



Prinsip-Prinsip Situational Pembelajaran (Prinsip-Prinsip Situasional dan Sistem-Sistem Umum Metode Pembelajaran)

Yulianti¹, Andi Ana Vera², Saprin³

¹²³Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 30, 2025

Revised May 23, 2025

Accepted May 28, 2025

Available online June 02, 2025

Keywords

Situasioanal Pembelajaran, Metode Pembelajaran

Keywords:

Situational Learning, Learning Methods



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

This study aims to examine the situational principles of learning and general systems of learning methods. This research uses a qualitative descriptive research method, an approach to studying documents or texts which is a study of written documentary materials that can be in the form of textbooks, newspapers, magazines, letters, films, diary, manuscripts, articles, and the like, material can also come from a person's mind contained in published books or manuscripts to be analyzed, interpreted, explored to determine the level of achievement of understanding of the topic of a material or text. The result of this literature research is that situational learning principles are guidelines used to design relevant and effective learning experiences by paying attention to the social, cultural, and emotional context of students. The situational principles of learning include: 1) Linkage to Real Life, 2) Cultural and Social Context, 3) Practical Experience, 4) Social Interaction, 5) Flexibility and Adaptation, 6) Application of Technology, 7) Reflection and Feedback, and 8) Emotional Context and Motivation. General systems of learning methods refer to approaches or strategies designed to facilitate the teaching and learning process by taking into account the characteristics of students and educational

goals. The following are some common systems of learning methods that are often used in education: 1) Direct Learning, 2) Constructivist Learning, 3) Collaborative Learning, 4) Problem-Based Learning, 5) Project-Based Learning, 6) Online Learning, 7) Differentiated Learning, 8) Contextual Learning, 9) Game-Based Learning, and 10) Emperiential Learning.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengkaji prinsip-prinsip situasional pembelajaran dan sistem-sistem umum metode pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, pendekatan studi dokumen atau teks yang merupakan kajian dari bahan dokumenter yang tertulis bisa berupa buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, film, catatan harian, naskah, artikel, dan sejenisnya, bahan juga dapat berasal dari pikiran seseorang tertuang di dalam buku atau naskah-naskah yang terpublikasikan untuk dianalisis, diinterpretasikan, digali untuk menentukan tingkat pencapaian pemahaman terhadap topik tertentu dari sebuah bahan atau teks tersebut. Hasil kegiatan dari penelitian kepustakaan ini adalah Prinsip-prinsip situasional pembelajaran adalah pedoman yang digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dan efektif dengan memperhatikan konteks sosial, budaya, dan emosional peserta didik. Prinsip-prinsip situasional pembelajaran mencakup: 1) Keterkaitan dengan Kehidupan Nyata, 2) Konteks Budaya dan Sosial, 3) Pengalaman Praktis, 4) Interaksi Sosial, 5) Fleksibilitas dan Adaptasi, 6) Penerapan Teknologi, 7) Refleksi dan Umpan Balik, dan 8) Konteks Emosional dan Motivasi. Sistem-sistem umum metode pembelajaran merujuk pada pendekatan atau strategi yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa sistem umum metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pendidikan: 1) Pembelajaran Langsung, 2) Pembelajaran Konstruktivis, 3) Pembelajaran Kolaboratif (Collaborative Learning), 4) Pembelajaran Berbasis Masalah, 5) Pembelajaran Berbasis Proyek, 6) Pembelajaran Daring, 7) Pembelajaran Diferensiasi, 8) Pembelajaran Kontekstual, 9) Pembelajaran Berbasis Game, dan 10) Pembelajaran Ekperiensial.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif merupakan salah satu elemen penting dalam proses pendidikan, karena melalui pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran juga terus mengalami evolusi, seiring dengan kemajuan teknologi,

*Corresponding aauthor

Email: yulianti29092000@gmail.com1, andianavera804@gmail.com2, saprin.uin@gmail.com3

perubahan sosial, dan kebutuhan masyarakat akan keterampilan yang lebih kompleks. Salah satu pendekatan yang semakin diperhatikan adalah prinsip-prinsip situasional dalam pembelajaran serta penerapan sistem-sistem umum metode pembelajaran.

