

METODE PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG INOVATIF TINGKAT SEKOLAH DASAR DENGAN TEORI BELAJAR SIBERNETIKA

Ricky Setiawan¹, Hitta Alfi Muhimmah², Heru Subrata³, Nurul Istiq'faroh⁴, Zaenal Abidin⁵, Azizah Firdha
Noerdiana⁶

Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3,4,5,6}

e-mail: rickysetiawan@unesa.ac.id¹, hittamuhimmah@unesa.ac.id², herusubrata@unesa.ac.id³,
nurulistiqfaroh@unesa.ac.id⁴, zaenalabidin@unesa.ac.id⁵, azizah.22001@unesa.ac.id⁶

Received : 1 Mei 2023

Reviewed : 7 Mei 2023

Accepted : 23 Mei 2023

Published : 31 Mei 2023

ABSTRACT

The purpose of writing this article is to fulfill the assignment of the learning theory course, besides that, it can also find out the method of learning Indonesian by using learning media combined with learning methods based on the learning curriculum in accordance with the innovative government based on cyber- netika learning theory. some studies of events that occur in learning in the present. Efficient learning methods do not only use one method and the learning methods applied in the classroom must be in accordance with the material as well as the innovative teacher will produce student learning outcomes that are creative, productive, and well informed and correct. According to Anggit Sri, et al (2013), the learning process is a process of student interaction with learning resources in a learning environment. Learning is assistance provided by educators so that the process of acquiring knowledge and knowledge, mastering skills, and behavior, as well as forming attitudes and beliefs in students occurs. In other words, learning is a process to help learners to learn well. This innovative learning is equipped with very varied models with syntax or steps. These include direct learning, cooperative learning, problem-based learning, inquiry, or learning through discovery. Thus this paper is made with the hope that it can be one of the references for every reader in developing his ability to develop a learning process based on the principles of innovative learning.

Keywords: The Nature of Indonesian Language Learning, Innovative Learning Methods, Learning Media, Cybernetics Theory

ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel ini yakni memenuhi tugas mata kuliah teori belajar selain itu juga dapat mengetahui metode pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran yang dipadukan pada metode pembelajaran berdasarkan kurikulum pembelajaran sesuai dengan pemerintah yang inovatif berdasarkan teori belajar sibermetika. beberapa kajian-kajian kejadian yang terjadi pada pembelajaran di masa sekarang. Metode pembelajaran yang efisien tidak hanya menggunakan satu metode saja serta metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas harus sesuai dengan materi juga pembawaan guru yang inovatif akan membuahkan hasil belajar siswa yang kreatif, produktif, dan berpengetahuan yang baik dan benar. Menurut Anggit Sri,dkk (2013) mengungkapkan Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran inovatif ini dilengkapi dengan model-model yang sangat variatif dengan sintaks atau langkah-langkahnya. Di antaranya model pembelajar-an langsung, kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, inkuiri, atau belajar me- lalui penemuan. Demikianlah makalah ini dibuat dengan harapan dapat menjadi salah satu referensi bagi setiap pembaca dalam mengembangkan kemampuannya dalam

mengembangkan suatu proses pembelajaran yang berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang inovatif.

Keywords: *Hakekat Pembelajaran Bahasa Indonesia, Metode Pembelajaran Inovatif, Media Pembelajaran, Teori Sibernetika*

