

**ARTIKEL DISKUSI DOSEN**  
**MENGEMBANGKAN TEKNIK APERSEPSI DAN MOTIVASI**  
**PADA PEMBELAJARAN DARING**



Disusun Oleh:  
Affa Ardhi Saputri

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**2020**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar dalam pelaksanaan pembelajaran selama satu tahun belakangan ini. Peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring/*online* menimbulkan beberapa permasalahan. Permasalahan yang paling sering muncul adalah masalah sarana prasarana atau ketersediaan jaringan internet dan kuota data yang tidak merata (Asmuni, 2020)(Dwi et al., 2020)(Yudiawan, 2020). Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengkolaborasikan metode komunikasi *synchronous* dan *asynchronous* atau dikenal dengan istilah metode komunikasi *hybrid*. Masing-masing metode memiliki kelebihan dan kelemahan. Penentuan jenis metode komunikasi yang digunakan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain konsumsi kuota data, kemudahan penggunaan, dan kondisi infrastruktur jaringan (Mujib, 2020).

Permasalahan lain dalam pembelajaran daring adalah kurangnya kontrol dosen terhadap mahasiswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu kelebihan sekaligus menjadi kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah tidak terikatnya jarak dan waktu. Menjadi sebuah kelemahan karena menimbulkan kurangnya kontrol dosen terhadap mahasiswa selama pembelajaran. Dosen tidak bisa memastikan bahwa semua mahasiswa mengikuti pembelajran dengan serius dan tidak disertai dengan kegiatan lain. Kegiatan monoton selama pembelajaran juga menimbulkan kebosanan di tingkat peserta didik (Firyal, 2020).

Apersepsi dan motivasi merupakan sebuah teknik yang penting diterapkan dalam pembelajaran. Apersepsi dan motivasi penting diterapkan dalam pembelajaran daring. Kegiatan apersepsi dan motivasi dapat digunakan sebagai kontrol terhadap jalannya pembelajaran daring. Namun, seringkali dosen melupakan dua kegiatan ini, terlebih lagi dengan berbagai platfoam media

pembelajaran yang digunakan menyebabkan kesulitan dalam memilih teknik apersepsi dan motivasi yang tepat. Sehingga penting dilakukan pengembangan terhadap berbagai teknik apersepsi dan motivasi pada pembelajaran daring.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana mengembangkan teknik apersepsi dan motivasi pada berbagai platform pembelajaran daring?

### **C. Tujuan**

Untuk mengembangkan teknik apersepsi dan motivasi pada berbagai platform pembelajaran daring.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Apersepsi dan Motivasi**

Apersepsi selalu dikaitkan dengan kegiatan awal pembelajaran. Apersepsi berasal dari kata *apperception* yaitu menafsirkan buah pikiran. Proses apersepsi melibatkan proses menggabungkan atau mengasimilasikan pengamatan oleh pancaindra dengan pengalaman yang telah dimiliki. Sehingga, dalam pembelajaran apersepsi mempunyai fungsi sebagai pengantar pembelajaran. Apersepsi juga termasuk dalam proses berpikir, yaitu proses menanggapi rangsang yang telah diberikan kemudian ditafsirkan dan diolah dalam suatu susunan kategori (Nasution, 2010). Apersepsi merupakan proses menghubungkan apa yang telah mereka ketahui dengan apa yang akan dipelajari, serta proses membawa dunia mereka (kondisi mental dan fisik) memasuki dunia kita (kegiatan pembelajaran).

Apersepsi meliputi beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut diantaranya adalah: 1) pemaparan deskripsi singkat tentang isi materi yang akan diajarkan; 2) eksplorasi, kegiatan mengungkap kembali materi yang telah diajarkan dengan menanyakan materi sebelumnya; 3) mengulas relevansi materi yang ditanyakan dengan materi yang akan diajarkan; dan 4) menghubungkan materi yang telah diajarkan dengan materi yang akan diajarkan (Nasution, 2010). Dengan demikian kegiatan apersepsi berupaya untuk membangun sebuah jembatan yang menghubungkan kognisi-kognisi yang terbentuk dan dimiliki peserta didik untuk mencapai sebuah kompetensi yang telah ditetapkan.

Munif Chatib membagi sumber apersepsi menjadi empat kelompok yaitu zona alfa, pemanasan (*warmer*), *pre-teach*, dan *scene setting* (Chatib, 2012). Berikut adalah penjelasan mengenai sumber-sumber apersepsi tersebut.

