

TEORI BELAJAR KONSEP

Penyusun:

Kelompok 2

1. Otis Aprillia Abu Bakar C. (1813024021)

2. Mustika Fitri Nur (1813024045)

Mata Kuliah : Belajar dan Pembelajaran

Dosen : 1. Berti Yolida, S.Pd., M.Pd.

2. Rini Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd.



PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022

PEMBAHASAN

A. Definisi Konsep

Hal yang harus disadari saat ini adalah pentingnya belajar konsep tentang sesuatu. Konsep yang dimaksud disini tidak lain dari kategori-kategori yang kita berikan dari stimulus atau rangsangan yang ada di lingkungan kita. Konsep yang ada di dalam struktur kognitif individu merupakan hasil dari pengalaman yang ia peroleh. Jika keadaannya demikian, sebagian konsep yang dimiliki individu merupakan hasil dari proses belajar yang mana hasil dari proses belajar ini akan menjadi pondasi (*building blocks*) dalam struktur berpikir individu. Konsep-konsep inilah yang dijadikan dasar oleh seseorang dalam memecahkan masalah, mengetahui aturan-aturan yang relevan, dan hal-hal lain yang ada keterkaitannya dengan apa yang harus dilakukan oleh individu. Definisi konsep menurut sebagian besar orang adalah sesuatu yang diterima dalam pikiran atau ide yang umum dan abstrak. Menurut salah satu ahli, konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili suatu kelas objek, kejadian, kegiatan, atau hubungan yang mempunyai atribut yang sama (Suarim dan Neviyarni, 2021: 77).

B. Dimensi Konsep

Terdapat tujuh dimensi konsep menurut Flavell (1970) adalah:

1. Atribut
2. Struktur
3. Keabstrakan
4. Keinklusifan
5. Generalitas/keumuman
6. Ketepatan
7. Kekuatan atau power

C. Cara Individu Memperoleh Konsep-Konsep

Menurut teori Ausubel (1968), individu memperoleh konsep melalui dua cara, yaitu melalui formasi konsep dan asimilasi konsep. Formasi konsep menyangkut cara materi atau informasi diterima peserta didik. Formasi konsep diperoleh individu sebelum ia masuk sekolah, karena proses perkembangan konsep yang diperoleh semasa kecil termodifikasi oleh pengalaman sepanjang perkembangan individu. Formasi konsep merupakan proses pembentukan konsep secara induktif dan merupakan suatu bentuk belajar menemukan (*discovery learning*) melalui proses diskriminatif, abstraktif, dan diferensiasi. Contoh pemerolehan konsep pada anak adalah ketika anak melihat benda atau orang yang ada di lingkungan terdekatnya. Misalnya, pada saat seorang anak yang baru berumur 2 tahun memanggil Bapak dan Ibunya pertama kali karena setiap hari Bapak dan Ibunya selalu bersama-sama anak tersebut. Anak menyebut diri yang memandikan dan meninabobokkan saat tidur adalah Ibu dan menggendong serta mengajaknya bermain adalah Bapak (Suarim dan Neviyarni, 2021: 77).

Sedangkan asimilasi konsep menyangkut cara bagaimana peserta didik dapat mengaitkan informasi atau materi pelajaran dengan struktur kognitif yang telah ada. Asimilasi konsep terjadi setelah anak mulai memasuki bangku sekolah. Asimilasi konsep ini terjadi secara deduktif. Biasanya anak diberi atribut sehingga mereka belajar konseptual, misalnya atribut dari gajah adalah hewan dan belalai. Dengan demikian anak dapat membedakan antara konsep gajah dengan hewan-hewan lain (Suarim dan Neviyarni, 2021: 78).

D. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Konsep

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi pembelajaran konsep yaitu variabel tugas (*task variabel*) dan variabel pelajar (*learner variabel*). Contoh-contoh dari variabel tugas tersebut adalah contoh negatif dan positif (*positif and*

negatif instances), atribut yang relevan dan yang tidak relevan, stimulus abstrak dan stimulus nyata, umpan balik dan faktor temporal, dan aturan-aturan konseptual sehingga dapat memberikan apa yang diharap dari pembelajaran (Suarim dan Neviyarni, 2021: 78-79).