PENDAHULUAN

Penelitian menggunakan dan teori belajar sibernetika di dalam menerapkan materi yang digunakan dalam membuat artikel di mata kuliah teori belajar nanti dimana dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat pelajaran berinteraksi, bergantung satu sama lain yang mana kompleks dengan sibernetika aspek tersebut ada di dalamnya. Dalam beberapa kurikulum pembelajaran sesungguhnya memiliki perbedaan dalam kurikulum KTSP 2006 pada menyimak, berbicara, membaca, dan menulis berbasis materi pembelajaran kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia fokus kompetensi berbahasa Indonesia sedangkan pada kurikulum merdeka saat ini pembelajaran bahasa Indonesia fokus pada belajar, berpikir, berfilsafat, dan bebas mencari pengetahuan sendiri. Pada pembelajaran terdapat aspek yang diintegrasikan dengan menggunakan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Guru sangat berperan penting pada proses pembelajaran untuk memerhatikan kemampuan siswa serta memberi arahan yang baik, oleh karena itu mutu guru harus memiliki keterampilan mengajar yang handal agar dapat menyampaikan nilai pengetahuan dan keterampilan pada pembelajaran bahasa Indonesia, seorang guru wajib memiliki keterampilan dalam penyampaian materi bahasa Indonesia tersebut yaitu, bahasa, keterampilan bahasa, dan sastra bahasa dengan baik.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran memberdayakan strategi belajar secara bervariasi, seperti strategi belajar berbasis masalah, berbasis proyek, penemuan, jigsaw, kooperatif, STAD, NHT think pair share dan pembelajaran langsung, ungkapan (Husaman, et.al. 2013). Pembelajaran sederhana diartikan sebagai usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang untuk mau belajar dengan kehendaknya sendiri (Ningsih, 2021). Pada hakikatnya belajar dilakukan oleh semua makhluk hidup yang mau belajar seperti manusia baik dari beberapa kalangan usia dari anak-anak hingga dewasa maka, dapat disimpulkan berdasarkan beberapa pemaparan diatas bahwa Pembelajaran yang inovatif yaitu pembelajaran yang menggunakan beberapa strategi belajar dengan bervariasi berkolaborasi, dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Model pengejaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Suminar (2019) mengungkapkan bahwa suatu aktivitas yang menghasilkan perubahan tingkah laku dari pembelajar baik aktual maupun potensial disebut pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran bisa membawa Perubahan-perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan karakter yang ada dalam siswa dapat dilihat tidak hanya setelah proses pembelajaran tetapi juga potensi yang muncul setelah proses pembelajaran yang lama waktu yang lama yang merupakan hasil proses pembelajaran.

METODE

Metode Penelitian yang saya gunakan ialah kualitatif deskriptif karena saya akan melakukan implementasi dengan mengumpulkan data kemudian hasil akhir ialah mengukur hasil dari suatu penerapan teori belajar sibernetika dalam materi yang saya ambil apakah akan menghasilkan hasil belajar yang maksimal atau kurang maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1.1 Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Inovatif Tingkat Sekolah Dasar Dengan Teori Belajar Sibernetika

Hasil Penelitian dari beberapa Artikel dan Jurnal Teori Sibernetika 70% pembelajaran teori sibernetika berhasil jika diterapkan pada pelajaran mengandung nilai-nilai sikap sosial karena teori ini saling bergantung dan tidak bisa berdiri individu 30% faktor kegagalan dikarenakan siswanya yang masih punya sikap individu dan sulit bersikap sosial atau lebih tertutup atau dari manusia lain (lawan manusia yang diajak berinteraksi) Dan minimnya anak memanfaatkan IT dengan baik dan benar.

A. Hakekat Pembelajaran Bahasa Indonesia

1.1 Pembelajaran

Pembelajaran ialah proses interaksi individu dengan individu, individu dengan kelompok, dalam memperoleh wawasan luas tentang ilmu yang ingin di pahami. Pembelajaran tidak bisa lepas dari hubungan interaksi sosial karena hasil dari proses usaha dapat dikatakan mencapai tujuan mempelajari suatu ilmu akan terlihat secara maksimal jika terdapat banyaknya referensi yang di dapat secara bervariasi akan menimbulkan banyak ilmu yang dapat dikembangkan dengan makna yang berbeda. (Arifin, dkk. 2017). Proses pembelajaran yakni konsep yang sangat kompleks dalam menjadikan kegiatan belajar terjadi lebih efektif, efisien dan kondusif. Proses melibatkan beberapa unsur dalam satu lingkungan belajar seperti, guru, siswa, media pembelajaram, dan unsur lain yang menunjang terjadinya interaksi belajar. Pembelajaran yang terjadi selama ini menurut saya ialah sebagai pembelajaran konvensional hanya memfokuskan pada komunikasi verbalistik, sentralisasi guru, pembelajaran yang otoriter, dan peran guru dapat menentukan apa yang akan dipelajari oleh siswa dan faham-faham yang tidak memberikan ruang kreatifitas baik bagi siswa dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini menjadi suatu dasar suatu jurang pemisah antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Sikap, paham, atau kebiasaan yang terjadi seperti disebutkan menjadikan suasana belajar tidak menyenangkan.

1.2. Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah (Kelas 1,2, dan 3 SD).

