

PEMODELAN (*USER MODEL*) DALAM PEMBELAJARAN

Hastuti Diah Ikawati¹

¹Prodi Teknologi Pendidikan FIPP Undikma Mataram
Email: hastutidiahikawati@gmail.com

Abstrak: Teori psikologi tradisional beranggapan bahwa belajar hanya dapat terjadi dengan melakukan tanggapan dan mengalami dampaknya. Pada kenyataannya, hampir semua fenomena belajar yang dihasilkan dari pengalaman langsung terjadi secara tidak langsung dengan mengamati perilaku orang lain. Teori belajar sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional. teori belajar sosial, memuat penjelasan-penjelasan penguatan eksternal dan kognitif internal untuk memahami bagaimana seseorang belajar dari orang lain, simulator, atau kecerdasan buatan yang menjadi tren di dunia pemodelan. Melalui observasi, banyak sekali informasi dan penampilan-penampilan keahlian yang kompleks dapat dipelajari.

Katakunci: *user model*, pembelajaran, pengamatan

PENDAHULUAN

Teori psikologi tradisional beranggapan bahwa belajar hanya dapat terjadi dengan melakukan tanggapan dan mengalami dampaknya. Pada kenyataannya, hampir semua fenomena belajar yang dihasilkan dari pengalaman langsung terjadi secara tidak langsung dengan mengamati perilaku orang lain dan konsekuensinya bagi mereka. Sebagaimana Bandura (1977:12) mengatakan bahwa “segala sesuatu yang dapat dipelajari dari pengalaman langsung juga bisa dipelajari melalui pengalaman tak langsung atau pengalaman pengganti”. Lebih jauh, hal tersebut dapat dipelajari secara lebih efisien melalui pemodelan, karena tidak ada proses *trial and error* seperti yang ada dalam pengalaman langsung.

Teori belajar sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional. Teori ini dikembangkan oleh Bandura (1977). Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teori belajar perilaku, tetapi memberikan sebagian besar dari isyarat-isyarat dari perilaku, dan pada proses-proses mental internal. Jadi dalam teori belajar sosial, memuat penjelasan-penjelasan penguatan eksternal dan kognitif internal untuk memahami bagaimana seseorang belajar dari orang lain, simulator, atau kecerdasan buatan yang menjadi tren di dunia pemodelan era kini. Melalui observasi tentang dunia sosial kita, melalui interpretasi kognitif dari dunia tersebut, banyak sekali informasi dan penampilan-penampilan keahlian yang kompleks dapat dipelajari.

KAJIAN LITERATUR

Berangkat dari bahwa tidak semua orang memiliki kesempatan belajar yang sama, dan seringkali jika belajar dengan mengalami langsung sangat berbahaya, maka orang harus mengandalkan efek dari tindakan mereka sendiri untuk memberitahu mereka apa yang harus dilakukan. Untungnya, sebagian besar perilaku manusia dapat dipelajari secara observasional melalui pemodelan. Dari mengamati satu bentuk ide orang lain tentang bagaimana perilaku baru dilakukan, dan pada kesempatan kemudian kode informasi ini berfungsi sebagai panduan untuk bertindak. Karena orang dapat belajar dari contoh apa yang harus dilakukan, setidaknya dalam bentuk perkiraan, sebelum melakukan perilaku apapun, maka mereka akan terhindar dari kesalahan yang tidak perlu. Dengan demikian penting bagi kita untuk memahami beberapa definisi pemodelan berikut.

