

**MODEL INTERAKSI SOSIAL**

**MODEL PEMROSESAN INFORMASI**

## PENGERTIAN MODEL INTERAKSI SOSIAL

Model interaksi sosial terbentuk berdasarkan teori belajar Gestalt Dan teori belajar area/ Field-Theory. Model pembelajaran ini menitikberatkan pada suatu hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat atau learning to life together.

## Teori Belajar Gestalt :

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai padanan arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan.

Menurut Koffka dan Kohler, ada tujuh prinsip organisasi yang terpenting yaitu :

- Hubungan bentuk dan latar (*figure and gound relationship*); yaitu menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua yaitu figure (bentuk) dan latar belakang.
- Kedekatan (*proximity*); bahwa unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu.
- Kesamaan (*similarity*); bahwa sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki.

- Arah bersama (*common direction*); bahwa unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagai suatu figure atau bentuk tertentu.
- Kesederhanaan (*simplicity*); bahwa orang cenderung menata bidang pengamatannya bentuk yang sederhana, penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan
- Ketertutupan (*closure*) bahwa orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap.

Terdapat empat asumsi yang mendasari pandangan Gestalt

- Perilaku “Molar” hendaknya banyak dipelajari dibandingkan dengan perilaku “Molecular”. Perilaku “Molecular” adalah perilaku dalam bentuk kontraksi otot atau keluarnya kelenjar, sedangkan perilaku “Molar” adalah perilaku dalam keterkaitan dengan lingkungan luar.
- Hal yang penting dalam mempelajari perilaku ialah membedakan antara lingkungan geografis dengan lingkungan behavioral. Lingkungan geografis adalah lingkungan yang sebenarnya ada, sedangkan lingkungan behavioral merujuk pada sesuatu yang nampak.

- Organisme tidak mereaksi terhadap rangsangan lokal atau unsur atau suatu bagian peristiwa, akan tetapi mereaksi terhadap keseluruhan obyek atau peristiwa.
- Pemberian makna terhadap suatu rangsangan sensoris adalah merupakan suatu proses yang dinamis dan bukan sebagai suatu reaksi yang statis. Proses pengamatan merupakan suatu proses yang dinamis dalam memberikan tafsiran terhadap rangsangan yang diterima.

## Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain :

- Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.
- Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari.
- Perilaku bertujuan (*puspositive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya.



- Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik (CTL).
- Transfer dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat.

# Strategi Pembelajaran Interaksi Sosial

- Kerja kelompok, bertujuan mengembangkan keterampilan berperan serta dalam proses bermasyarakat dengan cara mengembangkan hubungan interpersonal dan discovery skills dalam bidang akademik.
- Pertemuan kelas, bertujuan mengembangkan pemahaman mengenai diri sendiri dan rasa tanggung jawab. Baik terhadap diri sendiri maupun terhadap kelompok.
- Pemecahan masalah kelompok atau incuary social, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial dengan cara berpikir logis.
- Model laboratorium, bertujuan untuk mengembangkan kesadaran pribadi dan keluwesan dalam kelompok.

- Bermain peranan, bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan.
- Simulasi sosial, bertujuan untuk membantu siswa mengalami berbagai kenyataan sosial serta menguji reaksi mereka.



# PENGERTIAN MODEL PEMROSESAN INFORMASI

Pembelajaran merupakan keluaran dari pemrosesan informasi yang merupakan kecakapan manusia (human capitalities). Model pemrosesan informasi ini berdasarkan teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan siswa dalam memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan informasi merujuk pada cara mengumpulkan/ menerima stimuli dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep dan menggunakan symbol verbal dan visual.

## Implikasi teori belajar kognitif (Piaget) dalam pembelajaran diantaranya:

- a. Bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa, oleh karena itu guru hendaknya menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak.
- b. Guru harus dapat membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan belajarnya sebaik mungkin.
- c. Bahan yang harus dipelajari hendaknya disarasakan baru tetapi tidak asing.
- d. Di kelas, berikan kesempatan kepada anak untuk dapat bersosialisasi dan diskusi sebanyak mungkin.

Adapun lima kategori hasil belajar yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne (1985) adalah sebagai berikut :

1. Informasi verbal = Belajar di bidang kognitif

Yang dimaksud ialah pengetahuan yang dimiliki seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan dan tertulis. Pengetahuan itu diperoleh dari sumber yang menggunakan bahasa juga, lisan atau tertulis. Informasi verbal meliputi :

Cap verbal : kata yang dimiliki seseorang untuk menunjuk pada objek-objek yang dihadapi, misalnya kata “kursi” untuk benda tertentu.