Pada pembelajaran kelas rendah utamanya ialah mengenal huruf, kata, kalimat, dapat membaca, dan menulis. Setelah dasar pembelajaran bahasa Indonesia itu didapatkan maka anak dapat dikatakan telah melampaui proses pembelajaran bahasa indonesia dengan baik dan

benar. Pada tahap ini berdasarkan dunia nyata yang saya lihat dalam pengalaman selama mengajar itu seorang siswa/i dikelas rendah memerlukan beberapa metode dalam pembelajaran selain penguasaan materi guru yang bagus sebab siswa/i kelas rendah masih memiliki sikap labil oleh karena itu penguatan semangat belajar dan motivasi juga memerlukan bantuan guru juga peran orang tua yang peduli akan tanggung jawab seorang anaknya. Ilmu berbahasa itu harus dilatih dan diawali dengan benar sebab Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia dari komunikasi dengan orang sekita akan menjadi kebiasaan dari kecil yang terbawa hingga selamanya nanti. Prinsip-prinsip konstruktif yang saat ini sangat dianjurkan bagi setiap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Pembelajaran inovatif wajib dilengkapi dengan model-model yang sangat variatif dengan sintaks atau langkah-langkahnya.

B. Hakekat Pembelajaran Inovatif

Hakekat Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Perbedaan ini mengarah pada proses dan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan cenderung mengarah pada penguasaan hafalan konsep dan teori yang bersifat abstrak. Pembelajaran semacam ini akan membuat anak kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil pembelajaran serta ketidak bermaknaan pengetahuan yang diperoleh oleh siswa. Di samping itu, pengetahuan yang baik dipelajari siswa seolah-olah terpisah dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi oleh siswa.

Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman kontek siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena dari seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai. Hubungan antara guru dan siswa menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Otonomi siswa dan subyek pendidikan menjadi titik acuan seluruh perencanaan dan proses pembelajaran. Dengan mengacu pada pembelajaran aktif dan inovatif. metode-metode pembelajaran inovatif yang diangkat oleh penulis dalam makalah ini diantaranya: metode pembelajaran langsung, pembelajaran diskusi kelas, metode-metode pembelajaran Kooperatif, dan

beberapa contoh metode dan langkah-langkah pembelajaran inovatif.

Materi pengejaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa diantaranya: para pakar teori belajar pada umumnya membedakan dua macam pengetahuan, yakni pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu. Sebagai contoh pengetahuan deklaratif yaitu: tekanan adalah hasil bagi antara gaya dan luas bidang benda yang dikenai. Pengetahuan prosedural yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif di atas adalah cara memperoleh rumus/persamaan tekanan tersebut.

Menghafal hukum atau rumus tertentu dalam bidang studi fisika, kimia, matematika merupakan contoh pengetahuan deklaratif sederhana atau informasi faktual. Pengetahuan yang lebih tinggi tingkatannya memerlukan penggunaan pengetahuan dengan cara tertentu, misalnya membandingkan dua rancangan penelitian, menilai hasil karya seni dan lain-lain. Seringkali penggunaan pengetahuan prosedural memerlukan penguasaan pengetahuan prasyarat yang berupa pengetahuan deklaratif. Para guru selalu menghendaki agar siswa-siswa memperoleh kedua macam pengetahuan tersebut, supaya mereka dapat melakukan suatu kegiatan dan melakukan segala sesuatu dengan berhasil.

Ciri-ciri metode pengajaran langsung (Wahyuna, dkk. 2023) adalah sebagai berikut: (1) Tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar, (2) Sintaks atau pola keseluruhan dan luar kegiatan pembelajaran, dan (3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar

Pada metode pengajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan penjelasan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru.

Pengajaran langsung, menurut (Juriah, 2021) dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Diskusi merupakan komunikasi-sesorang berbicara satu dengan yang lain, saling berbagi gagasan

dan pendapat. Kamus bahasa mendefinisikan diskusi hampir identik dengan diskursus yaitu melibatkan saling tukar pendapat secara lisan, teratur, dan untuk mengekspresikan pikiran tentang pokok pembicaraan tertentu (Nikmah et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli, pemanfaat diskusi oleh guru mempunyai arti untuk memahami pikiran siswa dan memproses gagasan dan informasi yang diajarkan melalui komunikasi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung baik antara siswa maupun komunikasi guru dengan siswa. Sehingga diskusi menyediakan tatanan sosial yang dapat membantu siswa menganalisis proses berpikir mereka.

Pakar-pakar yang memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan model pembelajaran kooperatif adalah John Dewey dan Herbert Thelan. Menurut Dewey kelas seharusnya merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar. Thelan telah mengembangkan prosedur yang tepat untuk membantu para siswa bekerja secara berkelompok. Tokoh lain adalah ahli sosiologi Gordon Alport yang mengingatkan kerja sama dan bekerja dalam kelompok akan memberikan hasil lebih baik. Shlomo Sharan mengilhami peminat model pembelajaran kooperatif untuk membuat setting kelas dan proses pengajaran yang memenuhi tiga kondisi yaitu (a) adanya kontak langsung, (b) sama-sama berperan serta dalam kerja kelompok dan (c) adanya persetujuan antar anggota dalam kelompok tentang setting kooperatif tersebut.