Prinsip-prinsip situasional dalam pembelajaran merujuk pada penerapan metode dan strategi pengajaran yang disesuaikan dengan konteks dan kondisi yang ada di lingkungan belajar. Prinsip ini menekankan bahwa setiap situasi pembelajaran, baik itu dari sisi karakteristik peserta didik, kondisi fisik dan sosial, hingga tujuan pembelajaran, harus dipertimbangkan secara matang dalam merancang proses pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar mengajar tidak hanya mengikuti metode baku yang ada, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan konkret yang dihadapi di lapangan.¹

Namun, implementasi prinsip-prinsip situasional ini sering kali menemui kendala, terutama terkait dengan keterbatasan sumber daya, perbedaan karakteristik peserta didik, serta tantangan dalam mengembangkan metode yang bersifat fleksibel dan adaptif. Hal ini mengarah pada pentingnya pemahaman yang lebih mendalam mengenai sistem-sistem umum dalam metode pembelajaran. Sistem-sistem umum ini, seperti sistem pembelajaran aktif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan lainnya, bertujuan untuk memberikan landasan metodologis yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks dan situasi yang berbeda.

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana memilih dan mengadaptasi sistem dan metode pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan variabel-variabel situasional tersebut. Terlebih lagi, dengan munculnya tuntutan baru dalam pendidikan, seperti pendidikan berbasis teknologi (*e-learning*), pendidikan inklusif, serta peningkatan partisipasi aktif peserta didik, pendidik dituntut untuk menguasai berbagai prinsip dan metode yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan belajar peserta didik.

Dalam konteks inilah penting untuk mengkaji lebih dalam mengenai prinsip-prinsip situasional dan sistem-sistem umum metode pembelajaran. Pengetahuan yang mendalam mengenai kedua hal ini akan membantu pendidik merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan adaptif, sesuai dengan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik.²

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, pendekatan studi dokumen atau teks yang merupakan kajian dari bahan dokumenter yang tertulis bisa berupa buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, film, catatan harian, naskah, artikel, dan sejenisnya, bahan juga dapat berasal dari pikiran seseorang tertuang di dalam buku atau naskah-naskah yang terpublikasikan untuk dianalisis, diinterpretasikan, digali untuk menentukan tingkat pencapaian pemahaman terhadap topik tertentu dari sebuah bahan atau teks tersebut.³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip-prinsip Situasional Pembelajaran

Prinsip-prinsip situasional pembelajaran adalah pedoman yang digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dan efektif dengan memperhatikan konteks sosial, budaya, dan emosional peserta didik. Pendekatan ini menekankan pentingnya hubungan antara materi yang diajarkan dan situasi nyata yang dihadapi peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan memahami konteks di mana peserta didik belajar, pengajaran dapat disesuaikan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

Prinsip-prinsip situasional pembelajaran mencakup:

1. Keterkaitan dengan Kehidupan Nyata

Materi ajar harus relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, karena ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Pembelajaran yang terhubung dengan situasi nyata akan lebih mudah diterima oleh peserta didik, karena mereka dapat melihat langsung manfaat dan penerapannya dalam kehidupan mereka.⁴

2. Konteks Budaya dan Sosial

Setiap peserta didik datang dengan latar belakang budaya dan sosial yang berbeda. Prinsip ini menekankan bahwa pembelajaran harus menghargai keberagaman tersebut dan menyesuaikan materi serta metode pengajaran dengan kondisi sosial dan budaya peserta didik. Sebagai contoh, ketika mengajarkan topik tertentu, penting untuk menggunakan referensi atau contoh yang familiar dan sesuai

¹ Suparno S and Slamet A, *Metode Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Inklusif* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019).

² Wena M, *Strategi Pembelajaran Inovatif Dan Kontemporer* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014).