1. Contoh Positif dan Negatif

Dalam hal *positive* dan *negative instaces*, ditemukan bahwa manusia cenderung menggunakan *positive instance* dalam mempelajari konsep ketimbang *negative instances*. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi pada *negative instances*, dan manusia lebih banyak bertemu dengan *positive intances* daripada *negative intances* yang harus menyesuaikan.

2. Atribut yang Relavan dan Tidak Relevan

Berkaitan dengan atribut yang relevan dan yang tidak relevan, ada dua hal yang harus diperhatikan. Pertama semakin banyak jumlah atribut yang tidak relevan di dalam sebuah tugas pembelajaran konsep, semakin sulit tugas pembelajaran tersebut. Kedua, semakin banyak atribut redundant (perulangan/sama) yang relevan, semakin mudah pembelajaran konsep. Atribut redundant yang relevan adalah bentuk-bentuk yang berhubungan secara sempurna, sehingga bentuk tersebut dapat dijadikan dasar peramalan yang sah untuk sebuah konsep. Umpamanya setiap lingkaran diberi warna biru, setiap segitiga diberi warna kuning dan setiap segiempat diberi warna merah. Suatu yang relevan sehinga bisa dijadikan sebagai acuan dari atribut.

3. Stimulus Abstrak dan Stimulus Nyata

Kejelasan kunci (*cues*) yang relevan dapat pula membantu memudahkan pembelajaran konsep. Anak-anak lebih cepat mempelajari konsep warna daripada mempelajari konsep perbedaan dimensi atau bentuk. Mereka juga lebih mudah mempelajari konsep yang kongrit seperti ‘mobil’, ‘rumah’, ‘anjing’, dan lain-lain daripada konsep abstrak. Jika kunci lebih mirip, yang mengakibatkan berkurangnya kejelasan, maka pembelajaran konsep

semakin sulit. Umpamanya, pembelajaran konsep '*socialisme*' atau '*demokrasi*' akan lebih sulit karena kedua konsep tersebut memiliki banyak kunci (*cues*) yang tumpang tindih.

4. Umpan Balik dan Faktor Temporal/ Waktu

Balikan (*feedback*) merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran konsep. *Feedback* akan memberikan tanda bahwa respon yang dilakukan benar atau tidak. Bahkan ia dapat digunakan untuk mengarahkan respon berikutnya di dalam tugas-tugas konseptual. Penggunaan kata 'benar' dan 'salah' sudah merupakan balikan yang berarti dalam pembelajaran konsep, tetapi hal ini tidak banyak berpengaruh pada manusia. Untuk manusia, *post feedback delay* (penundaan antara balikan yang diberikan untuk sebuah trial dan pemberian stimulus berikutnya) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kinerja (*performance*). Bila *post feedback delay* diperpanjang pembelajaran konsep akan lebih terbantu.

5. Aturan-Aturan Konseptual

Cara penggabungan hukum konseptual (*conceptual rules*) akan menentukan kemudahan pembelajaran konsep. Konsep yang menggunakan hukum konjungtif (*conjunctive rules*), hukum sebuah konsep dimana kedua atribut harus digabungkan, seperti 'meja bundar', lebih mudah dipelajari dari pada konsep yang menggunakan hukum kondisional (*conditional rules*), jika A, maka B dan biconditional, yakni jika A maka B, maka A.

6. Memori dan Intelegensi

Faktor terakhir yang mempengaruhi pembelajaran konsep adalah memori dan intelegensi. Pembelajaran konsep ternyata tidak hanya tergantung pada karakteristik tugas tetapi juga pada karakteristik pelajar. Memori dan kecerdasan merupakan variabel individu yang berbeda yang mempengaruhi kemudahan pembelajaran konsep. Untuk mengetahui konsep dengan jelas seseorang perlu mengingat informasi yang berkaitan dengan konsep tersebut. Begitu pula dengan kecerdasan, semakin cerdas

seseorang memecahkan tugas konseptual semakin, cepat ia mempelajari sebuah konsep. Kemudian memori dan kecerdasan akan berbeda pada setiap individu.

