampu meramu dan menyajikan dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik bagi anak didik dan sesuai dengan karakteristik materi, dimungkinkan anak didik mendapat kemudahan dalam menerima materi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum materi-materi yang ada dalam perkuliahan Tamadun dan Tunjuk Ajar Melayu berbicara tentang persoalan karakter dan persoalan sosial kemasyarakatan, salah satunya adalah materi Tunjuk Ajar Melayu dalam Gurindam Dua Belas, sehingga salah satu model yang cocok di implementasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas yaitu model pembelajaran interaksi sosial.

Model pembelajaran interaksi sosial adalah sebuah teori yang melandasi salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana dalam teorinya disebutkan bahwa terdapat gejala-gejala sosial yang ada di dalam masyarakat bisa menjadi sebuah pembelajaran

untuk diterapkan kepada peserta didik yang diselesaikan dengan sistem diskusi dan kerjasama di dalam sebuah kelompok. Salah satu model pembelajaran interaksi sosial adalah model *role playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*), menganalisis nilai-nilai pemeranan, tahapan yang dilaksanakan antara lain:



Rai (2014, hlm. 29) menjelaskan bahwa *Role Playing Model*, pertama sekali dirumuskan oleh Fannie dan George Shafteel (1967) dan beberapa ide juga telah dimasukkan dalam karya-karya Mark Chesler dan Robert Fox (1966). Model ini membantu mahasiswa mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan manusia lainnya dengan melakoni masalah dan kemudian membahas pemberlakuan, mahasiswa

bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, nilai-nilai dan strategi pemecahan masalah, cara ini membantu mereka dalam mengatasi dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam prakteknya mahasiswa di bagi menjadi beberapa kelompok, membuat teks drama berisi Gurindam Dua Belas dengan nilai kepekaan sosial, setiap peserta dalam kelompok berbagi peran, menguasai peran, tampil sesuai urutan kelompoknya sementara kelompok yang belum tampil bertugas sebagai pengamat. Setiap orang menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan kemudian mencoba untuk berinteraksi dengan orang lain yang memainkan peran. Setiap orang terlibat belajar untuk menempatkan diri dalam posisi orang lain dan mempertimbangkan masalah dengan perspektif yang berbeda.

Gurindam Dua Belas adalah salah satu kearifan local masyarakat Melayu KEPRI yang sarat dengan nasehat, tunjuk ajar dan nilai-nilai karakter yang dapat di internalisasikan dalam segala aspek kehidupan manusia sebagai bukti bahwa di samping makhluk individu manusia juga adalah makhluk social yang

membutuhkan makhluk lainnya. Dalam kehidupannya manusia butuh relasi dengan Sang Pencipta dan relasi dengan juga relasi dengan sesama.

Gurindam Dua Belas adalah karya sastra fenomenal Raja Ali Haji. Dalam kajian sastra Gurindam Dua Belas adalah produk sastra jenis Puisi, di bawakan dengan ber irama maupun dengan di syairkan. Gurindam Dua Belas ditulis dalam Bahasa Melayu, dan memiliki kedalaman makna. Gurindam Dua Belas bersumber dari syariat Islam sebagai agama dan keyakinan yang dianut oleh pengarangnya Raja Ali Haji.

Gurindam Dua Belas tersusun dalam dua baris, terdiri atas dua belas pasal dan 84 bait. Gurindam Dua Belas menjelaskan tentang Aqidah, Syariah, ibadah dan ahklak seorang muslim sejati. Mendeskripsikan tentang hak per individu, hak dalam keluarga, masyratkat dan bernegara. Sarat dengan moral dan karakter yang se wajibnya dimiliki oleh semua manusia terutama generasi juda di era digital ini.

Model yang dihasilkan dalam ini adalah model pembelajaran *Role Playing* yang dapat menumbuhkan

empati atau peduli sosial bagi peserta didik yang selanjutnya dapat di internalisasikan dalam kehidupan

Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sari (bukan nama sebenarnya) salah satu dosen pengampu perkuliahan Tamadun dan Tunjuk Ajar Melayu di Universitas Maritim Raja Ali Haji, beliau menyatakan bahwa “ pembelajaran yang dilakukan dalam kelas pada umumnya menggunakan metode ceramah saja yang dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab, padahal materi yang ada dalam perkuliahan Tamadun dan Tunjuk Ajar Melayu ini sarat dengan nilai karakter yang baik yang dapat di budayakan oleh mahasiswa dalam aktivitas kehidupannya sehari-hari dan dapat dijadikan evaluasi agar mahasiswa memiliki karakter yang baik dan karakter yang bersentuhan langsung dengan mahasiswa dan lingkungannya.