³ V. Wiratna Sujarwati, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: PUSTAKABARUPRES, 2014), h. 23.

⁴ Supriyadi D, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Implementasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 45.

dengan nilai-nilai budaya peserta didik, sehingga mereka merasa dihargai dan lebih mudah memahami materi.⁵

3. Pengalaman Praktis

Pembelajaran yang hanya bersifat teoritis sering kali kurang membekas pada peserta didik. Oleh karena itu, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan teori dalam situasi nyata adalah hal yang sangat penting. Ini bisa dilakukan melalui eksperimen, simulasi, proyek, atau kegiatan praktikum yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara langsung dan mengembangkan keterampilan praktis.⁶

4. Interaksi Sosial

Kolaborasi dan interaksi antar peserta didik tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja tim. Pembelajaran berbasis diskusi, kerja kelompok, atau proyek bersama memungkinkan peserta didik untuk berbagi perspektif, saling belajar, dan memecahkan masalah bersama-sama. Ini meningkatkan pemahaman mereka serta membangun sikap positif terhadap pembelajaran kooperatif.⁷

5. Fleksibilitas dan Adaptasi

Setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda, jadi metode pengajaran harus cukup fleksibel untuk mengakomodasi perbedaan-perbedaan tersebut. Guru perlu mampu menyesuaikan pendekatan, gaya mengajar, dan materi dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Misalnya, jika peserta didik lebih tertarik pada aplikasi teknologi, guru bisa menambahkan elemen digital atau permainan edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran.⁸

6. Penerapan Teknologi

Teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan teknologi tidak hanya terbatas pada alat bantu visual, tetapi juga bisa mencakup aplikasi pembelajaran online, platform kolaborasi digital, atau sumber belajar yang tersedia di internet. Teknologi memberi peserta didik lebih banyak akses ke informasi, serta kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri dan fleksibel.⁹

7. Refleksi dan Umpan Balik

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, sangat penting bagi peserta didik untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Refleksi membantu mereka menyadari pemahaman mereka, mengidentifikasi kesalahan, dan mengatur strategi untuk perbaikan di masa depan. Selain itu, umpan balik dari guru sangat membantu untuk memberi arah perbaikan dan penguatan pembelajaran. Umpan balik yang konstruktif dan berbasis pada observasi yang jujur akan mempercepat proses belajar.¹⁰

8. Konteks Emosional dan Motivasi

Lingkungan pembelajaran yang nyaman, aman, dan mendukung secara emosional sangat berpengaruh terhadap motivasi peserta didik. Peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk belajar jika mereka merasa dihargai, didukung, dan aman untuk mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, menciptakan iklim belajar yang positif dan mendukung perkembangan emosional peserta didik sangat penting untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.¹¹

Prinsip-prinsip ini saling berhubungan dan memperkuat satu sama lain dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, relevan, dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip ini, pembelajaran dapat menjadi lebih adaptif dan memperhatikan konteks, kondisi, serta kebutuhan setiap peserta didik, yang pada gilirannya akan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

Sistem-sistem Umum Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara spesifik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara efektif, dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami dan menguasai kompetensi yang diharapkan. Sistem-sistem umum metode pembelajaran merujuk pada pendekatan atau strategi yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa sistem umum metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pendidikan:

1. Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)¹²

⁵ Nurdin A, *Pembelajaran Situasional Dalam Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2019), h. 72.

⁶ Arifin Z, *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Efektif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018), h. 56.

⁷ Raharjo M, *Keterlibatan Sosial Dalam Pembelajaran* (Semarang: Unnes Press, 2020), h. 81.

⁸ Hidayati N, *Strategi Pembelajaran Yang Adaptif* (Malang: UMM Press, 2019), h. 91.

⁹ Santoso H, *Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Graha Ilmu, 2021), h. 34.

¹⁰ Sari R, *Refleksi Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 67.

¹¹ Wibowo A, *Motivasi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 102.