Data/fakta : kenyataan yang diketahui, misalnya “Negara Indonesia dilalui khatulistiwa”.

## 2. Kemahiran intelektual = Belajar di bidang kognitif

Yang dimaksud ialah kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk suatu representasi, khususnya konsep dan berbagai lambang/symbol (huruf, angka, kata, gambar). Kategori kemahiran intelektual terbagi lagi atas empat subkemampuan yang diurutkan secara hierarkis dalah sebagai berikut :

### a. Diskriminasi jamak (Multiple Discrimination)

Berdasarkan pengamatan yang cermat terhadap berbagai obyek, orang mampu membedakan antara obyek yang satu dengan yang lain.

### b. Konsep (Concept)

Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata yang mewakili konsep itu; jadi lambang mental (konsep) dituangkan dalam bentuk suatu kata (lambang bahasa).

c. Kaidah (Rule)

Kaidah merupakan suatu representasi mental dari kenyataan hidup dan sangat berguna dalam mengatur kehidupan sehari-hari.

d. Prinsip (Higher – order rule)

Dalam prinsip telah terjadi kombinasi dari beberapa kaidah, sehingga terbentuk suatu kaidah yang bertaraf lebih tinggi dan lebih kompleks. Kaidah semacam itu, disini disebut “prinsip”.



3. Pengaturan di bidang kognitif = Belajar di bidang kognitif  
Kemampuan ini merupakan suatu kemahiran yang berbeda sifat dalam kemahiran-kemahiran intelektual yang dibahas sebelumnya; maka diberi nama tersendiri, supaya tidak dicampur adukkan dengan konsep dan kaidah.
4. Keterampilan motorik = Belajar di bidang sensorik-sensorik  
Orang yang memiliki suatu keterampilan motorik, mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu, dengan mengadakan = koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu. Keterampilan semacam ini disebut “motorik”, karena otot, urat dan persendian, terlibat secara langsung, sehingga keterampilan sungguh-sungguh berakar dalam kejasmanian.

## 5. Sikap = Belajar di bidang dinamik-afektif

Sikap merupakan kemampuan internal yang berperan sekali dalam mengambil tindakan, lebih-lebih bila terbuka berbagai kemungkinan untuk bertindak.

## Delapan fase proses pembelajaran menurut Robert M. Gagne adalah :

- a. Motivasi, fase awal memulai kepercayaan dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu.
- b. Pemahaman, individu menerima dan memahami informasi yang diperoleh dari pembelajaran. Pemahaman didapat melalui perhatian.
- c. Pemerolehan, individu memberikan makna/ mempersepsi segala informasi yang sampai pada dirinya sehingga terjadi proses penyimpanan dalam memori siswa.
- d. Penahanan, menahan informasi/ hasil belajar agar dapat digunakan untuk jangka panjang.
- e. Ingatan kembali, mengeluarkan kembali informasi yang telah disimpan, bila ada rangsangan.

- f. Generalisasi, menggunakan hasil pembelajaran untuk keperluan tertentu.
- g. Perlakuan, perwujudan perubahan perilaku individu sebagai hasil pembelajaran.
- h. Umpan balik, individu memperoleh feed back dari perilaku yang telah dilakukannya.

Dalam proses pembelajaran pemrosesan informasi ada Sembilan langkah yang harus diperhatikan.

- a. Melakukan tindakan untuk menarik perhatian siswa.
- b. Memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran dan topik yang akan dibahas
- c. Merangsang siswa untuk memulai aktivitas pembelajaran.
- d. Menyampaikan isi pembelajaran sesuai dengan topic yang telah direncanakan.
- e. Memberikan bimbingan bagi aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- f. Memberikan penguatan pada perilaku pembelajaran
- g. Memberikan feedback terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh siswa.
- h. Melaksanakan penilaian proses dan hasil.
- i. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab berdasarkan pengalamannya.

## Model proses informasi ini meliputi beberapa strategi pembelajaran, di antaranya:

- a. Mengajar induktif, yaitu untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan membentuk teori.
- b. Latihan inquiry, yaitu untuk mencari dan menemukan informasi yang memang diperlukan.
- c. Inquiry kemampuan, bertujuan untuk mengajarkan sistem penelitian dalam disiplin ilmu, dan diharapkan akan memperoleh pengalaman dalam domain-domain disiplin ilmu lainnya.
- d. Pembentukan konsep, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif, mengembangkan konsep dan kemampuan analisis.
- e. Model pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan intelegensi umum terutama berpikir logis, aspek sosial dan moral.
- f. Advanced organizer mode, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memperoleh informasi yang efisien untuk menyerap dan menghubungkan satuan ilmu pengetahuan secara bermakna.



**TERIMA KASIH**