##### **1. Zona Alfa**

Zona alfa merupakan salah satu kondisi gelombang otak manusia. Pada zona alfa otak berada pada tahap kesiapan menerima pembelajaran. Hal ini disebabkan proses kreatif otak seseorang berada pada tahap paling iluminasi

(cemerlang). Kondisi ini neuron (sel saraf) berada dalam suatu harmoni (keseimbangan) sehingga merupakan kondisi yang paling baik untuk menerima pembelajaran (Chatib, 2012). *Fun story, ice breaking*, musik, dan *brain gym* merupakan beberapa cara yang dapat digunakan untuk membawa mahasiswa/peserta didik dalam zona alfa.

## 2. Pemanasan (*Warmer*)

*Warmer* atau pemanasan merupakan kegiatan mengulang kembali materi yang telah disampaikan oleh dosen. Selain *warmer* biasanya juga dikenal dengan istilah *review, feedback*, atau tinjau ulang. Kegiatan pemanasan dapat dilakukan pada pertemuan kedua. Kegiatan pemanasan dapat dilakukan dengan melakukan *fun game* atau kuis.

## 3. *Pre-Teach*

*Pre-teach* adalah aktivitas yang harus dilakukan terlebih dahulu sebelum aktivitas utama dilaksanakan. *Pre-teach* misalnya penjelasan awal tentang alur diskusi; memilih moderator, anggota kelompok, dan notulen; dan penjelasan terhadap prosedur suatu kegiatan (Chatib, 2012).

## 4. *Scene Setting*

*Scene setting* merupakan strategi pembelajaran yaitu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa untuk membangun konsep awal pembelajaran. Apersepsi *scene setting* ini digunakan sebagai strategi pembelajaran yang sering disebut sebagai hook atau pengait untuk menuju mata pelajaran inti (Maskum, 2014). Berikut ini beberapa kegiatan yang dapat dilakukan pada *scene setting* yaitu *story telling, visualization*, simulasi, pantomime, dan bermain peran (Chatib, 2012). Kegiatan *scene setting* ini merupakan salah satu factor yang mampu meningkatkan motivasi mahasiswa (Ansar et al., 2018).

Motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting dalam pembelajaran (Sanjaya, 2010). Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri

individu untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan tertentu. Perilaku yang ditampilkan mahasiswa dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar tertentu ditentukan oleh motivasi yang dimiliki. Motivasi menunjukkan kuat lemahnya usaha yang dilakukan oleh seorang mahasiswa dalam mencapai tujuan.

Faktor yang mempengaruhi motivasi dapat dikelompokkan dalam dua kelompok yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 1991). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri individu itu sendiri misalnya faktor jamaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut yaitu faktor keluarga, kampus, sarana dan prasarana belajar termasuk daya tarik dosen.

Apersepsi berkaitan erat dengan motivasi. Tujuan dari apersepsi salah satunya adalah untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Ciri-ciri mahasiswa termotivasi setelah menpadat proses pembelajaran adalah: 1) tertarik pada mata kuliah yang diajarkan; 2) berantusias tinggi dan memperhatikan; 3) Ingin selalu bergabung dalam kelas; 4) ingin identitasnya diakui; 5) Tindakan, kebiasaan, dan moral selalu dalam kontrol diri; 6) mengingat pelajaran yang telah dipelajari; dan 7) selalu terkontrol oleh lingkungan.

## **B. Platform Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring karena adanya pandemic covid-19 telah berlangsung hampir satu tahun. Meskipun demikian masih terdapat banyak kendala yang dialami selama proses pembelajaran daring. Kendala tersebut antara lain adalah kebutuhan paket data dan jaringan internet yang tidak merata. Tingkat ekonomi dan daerah asal mahasiswa yang beragam menyebabkan tidak meratanya kemampuan dalam penyediaan sarana dan prasarana yang didominasi oleh paket data dan ketersediaan jaringan internet yang memadai. Permasalahan kedua adalah kurangnya kontrol dosen terhadap mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya tingkat stress dan kejenuhan yang dialami mahasiswa tinggi. Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi dan gairah dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil survey terhadap mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Walisongo terdapat beberapa platform pembelajaran daring yang digunakan.