Fenomena-fenomena berkaitan karakter mahasiswa tersebut adalah mengikisnya peka sosial dalam diri mahasiswa. Ini juga diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan Pak Adam salah satu dosen mata kuliah Tamadun dan Tunjuk Ajar Melayu juga (nama samaran), beliau menyatakan bahwa untuk

perkuliahan Tamadun ini selama lebih kurang 3 tahun beliau mengajar terdapat dua hal yang harus dibenahi yaitu : peningkatan kualitas pendidiknya dan perbaikan model pembelajarannya yang harus dapat merubah dan memberikan nilai-nilai karakter dalam diri mahasiwa, walaupun secara evaluasi mahasiswa mendapatkan nilai yang baik namun dalam berprilaku dan bersikap masih jauh dari yang di sebut dengan baik”.

Fenomena-fenomena diatas menunjukkan pada 2 hal yaitu memudarnya kepekaan sosial dalam diri mahasiswa serta perlunya model pembelajaran yang tepat untuk materi-materi yang ada dalam perkuliahan Tamadun dan Tunjuk Ajar Melayu. Berdasarkan pengalaman peneliti mencoba model ini di beberapa kelas yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UMRAH menunjukkan bahwa model ini memberikan nilai positif, efektif, menyenangkan dan menghasilkan empati, simpati, kekompakan, dan komunikasi selama interaksi bermain peran.

Model ini menjadi penting dalam rangka untuk memiliki pemahaman yang jelas tentang diri sendiri dan pemahaman terhadap orang lain. Model pembelajaran

role playing merupakan model pembelajaran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial, menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata di hadapi, serta mendorong peserta didik untuk mengekspresikan perasaannya. Model pembelajaran *role playing* ini termasuk dalam tipe pembelajaran kooperatif yang mana dalam prosesnya nanti akan di kolaborasikan dengan model pembelajaran berbasis proyek (PjBl), suatu model pembelajaran yang melibatkan pendidik atau dosen untuk mengelola proses pembelajaran dengan memberikan sebuah bentuk kerja kepada para mahasiswanya agar mahasiswa memperoleh pengalaman dan beraktivitas secara nyata. Pengalaman yang diterima oleh mahasiswa terutama mengenali dan mempraktekkan salah satu kearifan lokal budayanya sendiri yaitu Gurindam Dua Belas.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik membuat sebuah buku dengan judul Model Pembelajaran *Role Playing* berbasis Gurindam Dua Belas (G12)

BAB II

KONSEP MODEL PEMBELAJARAN

Adapun pengertian model dalam kamus umum besar bahasa Indonesia ber arti: (1). Pola (contoh, acuan. Ragam, dsb). (2). Orang yang dipakai sebagai contoh untuk di lukis atau di foto. (3). Orang yang pekerjaannya memperagakan. (4.) barang tiruan yang kecil dengan bentuk (rupa) persis seperti yang ditiru. Selanjutnya Robin (1996, hlm.25) mengemukakan bahwa “defenisi model adalah sebagai refresentasi dari beberapa fenomena yang ada di dunia nyata (*a model is an abstraction of reality; a simplified representation of some real-world phenomenon*). Adapun menurut Sagala (2007) mengemukakan bahwa

Model dapat di fahami sebagai: “(1) suatu tipe atau desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang digunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; (3)suatu system asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa; (4) suatu desain yang

disederhanakan dari suatu system kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) suatu deskripsi dari suatu system yang mungkin atau imajiner; dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya. (hlm. 175)

Disini terlihat bahwa model adalah sesuatu yang mengilustrasikan adanya pola pikir, dimana pada hakekatnya model adalah visualisasi yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Biasanya model menggambarkan keseluruhan konsep yang sistematis serta saling berkaitan, oleh karena itu model merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan pijakan yang terpresentasi dari model tersebut. Dengan kata lain model dapat diartikan sebagai suatu desain yang disederhanakan dari suatu system kegiatan dan dapat mewakili system yang sesungguhnya.

Dalam realitasnya model terkait dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh seseorang maupun sekelompok orang guna mencapai hasil yang lebih baik

lagi, apalagi dalam tataran perbaikan suatu kualitas pendidikan yang tidak terlepas dengan model pembelajaran yang ada di dalamnya.