Hal penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar cara bekerja sama dengan teman. Teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Dan setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.

C. Teori Sibernetika

Istilah sibernetik dalam bahasa Inggris disebut dengan cybernetics berasal dari bahasa Yunani Kuno, yakni kybernetes yang berarti pilot, kemudi, gubernur, atau jurumudi. Kata tersebut memiliki akar kata yang sama dengan pemerintah. Teori Sibernetik terdiri dari penyatuan antara teori dan praktik seperti pada laboratorium dan komputasi. Teori belajar Sibernetik merupakan teori belajar yang menganggap bahwa komputasi tidak hanya bisa digunakan untuk mengolah data, presentasi, membuat database, dan alat komunikasi. Tetapi juga, dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memancing dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik untuk menciptakan dan

membangun pengetahuan baru. Hal tersebut selaras dengan prinsip teori Sibernetika yang mana belajar merupakan pengolahan informasi.

Proses belajar memegang peranan penting. Namun, tidak kalah penting juga pengolahan sistem informasi. Dengan kata lain, sistem informasi dipandang sangat memegang peranan penting dalam memberikan kemudahan penyampaian materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa.

Teori Sibernetik juga dapat didefinisikan sebagai tidak ada satu proses belajar apapun yang ideal untuk semua situasi dan cocok untuk karakter siswa yang beragam. Hal ini disebabkan oleh cara belajar yang sangat ditentukan oleh sistem informasi.

Menurut teori belajar Sibernetik, pembelajar menggunakan jenis-jenis memori yang berbeda selama belajar karena situasi yang dihadapi berbeda-beda. Adapun pengelolaan sistem pembelajaran berdasarkan teori belajar Sibernetik menuntut adanya pembelajaran yang memperhatikan kondisi internal dan kondisi eksternal.

Kondisi internal siswa memiliki faktor pengaruh pada proses belajar berupa proses pengolahan informasi, kemampuan awal peserta didik, perhatian, motivasi, persepsi, lupa, retensi, dan transfer. Kondisi eksternal siswa sangat berpengaruh pada proses belajar dengan pengelolaan informasi di antaranya tujuan belajar, pemberian umpan balik, dan kondisi belajar.

Lev N. Landa, ahli psikolog beraliran Sibernetik mengelompokkan proses berpikir menjadi dua, yakni proses berpikir algoritmik dan proses berpikir heuristik. Berikut penjelasan keduanya. Proses berpikir algoritmik merupakan proses berpikir sistematis, tahap demi tahap, konvergen, linear, dan lurus menuju satu target tujuan tertentu. Proses berpikir heuristik merupakan cara berpikir divergen, menuju ke beberapa target tujuan sekaligus. Memahami suatu konsep yang mengandung arti ganda dan penafsirannya menuntut seseorang untuk menggunakan cara berpikir heuristik.

Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran yang diajarkan dengan teori Sibernetik disebut dengan sistem informasi yang akan dipelajari atau masalah yang akan diselesaikan diketahui ciri-ciri atau karakteristiknya. Materi pelajaran tertentu akan lebih tepat disajikan secara berurutan, teratur, sekuensial, dan linier. Sedangkan, beberapa materi pelajaran akan lebih tepat jika disajikan dalam bentuk terbuka dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpikir dan berimajinasi. Tidak hanya Landa yang menganut aliran Sibernetik, Pask dan Cott juga menganut teori tersebut. Menurut Pass dan Cott, ada dua macam cara berpikir

dalam pembelajaran, yakni cara berpikir surealis dan menyeluruh (Shaturaev, 2023).