¹² Suprijono A, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 15.

Pembelajaran langsung adalah metode pengajaran yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis di mana guru memberikan instruksi atau penjelasan materi kepada peserta didik secara langsung, dengan sedikit atau tanpa interaksi eksploratif dari peserta didik. Pembelajaran langsung menekankan peserta didik pada penguasaan konsep atau keterampilan tertentu dengan intruksi yang eksplisit dan terorganisir. Kelebihan metode ini antara lain, materi tersampaikan secara jelas dan tepat, memudahkan pengelolaan kelas, terutama untuk peserta didik yang membutuhkan pengajaran yang lebih terstruktur serta cocok untuk materi yang bersifat fakta atau konsep dasar, namun terdapat juga kekurangannya yakni kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir kritis atau mengembangkan kreativitas dan pembelajaran cenderung bersifat pasif bagi peserta didik.

Langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran dimulai dari perencanaan dengan guru menyiapkan materi pembelajaran yang jelas dan terstruktur, kemudian instruksi, dengan guru menyampaikan informasi atau konsep yang ingin diajarkan dengan cara yang sistematis, lalu dengan pemberian latihan atau tugas kepada peserta didik untuk memastikan pemahamannya, dan terakhir penilaian, guru melakukan evaluasi untuk menilai pemahaman peserta didik

2. Pembelajaran Konstruktivis (*Constructivist Learning*)¹³

Pembelajaran konstruktivis menekankan bagaimana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam metode ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam proses penemuan pengetahuan. Pembelajaran konstruktivis adalah pembelajaran aktif dan reflektif yang melibatkan eksplorasi, problem solving, dan pembentukan pemahaman peserta didik.

Pembelajaran konstruktivis memiliki kelebihan yakni mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta menghargai perbedaan individu dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini juga memiliki kekurangan, yaitu memerlukan waktu lebih lama untuk menerapkan konsep-konsep kompleks dan tidak semua peserta didik dapat belajar secara optimal melalui eksplorasi mandiri.

Langkah-langkah penerapannya, yakni guru memulai dengan memberikan masalah atau situasi yang menantang, kemudian peserta didik melakukan eksplorasi untuk menemukan solusi melalui diskusi dan kegiatan praktis, selanjutnya peserta merefleksikan pengalaman mereka dan menghubungkannya dengan teori yang relevan, ditutup dengan guru membantu peserta didik menyimpulkan hasil dari pengalaman mereka.

3. Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*)¹⁴

Pembelajaran kolaboratif adalah metode yang menekankan pada kerja sama antara peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, saling berbagi pengetahuan, serta bekerja dalam menyelesaikan tugas atau masalah. Pembelajaran ini mengarah pada kerja sama tim, diskusi, dan saling berbagi ide dalam konteks pemecahan masalah atau pencapaian tujuan bersama.

Adapun kelebihan dari pembelajaran kolaboratif, adalah meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi serta membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih mendalam melalui diskusi kelompok. Terdapat kekurangan dari metode ini diantaranya bisa menjadi tidak efektif jika tidak ada kontrol yang cukup terhadap dinamika kelompok dan juga peserta didik yang lebih dominan dalam kelompok dapat mendominasi diskusi, mengurangi partisipasi peserta didik lainnya. Penerapannya dalam pembelajaran terdapat beberapa langkah yakni pertama peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen. Langkah selanjutnya penugasan, setiap kelompok diberi tugas atau proyek yang harus diselesaikan bersama. Selanjutnya diskusi kelompok, kelompok mendiskusikan dan memecahkan masalah atau tugas. Langkah terakhir presentasi dan refleksi, kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka dan guru memandu merefleksikan proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*)