A. Definisi Pemodelan

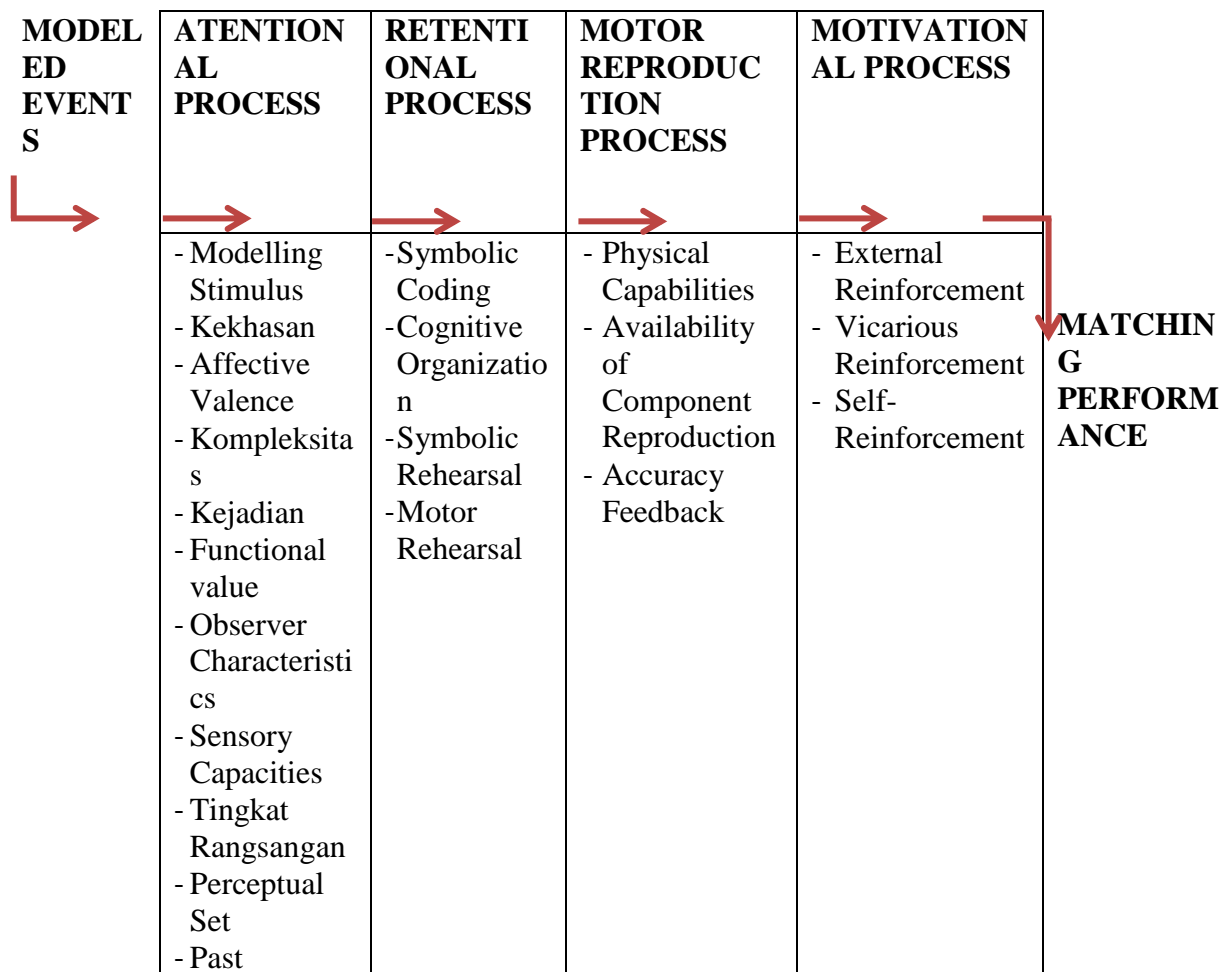
Pemodelan merupakan konsep dasar dari teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura (1977) sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain.

Seseorang belajar menurut teori ini dilakukan dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Dengan jalan ini memberi kesempatan kepada orang tersebut untuk mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya.

Berdasarkan pola perilaku tersebut, selanjutnya Bandura meng-klasifikasi empat fase belajar dari pemodelan, yaitu fase perhatian, fase retensi, fase reproduksi, dan fase motivasi. Penjelasan lebih lanjut untuk keempat fase ini akan dielaborasi dalam tahapan proses belajar pemodelan berikut.

B. Proses Belajar Pemodelan

Menurut teori belajar sosial, pengaruh pemodelan menghasilkan belajar melalui fungsi informatif, motivatif, dan penguatan. Selama proses pemodelan, peserta didik memperoleh representasi simbolis dari kegiatan dimodelkan dimana berfungsi sebagai panduan untuk pertunjukkan yang sesuai. Dalam konseptualisasi ini, pembelajaran observasional diatur oleh empat proses komponen yang diringkas pada gambar 1 berikut.