Pendekatan surealis hampir serupa dengan pendekatan algoritmik. Namun, keduanya sebenarnya memiliki perbedaan. Cara berpikir menyeluruh merupakan berpikir yang cenderung melompat ke depan dan langsung ke gambaran lengkap sebuah sistem informasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Teori belajar sibernetik merupakan perkembangan dari teori belajar kognitif, yang menekankan peristiwa belajar sebagai proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadinya perubahan kemampuan yang terikat pada situasi tertentu. Hakekat manajemen pembelajaran berdasarkan teori belajar sibernetik adalah usaha guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya secara efektif dengan cara memfungsikan unsur-unsur kognisi siswa, terutama unsur pikiran untuk memahami stimulus dari luar melalui proses pengolahan informasi. Tinjauan aspek ontologi menjelaskan daya ingatan individu terdiri dari struktur informasi yang terorganisasi dan proses penelusuran bergerak secara hirarkhis dari informasi yang paling umum dan inklusif ke informasi yang paling rinci sampai informasi yang diinginkan diperoleh. Tinjauan aspek epistemologi menjelaskan cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Komponen pemrosesan informasi berdasarkan perbedaan fungsi, kapasitas, bentuk informasi dan proses terjadinya lupa dijelaskan melalui 3 komponen: Sensory memory atau sensory register (SM/SR), Short Term Memory (STM), Long Term Memory (LTM). Tinjauan aspek aksiologi dijelaskan pengelolaan pembelajaran menuntut pembelajaran untuk diorganisir dengan baik yang memperhatikan kondisi internal dan eksternal. Sebab memori kerja manusia mempunyai kapasitas yang terbatas. Untuk mengurangi muatan memori kerja, perlu memperhatikan kapabilitas belajar, peristiwa pembelajaran, dan pengorganisasian atau urutan pembelajaran. Bertalanffy, Wiener dan lain-lain telah mengembangkan teori sistem dan sibernetika, melalui studi tentang komunikasi manusia yang fokus pada linguistik.

Dari analisis melalui pandangan filsafat terhadap teori belajar sibernetika dalam proses pembelajaran diperoleh; pertama, dari pandangan ontologi memaparkan bahwa, teori belajar sibernetik dalam proses pembelajaran adalah usaha guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya secara efektif dengan cara memfungsikan unsur-unsur kognisi siswa, terutama unsur pikiran untuk memahami stimulus dari luar melalui proses

pengolahan informasi dengan proses pengolahan informasi dalam belajar; kedua, dari pandangan epistemologi memaparkan bahwa, teori belajar sibermetik dalam proses pembelajaran dapat diterapkan dengan cara guru atau pendidik harus mengetahui dengan baik materi pelajaran dan pola pikir siswanya; dan ketiga, dari pandangan aksiologi memaparkan bahwa, teori belajar sibermetik dalam proses pembelajaran diimplikasikan pada pengelolaan pembelajaran yang dikelola oleh guru atau pendidik agar siswa dapat mencapai tujuan belajar secara efektif dengan tindakan pendidik untuk mengelola pembelajaran yang baik seperti menempatkan peran penting elaborasi (elaboration), organisasi (organization) dan konteks (context) untuk mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada yang diperoleh siswa.

Proses pembelajaran yakni konsep yang sangat kompleks dalam menjadikan kegiatan belajar terjadi lebih efektif, efisien dan kondusif. Proses melibatkan beberapa unsur dalam satu lingkungan belajar seperti, guru, siswa, media pembelajaran, dan unsur lain yang menunjang terjadinya interaksi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Muhammad.dkk. (2017). Implikasi Teori Belajar Sibermetik Dalam Proses Pembelajaran Dan Penerapan It Di Era Modern. Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar), 241-253
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Malang: UMM Press.
- Juriyah. (2021). Profil Implementasi Model Shared pada Pembelajaran IPA Terpadu di Indonesia: Kajian Literatur (2012-2021). *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 32–46. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.6>
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2),
- Ningsih, O. S. (2021). Analisis Ontologi, Epistemologi, Dan Aksiologi Artikel Teori Belajar Sibermetik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 8(2).
- Suminar, T. (2019). Tinjauan Filsafati (Ontologi, Epistemologi Dan Aksiologi Manajemen Pembelajaran Berbasis Teori Sibermetik. *Jurnal Edukasi*, 3(2).
- Telaumbanua, Arozatulo.dkk (2022). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Sibermetik Terhadap Kemampuan Mahasiswa Mengelola Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*. 1 (2), 58-67
- Wahyuna, Riza.dkk. (2023). Analisis Teori Sibermetik Pada Era Pembelajaran 5.0 Dalam Perkembangan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII MTsN 1 Langkat. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*. 4 (2). 34-40
- Shaturaev, J. (2023). Leading-Edge Strategies for Enhancing Higher Education Institutions ' Management Systems. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 3(1), 59–66.
- Thoriq, M., Sakti, A. W., & Azizah, N. N. (2023). Learning Mixed Arithmetic Operations Using WhatsApp Groups for Islamic Elementary School Students. 3.