Pembelajaran berbasis masalah adalah metode yang dimulai dengan pemberian masalah nyata atau skenario yang harus dipecahkan oleh peserta didik. peserta didik bekerja untuk menganalisis, meneliti, dan menemukan solusi atas masalah tersebut. Metode ini berfokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis melalui studi kasus atau masalah yang relevan. Kelebihan metode ini adalah mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka, serta memperkenalkan peserta didik pada situasi dunia nyata. Namun, kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang lebih lama untuk penyelesaian tugas dan peserta didik yang kurang mandiri mungkin kesulitan dalam menyelesaikan masalah tanpa bimbingan langsung. Langkah penerapannya meliputi, identifikasi masalah dengan guru memperkenalkan masalah yang relevan dan menarik untuk dipecahkan. Selanjutnya

¹³ Sani R, *Strategi Pembelajaran Inovatif: Konsep, Model, Dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 45.

¹⁴ Suyanto S and Soegiono A, *Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan* (Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2015), h. 88.

eksplorasi, peserta didik melakukan riset dan pengumpulan informasi untuk memahami masalah. Kemudian analisis dan diskusi, peserta didik bekerja sama untuk menganalisis masalah dan mengembangkan solusi dan presentasi hasil, kelompok mempresentasikan solusi mereka dan guru memberikan umpan balik.

5. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PBL*)

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode dimana peserta didik terlibat dalam proyek atau kegiatan jangka panjang yang mengintegrasikan berbagai keterampilan dan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas nyata. Pembelajaran berbasis proyek adalah penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata, pengembangan keterampilan kerja tim, serta manajemen waktu. Kelebihannya yakni membantu peserta didik untuk menghubungkan teori dengan praktik dunia nyata, meningkatkan keterampilan kerja tim, komunikasi, dan manajemen waktu, dan memberikan kesempatan untuk kreativitas dan inovasi. Terdapat kekurangannya yakni, memerlukan waktu dan sumber daya yang cukup banyak, bisa jadi sulit bagi peserta didik yang kurang terorganisir atau tidak terbiasa bekerja dalam tim. Langkah-langkah penerapannya, pemilihan proyek dengan menentukan proyek yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. Langkah selanjutnya perencanaan dengan peserta didik membuat rencana untuk melaksanakan proyek tersebut. Kemudian pengerjaan proyek, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek. Langkah selanjutnya presentasi dan evaluasi, hasil proyek dipresentasikan dan dievaluasi oleh guru dan peserta didik lainnya.

6. Pembelajaran Daring (*Online Learning*)¹⁵

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi ajar secara online, baik secara sinkron (langsung) maupun asinkron (tidak langsung). Pembelajaran fleksibel melalui platform digital, memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan dan di mana saja. Kekurangan pembelajaran ini adalah membutuhkan perangkat dan koneksi internet yang stabil dan dapat menurunkan interaksi sosial langsung antara peserta didik dan guru. Namun disamping kekurangannya, juga terdapat kelebihannya, yakni memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja serta memberikan kesempatan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Langkah-langkah penerapannya antara lain, pilih platform pembelajaran dengan menentukan platform pembelajaran online yang sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya buat materi ajar yakni materi disampaikan dalam format yang dapat diakses peserta didik secara daring. Selanjutnya Interaksi sinkron dengan guru mengadakan sesi diskusi atau tanya jawab secara langsung (misalnya melalui zoom meeting). Tahap akhir evaluasi online dengan penilaian dilakukan secara daring melalui kuis atau ujian.