E. Tingkat-Tingkat Pencapaian Konsep

Empat tingkat pencapaian konsep menurut Klausmeier (Dahar, 1996: 88) adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Konkret

Pencapaian tingkat ini ditandai dengan adanya pengenalan anak terhadap suatu benda yang pernah ia kenal. Misalnya pada suatu saat anak bermain kelereng dan pada waktu yang lain dengan tempat yang berbeda ia menemukan lagi kelereng, lalu ia bisa mengidentifikasi bahwa itu adalah kelereng maka anak tersebut sudah mencapai tingkat konkret. Dengan demikian dapat dikatakan juga anak mampu membedakan stimulus yang ada di lingkungannya terhadap kelereng tersebut. Pada saat ini anak sudah mampu menyimpan gambaran mental dalam struktur kognitifnya.

2. Tingkat Identitas

Seseorang dapat dikatakan telah mencapai tingkat konsep identitas apabila ia mengenal suatu objek setelah selang waktu tertentu, memiliki orientasi ruang yang berbeda terhadap objek itu, atau bila objek itu ditentukan melalui suatu cara indra yang berbeda. Misalnya mengenal kelereng dengan cara memainkannya, bukan hanya dengan melihatnya lagi.

3. Tingkat klasifikasi

Pada tingkat ini anak sudah mampu mengenal persamaan dari contoh yang berbeda tetapi dari kelas yang sama. Misalnya anak mampu membedakan antara apel yang masak dengan apel yang mentah.

4. Tingkat formal

Pada tingkat ini anak sudah mampu membatasi suatu konsep dengan konsep lain, membedakannya, menentukan ciri-ciri, memberi nama atribut

yang membatasinya, bahkan sampai mengevaluasi atau memberikan contoh secara verbal.

F. Hakikat Belajar Konsep

Pada hakikatnya belajar konsep membantu untuk mengatasi keragaman yang spesifik dan tak terbatas dari lingkungan dan untuk memperlakukan peristiwa-peristiwa yang memiliki sifat-sifat yang sama sebagai bagian dari suatu jenis atau kelompok tertentu. Muhibbin Syah (2010: 90) mengatakan bahwa “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif”. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap hasil belajar; seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Begitu pula jika dilihat dari sudut ilmu mendidik, belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan-kecakapan manusia, atau memperoleh kecakapan-kecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi, perubahan yang terjadi pada proses belajar itu merupakan perubahan/perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat yang mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan (Muhibbin, 2010: 91).

Dapat dikatakan pembelajaran konsep mengupayakan individu untuk mampu merespon bentuk-bentuk yang relevan (berhubungan) dengan konsep tersebut dan tidak menghiraukan (*ignore*) bentuk-bentuk yang tidak relevan dengan mengidentifikasikannya. Dengan kata lain dari banyak kata, dan bisa

dikatakan disempitkan lagi kepada hal yang lebih spesifik. Pembelajaran konsep dipandang sebagai sebuah kombinasi dari perbedaan antara kelompok-kelompok kejadian dengan generalisasi dalam kelompok-kelompok kejadian yang ada (Muhibbin, 2010: 91).