Burch dan Starter sebagaimana di sebutkan Hakam (2016) dalam bukunya bahwa tujuan utama dari model adalah membawa orang berfikir rasional. Model merupakan tiruan realitas, sebagai tiruan, model tentu tidak lengkap, model hanya mengambil sebagian dari realitas. Dilanjutkannya bahwa terdapat lima fungsi model antara lain: (1). Model memberikan informasi yang berorientasi pada tindakan, (2). Model menyajikan informasi yang berorientasi ke masa depan, (3). Model menunjukkan alternative arah tindakan untuk dievaluasi sebelum dilaksanakan, (4). Model menyajikan pemberian situasi masalah yang kompleks secara fotmal dan berstruktur; dan (5). Model mencerminkan pendekatan ilmiah untuk tidak menggantungkan diri pada intuisi dan spekulasi.

Adapun istilah pembelajaran dalam konteks pendidikan diartikan sebagai upaya seorang pendidik (guru maupun dosen sesuai jenjang pendidikan) agar siswa atau anak didiknya mendapatkan pengetahuan,

ketrampilan dan perilaku terbaik sesuai tujuan pembelajaran. Untuk itu dalam memberikan pembelajarannya seorang pendidik harus menguasai dan faham tentang segala aspek dari pembelajaran yang akan diajarkan sehingga pembelajaran menjadi efektif, tepat sasaran dan memiliki tujuan jelas yang akan di capai.

Aktivitas belajar mengajar atau proses pembelajaran memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri, adapun komponen-komponen tersebut: (1). Tujuan (2). Materi dan isi pembelajaran, (3). Masukan instrumental berupa: guru, biaya dan material serta metode, (4). Masukan lingkungan (5) Masukan baku berupa murid atau siswa, bagaimana karakteristik, kesiapan dan motivasinya (6) Evaluasi. (Rink, 1985)

Model pembelajaran merupakan suatu rencana ataupun pola yang digunakan untuk menyusun perangkat-perangkat dalam pembelajaran apakah itu kurikulum, mengatur materi-materi pembelajaran serta memberi petunjuk kepada pengajar atau pendidik di kelas dalam pengajaran dan setting lainnya. Dahlan

(1990, hlm.21) menyatakan bahwa: “sebuah model pembelajaran berkaitan dengan siapa sasarannya dan apa tujuan yang ingin di capai, sebuah model pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila ia nya memenuhi ukuran-ukuran pencapaian keberhasilan suatu pengajaran. Sebaliknya model yang bagaimanapun baiknya dapat dinilai gagal atau tidak berhasil apabila ia tidak mampu mencapai tujuan minimal yang telah di tetapkan dalam kurikulum”.

Berkaitan dengan model pembelajaran menurut Joyce, B. Weil dan Calhoun, E (2011) dalam bukunya “*Models of Teaching*” mendefenisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptuan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Lebih lanjut Joyce membagi model pembelajaran kedalam empat kelompok besar, yaitu:

1. Model pembelajaran pemrosesan informasi yaitu model yang berfokus pada kapasitas intelektual yang didasarkan kepada kemampuan siswa untuk mengobservasi, mengolah data, dan memahami informasi, membentuk konsep-konsep, menerapkan symbol-simbol verbal, dan

memecahkan masalah dengan tujuan utamanya penguasaan metode-metode inkuiri; penguasaan konsep-konsep dan fakta-fakta akademik serta pengembangan skill-skill intelektual umum, misalnya: (1) model berfikir induktif; (2) model pencapaian konsep; (3) model induktif kata bergambar; (4) model kajian/ inkuiri ilmiah; (5) model kajian; (6) model menghafal; (7) model sinektetik.

2. Model pembelajaran sosial atau interaksi sosial, yaitu model yang menekankan relasi individu dengan masyarakat dan orang lain dengan sasaran utamanya adalah membantu siswa belajar bekerja sama, mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, baik sifatnya akademik maupun sosial dengan tujuan utamanya: (1) membantu siswa bekerja sama untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah; (2) mengembangkan skill hubungan masyarakat. Model-model yang termasuk dalam kategori ini: model kooperatif, pertemuan kelas, pemecahan masalah, model bermain peran, model kajian

yuridis, *inkuiri social*, penentuan kelompok, *jurisprudensial*, dan simulasi sosial.