Reinforceme nt				
-------------------	--	--	--	--

Gambar 1 Proses Komponen yang Mengatur Pembelajaran Observasional dalam Analisis Pembelajaran Sosial (Analisis Belajar Observasional).
(Sumber: Bandura, 1977:23)

Dari gambar 1 di atas dapat dijelaskan bahwa laju dan tingkat pembelajaran observasional sebagian besar ditentukan oleh sifat dari perilaku model, misalnya, ciri khas dan kompleksitasnya. Selain itu, kapasitas pengamat 'untuk memproses informasi mengatur berapa banyak mereka akan mendapatkan keuntungan dari pengalaman yang diamati. Rangkaian persepsi masyarakat, yang berasal dari pengalaman masa lalu dan Ketentuan situasional, mempengaruhi fitur apa yang mereka ekstrak dari pengamatan dan bagaimana mereka menafsirkan apa yang mereka lihat dan dengar. Adapun penjelasan lebih lanjut untuk keempat fase ini akan dielaborasi dalam tahapan proses belajar pemodelan berikut.

1. Fase Atensi

Fase pertama dalam belajar pemodelan adalah memberikan perhatian pada suatu model. Pada umumnya seseorang memberikan perhatian pada model-model yang menarik (memiliki daya tarik), populer, atau yang dikagumi. Dalam pembelajaran guru yang bertindak sebagai model bagi peserta didiknya harus dapat menjamin agar mereka memberikan perhatian kepada bagian-bagian penting dari pelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menyajikan materi pelajaran secara jelas dan menarik, memberikan penekanan pada bagian-bagian penting, atau mendemonstrasikan suatu kegiatan. Misalnya untuk menjelaskan bagian-bagian bola mata, guru seharusnya menggunakan gambar model mata dengan variasi warna yang bermacam-macam sehingga bagian-bagian mata tersebut tampak jelas dan peserta didik termotivasi untuk mempelajarinya.

2. Fase Retensi

Menurut Gredler (diadaptasi dalam Trianto, 2007:32), fase ini bertanggung jawab atas pengkodean tingkah laku model dan menyimpan kode-kode itu di dalam ingatan (memori jangka panjang). Orang tidak dapat banyak dipengaruhi oleh pengamatan perilaku model jika mereka tidak mengingatnya. Sebuah proses utama kedua yang terlibat dalam belajar menyangkut kegiatan retensi yang telah dimodelkan pada satu waktu atau yang lain. Agar pengamat mendapatkan keuntungan dari perilaku model ketika mereka tidak lagi hadir untuk memberikan arahan, pola respon harus diwakili dalam memori dalam bentuk simbolis. Melalui media simbol, pengalaman pemodelan sementara dapat dipertahankan dalam memori permanen. Ini adalah kapasitas canggih untuk simbolisasi yang memungkinkan manusia untuk belajar banyak dari perilaku mereka dengan observasi.

Saat pembelajaran observasional di kelas sangat bergantung pada simbol verbal dan visual. Guru dapat menyediakan waktu latihan yang memungkinkan peserta didik mengulang keterampilan baru secara bergiliran untuk memastikan terjadinya retensi jangka panjang, baik secara fisik maupun secara mental. Misalnya setelah guru mendemonstrasikan penggunaan busur atau jangka, kemudian peserta didik secara mandiri memvisualisasikan tahap-tahap yang telah didemonstrasikan tersebut hingga benar-benar mampu melakukannya.

3. Fase Reproduksi

Kode-kode dalam memori dapat membimbing penampilan yang sebenarnya dari tingkah laku yang baru diamati terjadi dalam fase reproduksi. Derajat ketelitian yang tertinggi dalam belajar mengamati (observational) adalah apabila tindakan terbuka mengikuti pengulangan secara mental. Fase reproduksi dipengaruhi oleh tingkat perkembangan individu.

Fase reproduksi mengizinkan model untuk melihat apakah komponen-komponen urutan tingkah laku sudah dikuasai oleh peserta didik. Pada fase ini juga si model hendaknya memberikan umpan balik terhadap aspek-aspek yang sudah benar ataupun pada hal-hal yang masih salah dalam penampilan.