7. Pembelajaran Diferensiasi (*Differentiated Instruction*)

Pembelajaran diferensiasi adalah metode yang menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik yang berbeda. Dalam metode ini, guru memberikan berbagai variasi dalam cara penyampaian materi agar setiap peserta didik dapat belajar dengan cara yang sesuai bagi mereka. Personalisasi pembelajaran, dengan memberikan materi yang bervariasi sesuai dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar peserta didik. Kelebihan metode ini adalah membantu setiap peserta didik belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka, menghargai perbedaan dalam kemampuan dan minat peserta didik, sehingga mereka merasa lebih dihargai, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Namun kekurangannya adalah memerlukan waktu dan persiapan yang lebih banyak dari guru untuk menyesuaikan materi dan strategi pengajaran, tidak semua guru terlatih untuk melakukan diferensiasi secara efektif, dan bisa menyebabkan ketidakseimbangan dalam pengelolaan kelas karena perhatian yang lebih besar diberikan pada beberapa peserta didik tertentu. Langkah penerapan metode ini, pertama-tama melakukan penilaian awal yakni menilai kemampuan dan kebutuhan peserta didik melalui tes atau observasi. Selanjutnya perencanaan pembelajaran, merancang berbagai kegiatan atau materi yang berbeda sesuai dengan hasil penilaian. Kemudian penyampaian materi, menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama, namun disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Lalu evaluasi dan umpan balik, memberikan penilaian yang sesuai dengan cara belajar setiap peserta didik dan memberikan umpan balik yang membantu pengembangan mereka.

8. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Learning*)¹⁶

Pembelajaran kontekstual adalah metode pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik sehingga materi menjadi lebih bermakna dan relevan. Relevansi materi pelajaran dengan pengalaman hidup peserta didik, membuat pembelajaran lebih aplikatif dan menarik. Kelebihannya, membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih aplikatif dan

¹⁵ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Jarak Jauh* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 90.

¹⁶ Nurhadi, *Pembelajaran Kontekstual Dan Implementasinya Dalam Pendidikan* (Bandung: UPI Press, 2012), h. 60.

relevan, meningkatkan motivasi peserta didik karena mereka melihat hubungan antara materi dan kehidupan sehari-hari, dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan konteks kehidupan nyata. Namun, kekurangannya adalah membutuhkan waktu lebih lama untuk menyiapkan materi yang relevan dengan konteks nyata, sumber daya dan pengalaman yang dibutuhkan mungkin terbatas, terutama jika konteks dunia nyata sulit ditemukan di sekitar peserta didik, dan tidak semua materi pelajaran dapat dengan mudah dihubungkan dengan konteks dunia nyata. Langkah-langkah penerapannya antara lain identifikasi konteks, yakni menentukan situasi atau masalah nyata yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya rancang kegiatan, merancang kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam situasi nyata. Kemudian diskusi dan refleksi yakni peserta didik berdiskusi untuk mengeksplorasi hubungan antara materi pembelajaran dan konteks dunia nyata. Selanjutnya penerapan, peserta didik mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata atau proyek yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

9. Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning*)¹⁷

Pembelajaran berbasis game adalah metode yang menggunakan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Game yang digunakan bertujuan untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui unsur permainan. Kelebihan metode ini yakni meningkatkan motivasi peserta didik karena elemen permainan yang menyenangkan dan menantang, membantu peserta didik mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi, dan memberikan umpan balik langsung dan kesempatan untuk belajar dari kesalahan dalam konteks yang tidak terlalu formal. Kekurangannya, bisa menjadi distraksi jika permainan tidak dirancang dengan baik untuk tujuan pembelajaran, membutuhkan akses teknologi yang memadai, yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah, serta bisa memakan waktu yang lebih lama untuk merancang dan memilih game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah penerapannya : 1) Pemilihan Game yang Tepat, pilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu mendukung penguasaan materi. 2) Integrasi Game dengan Materi, gabungkan elemen permainan ke dalam pengajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep atau keterampilan yang diajarkan. 3) Pelaksanaan game, peserta didik bermain game dalam suasana yang terkontrol, dengan tujuan belajar yang jelas. 4) Evaluasi dan diskusi, evaluasi hasil pembelajaran melalui permainan dan diskusikan dengan peserta didik untuk menegaskan pembelajaran yang telah diperoleh.