3. Model pembelajaran prilaku, yaitu model yang lebih menekankan pada aspek-aspek perubahan prilaku psikologis dan prilaku yang tidak dapat di amati dengan tujuan mengembangkan system yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan. Contoh model ini: manajemen kontingensi, control diri, realisasi, pengurangan ketegangan, latihan asertif desensitasi dan latihan langsung.
4. Model pembelajaran personal, yaitu model yang berorientasi terhadap pengembangan diri individu dengan perhatian utamanya pada emosional siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya sehingga menjadikan pribadi siswa yang mampu membentuk hubungan yang harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif. Contoh dari model ini adalah pengajaran non

direktif, latihan kesadaran, sinektik, system-sistem konseptual dan pertemuan kelas.

Adapun penyusunan sebuah model pembelajaran senantiasa merujuk pada hasil belajar peserta didik, observasi selama pembelajaran terdahulu, dan tuntutan inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Keberhasilan sebuah model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model itu sendiri tetapi juga tergantung oleh factor-faktor lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Asyafah (2019, hlm.13) dalam tulisannya menyatakan bahwa kualitas suatu model pembelajaran dapat dinilai dari validitas (kesahihannya), kepraktisan/ keterpakaian dan efektivitasnya. Untuk itu perlu di fahami terlebih dahulu konsep atau teori dari sebuah model sebelum diputuskan untuk digunakan. Dalam menyusun sebuah model pembelajaran terdapat minimal enam langkah yang harus di tempuh, sebagaimana Dahlan (1990, hlm.26-27) menyatakan bahwa langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Membuat skenario dari model yang di desain dengan mendeskripsikan bagaimana strategi

yang digunakan guru di kelas dalam menggunakan model tersebut.

2. Orientasi kepada model yang bersangkutan, yang didalamnya meliputi tujuan asumsi teoritis, prinsip dan konsep umum yang terdapat dalam model pembelajaran tersebut.
3. Membuat analisis terhadap konsep model mengajar yang terdiri atas bagian-bagian yang lebih kecil lagi. Pada bagian ini dibicarakan langkah-langkah: (1). Pentahapan langkah-langkah pembelajaran (syntax), (2). Sistem sosial yang diharapkan dalam pembelajaran, (3). Prinsip-prinsip reaksi murid dan guru, dan (4). Sistem penunjang yang disyaratkan.
4. Membahas penerapan model belajar di dalam kelas.
5. Kesimpulan yang dapat diambil dari model pembelajarannya yang mempunyai dampak intruksional (*intruksional effect*) dan penyerta (*nurturant effect*) yang muncul dari pelaksanaan model tersebut.

6. Menyajikan diskusi dengan membuat perbandingan berbagai model, menilai kelebihan dan kelemahannya serta menambah informasi yang diharapkan yang dapat memperkaya wawasan.

Lebih lanjut Joyce (2011) menjelaskan ada lima unsur dasar dalam penerapan model pembelajaran antara lain:

1. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,
2. *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
3. *Principles of Reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan dan merespon siswa,
4. *Support system*, berkaitan segala sarana, bahan, alat atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran
5. *Instructional* dan *nurturant effects*, berkaitan hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional*

effects) dan hasil belajar di luar yang disasar
(*nurturant effects*)

BAB III

MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)

A. Filsafat dan Teori Dasar Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Pembelajaran di semua tingkatan baik itu dari tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai di perguruan tinggi (PT) pada dasarnya merupakan aktivitas atau serangkaian kegiatan yang melibatkan dua komponen penting yang ada di dalamnya yaitu guru atau dosen sebagai pendidik dan siswa atau mahasiswa sebagai peserta didik.

Kegiatan dan proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila adanya kerjasama dan kolaborasi positif serta saling mengekspresikan pengetahuan, semangat dan pengalaman belajar diantara keduanya. Pembelajaran seperti ini adalah pembelajaran konstruktivisme. Salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental

Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan peserta didik untuk belajar yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan, contohnya pada tahap sensori motor anak berpikir melalui gerakan atau perbuatan (Ruseffendi, 1988, hlm. 132).

Selanjutnya, Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama (Dahar, 1989, hlm. 159) menegaskan bahwa pengetahuan tersebut dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran, sedangkan akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat (Ruseffendi 1988, hlm. 133). Pengertian tentang akomodasi yang lain adalah proses mental yang meliputi pembentukan skema baru yang cocok dengan rangsangan baru atau memodifikasi skema yang sudah