4. Fase Motivasi

Fase motivasi memberikan kesempatan kepada peserta didik agar termotivasi untuk meniru model. Oleh karena itu, mereka merasa bahwa dengan berbuat seperti model, mereka akan memperoleh penguatan. Memberikan penguatan untuk suatu tingkah laku tertentu akan memotivasi peserta didik untuk berunjuk perbuatan. Aplikasi fase motivasi dalam pembelajaran di kelas dapat berupa pujian atau pemberian nilai yang obyektif.

Dari keempat fase belajar tersebut, Bandura (1977, 11-12) telah menjelaskan bahwa perubahan perilaku yang terjadi pada manusia dari sudut pandang fungsi psikologi yaitu sebagai proses interaksi yang kontinu dan timbal balik dari determinan-determinan pribadi dan lingkungannya dalam suatu pembelajaran observasional.

C. Karakteristik Pemodelan

Perubahan perilaku melalui pemodelan ini memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang terlihat dalam proses belajar itu sendiri diantaranya sebagai berikut.

- a. Penguatan perwakilan (*vicarious reinforcement*); yaitu proses perubahan perilaku dengan meniru perilaku dan/atau pengalaman orang lain sehingga terjadi belajar dari keberhasilan atau kegagalan orang lain.
- b. Penguatan/pengaturan-sendiri (*self reinforcement/self-regulation*); yaitu kemampuan seseorang untuk mengamati perilakunya sendiri dengan mempertimbangkan perilaku itu terhadap kriteria yang disusunnya sendiri, dan kemudian memberi penguatan pada dirinya sendiri.
- c. Beberapa perilaku dipertahankan dalam citra (*imagery*), baik citra visual maupun citra verbal.

D. Jenis-Jenis Pemodelan

a. Model Orang

Pembelajaran observasional dalam konteks pembelajaran di kelas, guru dapat menjadi model yang berpengaruh besar. Melalui perencanaan yang cermat terhadap materi yang akan disajikan, guru dapat lebih dari sekadar menyampaikan informasi rutin. Guru dapat menjadi model untuk suatu keahlian, strategi pemecahan masalah, kode moral, standar performa, aturan dan prinsip umum, dan kreativitas. Guru dapat menjadi model tindakan, yang akan diinternalisasikan peserta didik sehingga dapat menjadi standar evaluasi dirinya (. Misalnya, standar yang telah diinternalisasi ini akan menjadi basis untuk kritik diri atau penghargaan diri. ketika peserta didik bertindak sesuai dengan standar mereka, pengalaman mereka itu akan diperkuat.

b. Model Kecerdasan Buatan berbasis Komputer

- Sistem dialog kecerdasan buatan
- Menjelaskan dengan cara apa dan dari sumber informasi apa komponen pemodelan pengguna dapat membangun model pengguna dari dialog yang sedang berlangsung.

- Kontribusi Alfred Kobsa berkaitan dengan analisis isi model pengguna. Dia menyelidiki jenis keyakinan dan tujuan yang telah dimodelkan oleh komponen pemodelan pengguna yang dikembangkan hingga saat ini (dan menambahkan beberapa lagi yang belum, tetapi harus dimodelkan), dan dimasukkan ke dalam urutan taksonomi. Bagian dari kontribusi teoretisnya, taksonomi semacam itu dapat secara praktis dieksploitasi untuk mendukung perancang sistem aplikasi dalam menyelidiki jenis keyakinan dan tujuan pengguna apa yang relevan-dan karenanya harus dimodelkan-dalam domain masing-masing, dan untuk menilai kekuatan ekspresif dari skema representasi untuk keyakinan dan tujuan.

Sebuah. Lingkungan yang diperkaya web semantik cerdas (relasi dengan bahasa markup model pengguna USERML yang disebut juga dengan aplikasi XML dan menyajikan integrasi aplikasi di mana-mana dengan layanan model pengguna u2m.org disebut The General User Model Ontology (GUMO).