10. Pembelajaran Ekspiriensial (*Experiential Learning*)

Pembelajaran ekspiriensial adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap pengalaman tersebut, baik itu melalui kegiatan praktis, simulasi, atau eksperimen, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam dan aplikatif. Pembelajaran yang berfokus melalui pengalaman praktis dan refleksi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan. Kelebihannya adalah meningkatkan pemahaman karena peserta didik belajar dari pengalaman nyata dan refleksi atas pengalaman tersebut, mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, membangun keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kekurangannya adalah membutuhkan waktu lebih banyak untuk pelaksanaan dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, tidak semua konsep dapat dengan mudah diajarkan melalui pengalaman langsung, dan dapat memerlukan sumber daya tambahan seperti alat peraga atau lapangan untuk kegiatan praktis. Langkah-langkah penerapannya antara lain : 1) Rancang Pengalaman, rancang kegiatan atau pengalaman yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. 2) Eksplorasi, peserta didik terlibat dalam aktivitas atau pengalaman yang relevan dengan topik pembelajaran. 3) Refleksi, peserta didik merefleksikan pengalaman mereka untuk memahami apa yang telah dipelajari. 4) Aplikasi, peserta didik menerapkan pemahaman yang diperoleh dari pengalaman ke dalam situasi atau konteks lain.

Setiap metode pembelajaran memiliki pendekatan dan tujuan yang berbeda, tetapi semuanya berfokus pada meningkatkan pemahaman peserta didik, keterlibatan aktif dalam belajar, dan pencapaian kompetensi yang diinginkan. Penggunaan metode yang tepat sangat bergantung pada tujuan pembelajaran, konteks, serta karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Pemilihan dan penerapan metode yang sesuai akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Prinsip-prinsip situasional pembelajaran adalah pedoman yang digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dan efektif dengan memperhatikan konteks sosial, budaya, dan emosional

¹⁷ Sutarto E, *Pembelajaran Berbasis Game Dan Teknologi* (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press, 2013), h. 98.

peserta didik. Prinsip-prinsip situasional pembelajaran mencakup: 1) Keterkaitan dengan Kehidupan Nyata, 2) Konteks Budaya dan Sosial, 3) Pengalaman Praktis, 4) Interaksi Sosial, 5) Fleksibilitas dan Adaptasi, 6) Penerapan Teknologi, 7) Refleksi dan Umpan Balik, dan 8) Konteks Emosional dan Motivasi.

Sistem-sistem umum metode pembelajaran merujuk pada pendekatan atau strategi yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa sistem umum metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pendidikan: 1) Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), 2) Pembelajaran Konstruktivis (*Constructivist Learning*), 3) Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*), 4) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*), 5) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PBL*), 6) Pembelajaran Daring (*Online Learning*), 7) Pembelajaran Diferensiasi (*Differentiated Instruction*), 8) Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Learning*), 9) Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning*), dan 10) Pembelajaran Ekperiensial (*Experiential Learning*).

REFERENSI

- A, Nurdin, *Pembelajaran Situasional Dalam Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2019)
- A, Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)
- A, Wibowo, *Motivasi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018)
- D, Supriyadi, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Implementasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)
- Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Jarak Jauh* (Yogyakarta: Gava Media, 2015)
- E, Sutarto, *Pembelajaran Berbasis Game Dan Teknologi* (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press, 2013)
- H, Santoso, *Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Graha Ilmu, 2021)
- M, Raharjo, *Keterlibatan Sosial Dalam Pembelajaran* (Semarang: Unnes Press, 2020)
- M, Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Dan Kontemporer* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2014)
- N, Hidayati, *Strategi Pembelajaran Yang Adaptif* (Malang: UMM Press, 2019)
- Nurhadi, *Pembelajaran Kontekstual Dan Implementasinya Dalam Pendidikan* (Bandung: UPI Press, 2012)
- R, Sani, *Strategi Pembelajaran Inovatif: Konsep, Model, Dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2014)
- R, Sari, *Refleksi Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020)
- S, Suparno, and Slamet A, *Metode Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Inklusif* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019)
- S, Suyanto, and Soegiono A, *Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan* (Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2015)
- Sujarweti, V. Wiratna, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: PUSTAKABARUPRES, 2014)
- Z, Arifin, *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Efektif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018)