G. Belajar Konsep Generalisasi dan Deskriminasi

Dalam hal ini belajar konsep generalisasi dan deskriminasi berakar dari teori yang dikembangkan oleh Ivan Pavlov yaitu teori *classical conditioning*. Kata *classical* yang mengawali nama teori ini semata-mata dipakai untuk menghargai karya Pavlov yang dianggap paling dahulu dibidang *conditioning* (upaya pengkondisian) dan untuk membedakannya dari teori *conditioning* lainnya Henry Gleitman, (1986). Secara sederhana pengkondisian klasik merujuk pada sejumlah prosedur pelatihan dimana satu stimulus/rangsangan muncul untuk menggantikan stimulus lainnya dalam mengembangkan suatu respon yang bersifat bisa memberikan hal yang sesuai bahwa prosedur ini dapat disebut klasik karena prioritas historisnya seperti dikembangkan oleh Pavlov Rita L. Atkinson, et.al, (1983: 299). Fase-fase dalam teori *classical conditioning* ini diantaranya, sebagai berikut:

1. Fase Generalisasi

Jadi setelah seekor hewan telah ‘belajar’ respons kondisi dengan satu stimulus, ada kemungkinan juga ia merespons stimulus yang sama tanpa latihan lanjutan. Jika seorang anak digigit oleh seekor anjing hitam besar, anak tersebut bukan hanya takut kepada anjing tersebut, namun juga takut kepada anjing yang lebih besar. Fenomena ini disebut generalisasi. Stimulus yang kurang intens biasanya menyebabkan generalisasi yang kurang intens. Sebagai contoh, anak tersebut ketakutannya menjadi berkurang terhadap anjing yang lebih kecil darinya.

2. Fase Diskriminasi

Jika pada fase diskriminasi kebalikan dari generalisasi adalah diskriminasi. Kalau generalisasi merujuk pada tendensi untuk merespons sejumlah

stimulus yang terkait dengan respons yang dipakai selama *training*. Diskriminasi mengacu pada tendensi untuk merespons sederetan stimuli yang amat terbatas atau hanya pada stimuli yang digunakan selama training saja. Ketika seorang individu belajar menghasilkan respons kondisi pada satu stimulus dan tidak dari stimulus yang sama namun kondisinya pasti berbeda. Sebagai contoh, seorang anak memperlihatkan respons takut pada anjing galak yang bebas, namun mungkin memperlihatkan rasa tidak takut ketika seekor anjing galak diikat.

H. Teori-teori Belajar Konsep

Belajar konsep memiliki beberapa teori, sebagai berikut:

1. Teori Asosiasi Stimulus Respon

Menurut teori Asosiasi ini, kegiatan pembelajaran akan efektif apabila interaksi antara pendidik dengan peserta didik dilakukan melalui stimulus dan respons (S-R). Kegiatan pembelajaran adalah proses menghubungkan stimulus (S) dengan respons (R). Berdasarkan teori ini, pembelajaran makin efektif apabila peserta didik makin giat belajar dan makin tinggi kemampuannya dalam menghubungkan stimulus dan respons. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam teori ini adalah: kesiapan (*readiness*) berkaitan dengan motivasi peserta didik, latihan (*exercise*) yaitu kegiatan berulang peserta didik dalam menghubungkan stimulus-respons, dan pengaruh (*effect*) yang berhubungan dengan hasil kegiatan dan manfaat yang dirasakan langsung oleh peserta didik dalam dunia kehidupannya. Prinsip 'pengaruh' berkaitan pula dengan penciptaan suasana, penghargaan, celaan, hukuman, dan ganjaran (Dahar, 1996: 90).

Jika kita telaah lebih lanjut, di samping hal-hal positif dari teori Asosiasi, kita menemukan adanya hal-hal yang negatif dari teori ini. Di antaranya, teori ini mengenyampingkan peranan minat, kreativitas, dan aspirasi peserta didik. Selain itu teori ini juga lebih menekankan peluang belajar individual, dominasi kemampuan pendidik atau sumber belajar lainnya

dalam menciptakan stimulus (Sudjana, 2000: 178). Karena tidak semua perilaku belajar dapat dijelaskan dengan pelaziman, teori Asosiasi biasanya menambahkan konsep belajar sosial (*social learning*) dari Bandura. Menurut Bandura, belajar terjadi karena peniruan (*imitation*). Kemampuan meniru respons adalah penyebab utama belajar. Teori belajar sosial memiliki beberapa konsep dasar (Dahar, 1996: 91). Konsep-konsep tersebut adalah:

- a. Pemodelan (*modelling*), seseorang belajar dengan cara meniru perilaku orang lain dan pengalaman vicarious yaitu belajar dari keberhasilan dan kegagalan orang lain;
 - b. Fase Belajar, terdiri dari fase perhatian terhadap model (*attentional phase*), fase mengendapkan hasil memperhatikan model dalam pikiran pebelajar (*retention phase*), fase menampilkan ulang perilaku model oleh pebelajar (*reproduction phase*) dan fase motivasi (*motivation phase*) ketika peserta didik berkeinginan mengulang-ulang perilaku model yang mendatangkan konsekuensi-konsekuensi positif dari lingkungan;
 - c. Belajar Vicarious, seseorang belajar dengan melihat apakah orang lain diberi ganjaran atau hukuman waktu terlibat dalam perilaku-perilaku tertentu;
 - d. Pengaturan-sendiri (*self-regulation*), manusia mengamati, mempertimbangkan, memberi ganjaran atau hukuman terhadap perilakunya sendiri.
2. Teori Pengujian Hipotesis

Menurut Teori belajar konsep lain adalah teori pengujian hipotesis (*Hypothesis-testing theory*). Teori ini selalu menekan pada prinsip bahwa manusia lebih aktif dalam melaksanakan tugas dalam arti bahwa ia aktif memilih dan mencoba atau menguji kemungkinan pemecahan masalah. Teori ini menekankan pada pentingnya pemilihan hipotesis, memilih karakter tugas pemecahan masalah, sehingga proses ini melibatkan teori

kognitif. Dalam menerapkan teori ini kita dapat memilih dua strategi yakni *conservative focusing*, dan strategi *focus gambling*. Dengan strategi *conservative focusing*, subjek diminta untuk memilih respon diantara beberapa respon sesuai dengan hipotesis awalnya, kemudian diberi balikan dengan kata ‘benar’, maka ia telah mempelajari konsep tersebut. Sedangkan didalam *focus gambling*, subjek diberikan kesempatan dan memvariasikan dua atau lebih atribut pada saat menguji hipotesisnya. Biasanya dengan strategi yang kedua, bila berhasil dengan baik, subjek akan lebih cepat mempelajari konsep yang sesuai dengan apa yang menjadikan sebuah penguji yang ada tersebut (Dahar, 1996: 92).

3. Teori Proses Informasi

Menurut Henry C. Ellis (dalam Dahar, 1996: 93). ada tiga proses yang terjadi di dalam proses informasi yaitu *ecoding*, *storage* dan *retrieval*. Teori pembelajaran konsep yang biasa diterapkan adalah *Information-Processing Theories* atau teori pengolahan informasi. Teori ini menekan pada ciri pengolahan informasi manusia dalam belajar konsep. Teori ini diangkat dari analogi kerja komputer dan memandang belajar konsep dalam artian urutan proses pengambilan keputusan oleh pelajar.

I. Prinsip dalam Belajar Konsep

Beberapa prinsip-prinsip praktis dalam belajar konsep (Dahar, 1996: 93):

1. *Think of new examples of concept*, memikirkan contoh-contoh baru untuk konsep tersebut.
2. *Use both positive and negative instances*, menggunakan kejadian atau contoh-contoh positif dan negatif.
3. *Use a variety of example*, menggunakan contoh-contoh yang bervariasi.
4. *High-light relevant features*, berikan penekanan pada bentuk-bentuk relevan, untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Dahar, R. Willis. 1996. *Teori-teori Belajar dan pembelajaran*. Erlangga. Jakarta.

Muhibbin, S. 2010. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Rita L. Atkinson. et.al.,1983. *Intrudocion To Psycology, Eight Edition. Terjemah, Nurjannah Taufiq, Rukmini Barhana, Editor Agus Gharma, Michael Adryanto*. Erlangga. Jakarta.

Suarim, B., dan Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(1): 75-83.

Sudjana S. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Penerbit Falah Production. Bandung.