GUMO menyediakan pemahaman umum dan berbagi domain yang dapat dikomunikasikan antara orang-orang dan sistem aplikasi yang tersebar luas dan heterogen (memberikan pemahaman bersama dan umum tentang domain yang dapat dikomunikasikan antara orang-orang dan sistem aplikasi yang heterogen dan tersebar luas). GUMO dikembangkan dan diinvestigasi dalam kecerdasan buatan untuk memfasilitasi penggunaan kembali dan berbagi pengetahuan (telah dikembangkan dan diselidiki dalam kecerdasan buatan untuk memfasilitasi berbagi dan penggunaan kembali pengetahuan). GUMO mengumpulkan dimensi pengguna yang dimodelkan dalam sistem yang beradaptasi pada pengguna, Gumo mengumpulkan dimensi pengguna yang dimodelkan dalam sistem adaptif pengguna seperti detak jantung pengguna, usia pengguna, posisi pengguna saat ini, tempat lahir pengguna, atau kemampuan pengguna untuk berenang. Selanjutnya, pemodelan minat dan preferensi pengguna seperti membaca puisi, bermain game petualangan atau minum anggur Bordeaux Prancis tertentu dianalisis.

Pembantu model pengguna yang diidentifikasi adalah memiliki pengetahuan, memiliki minat, memiliki keyakinan, memiliki rencana, memiliki properti, memiliki tujuan, memiliki rencana, memiliki keteraturan dan memiliki lokasi.

E. Manfaat Pemodelan

Proses akuisisi melalui belajar observasional sangat penting bagi perkembangan dan kelangsungan hidup. Karena kesalahan dapat menghasilkan konsekuensi yang merugikan, atau bahkan fatal. Proses untuk bertahan hidup akan menjadi suram, jika dianggap belajarnya bisa terjadi dengan mengalami konsekuensi dari percobaan dan kekeliruan. Semakin besar kemungkinan kesalahan dan bahaya yang diperoleh, maka akan semakin besar ketergantungan terhadap pembelajaran observasional dari contoh-contoh (model) yang kompeten (Bandura, 1977:12).

Beberapa perilaku kompleks dapat dihasilkan melalui bantuan pemodelan. Pemodelan merupakan aspek yang tak terpisahkan dari pembelajaran. Bahkan ketika memungkinkan untuk membangun perilaku baru melalui cara lain, proses akuisisi dapat sangat dipersingkat melalui pemodelan.

Beberapa manfaat dari pemodelan hanya dapat diperoleh secara efektif ketika respon-respon kognitif mengizinkan seseorang untuk mengatur perilakunya sendiri (Dahar, 1988:38). Oleh karena itu, dengan mengamati, seseorang dapat mengumpulkannya tentang respon-responnya, hingga kemudian mempertimbangkan perilaku-perilaku yang diamati tersebut melalui standar-standar penampilan yang sudah

terinternalisasi. Dengan melakukan penguatan dan/atau pengaturan-sendiri, seseorang dapat mengendalikan perilakunya secara efektif, sehingga tidak mudah dikendalikan oleh kekuatan-kekuatan lingkungan atau keinginan-keinginan yang datang dari dalam dirinya.

KESIMPULAN

Belajar melalui pemodelan, memberikan kesempatan kepada individu untuk dapat menjadi manusia sosial yang berkepribadian dengan menerapkan gagasan-gagasan dari teori belajar sosial (*observational learning*) yang diprakarsai oleh Albert Bandura. Gagasan Bandura ini besar dipengaruhi dari karya Miller dan Dollard tentang "*Social Learning and Imitation*". Dari sana, ia memperluas topik tersebut ke apa yang kini dinamakan belajar observasional. Bandura dianggap sebagai teoretisi dan periset utama di area belajar observasional, topik yang sangat populer dan berkembang hingga muncul berbagai variasi model yang adaptif dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan sebagaimana kecerdasan buatan berbasis komputer yang telah ada saat ini.

Implikasi belajar observasional dalam pendidikan, khususnya penerapannya secara efektif di kelas, diantaranya guru perlu mempertimbangkan proses atensi, retensi, reproduksi, dan motivasi peserta didik sebagaimana komponen proses analisis belajar observasional yang dikemukakan oleh Bandura.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, Albert. 1977. *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice Hall.
- Dahar, R., W. 1988. *Teori-Teori Belajar*. Bandung: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (P2LPTK).
- Hergenhahn, B., R. & Olson, M., H. 2008. *Teori Belajar*. Terjemahan Tri Wibowo B. S. 2009. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Judul, penulis, pendahuluan (3 alinea), literature review (minimum 5 sumber), kesimpulan, dan references. Dan powerpoint.