Berbagai platform pembelajaran daring tersebut adalah *zoom*, *google meet*, *e-learning walisongo*, *whatsapp group*, *Edmodo*, *google classroom*, dll. Secara garis besar penggunaan platform pembelajaran daring terbagi dalam dua metode komunikasi yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Komunikasi *synchronous* adalah komunikasi yang dilakukan antara pendidik atau dosen dan peserta didik atau mahasiswa pada waktu yang bersamaan atau *real time* (Mujib, 2020). Metode ini dapat menerapkan komunikasi secara langsung via konferensi video. Kelebihan dari metode ini adalah dapat memfasilitasi mahasiswa secara langsung, memberikan konfirmasi dan klarifikasi terkait dengan materi, serta memberikan penguatan terhadap konsep. Kekurangan dari metode ini adalah banyak memakan kuota data dan menimbulkan kesulitan bagi beberapa mahasiswa yang berada pada daerah yang kurang baik koneksi internetnya. Sedangkan metode komunikasi *asynchronous* adalah metode komunikasi yang memungkinkan pendidik/dosen dan peserta didik/mahasiswa untuk tidak bertemu pada saat yang bersamaan (Mujib, 2020). Artinya semua peserta didik boleh memilih waktu kapan saat *online* atau *offline*. Metode *asynchronous* bermanfaat untuk mengatasi beberapa kendala jaringan internet yang tidak merata.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan pada umumnya menggunakan gabungan antara metode *synchronous* dan *asynchronous* karena masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Pembagian platform pembelajaran daring dapat dilihat pada table 1. Zoom meeting, google meet, *e-learning walisongo*, dan whatsapp adalah beberapa platform yang digunakan pada pembelajaran dengan tipe komunikasi *synchronous*. Whatsapp, *e-learning walisongo*, google classroom, dan youtube adalah beberapa platform yang digunakan dalam pembelajaran daring dengan tipe komunikasi *asynchronous*.

**Tabel 1. Platform Pembelajaran Daring**

No	Platform Pembelajaran	Tipe Komunikasi	Kategori
1	Zoom Meeting	<i>Synchronous</i>	<i>Video Conferencing</i>
2	Google Meet	<i>Synchronous</i>	<i>Video Conferencing</i>
3	E-Learning Walisongo	<i>Synchronous dan Asynchronous</i>	<i>LMS</i>

4	Whatsapp	<i>Synchronous dan Asynchronous</i>	<i>Instan Messaging</i>
5	Google Classroom	<i>Asynchronous</i>	<i>LMS</i>
6	Youtube	<i>Asynchronous</i>	<i>Streaming Video, Video on Demand</i>

### C. Teknik Apersepsi dan Motivasi berbagai Platform Pembelajaran Daring

Apersepsi adalah kegiatan yang penting dalam pembelajaran. Apersepsi merupakan jembatan bagi kognisi mahasiswa. Apersepsi juga merupakan proses menghubungkan persepsi yang telah dimiliki oleh mahasiswa dengan pengalaman baru yang mengantarkan kepada konsep materi yang akan dipelajari. Apersepsi juga berfungsi untuk menyiapkan mahasiswa secara fisik dan psikis sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini akan mempengaruhi motivasi yang dimiliki mahasiswa selama proses pembelajaran.

Apersepsi sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Akan tetapi, selama proses pembelajaran daring apersepsi sering sekali terabaikan. Hal tersebut dikarenakan beberapa factor. Padatnya materi menyebabkan pembelajaran bersifat monoton. Beban menyusun materi selama pembelajaran daring bagi dosen menjasi dua kali lipat karena harus menyiapkan video dan berbagai materi terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran via video conference. Permasalahan utamanya adalah sulitnya menerapkan teknik apersepsi yang tepat dalam pembelajaran daring.

Teknik apersepsi dan motivasi pada pembelajaran daring penting untuk dikembangkan. Teknik yang digunakan harus mampu mengakomodasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran daring, fleksibel terhadap berbagai platform yang digunakan, dan mampu menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga apersepsi dan motivasi pada pembelajaran daring paling tidak memiliki tiga fungsi sebagai berikut: 1) menjadi jembatan antar kognisi mahasiswa, jembatan antar materi, dan jembatan antara dunia dosen dan mahasiswa; 2) menjadi alat/kegiatan yang dapat mengontrol aktivitas mahasiswa; dan 3) menumbuhkan motivasi dan rasa senang selama proses pembelajaran.



Apersepsi dan motivasi pada pembelajaran daring dapat dikembangkan dengan memberikan sesuatu yang simple, sederhana, tidak terlalu banyak menyita waktu dan kuota. Teknik yang digunakan juga harus mampu menjadi alat atau suatu kegiatan yang digunakan oleh dosen untuk mengontrol aktivitas mahasiswa dan memastikan bahwa mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu Teknik yang digunakan juga harus bersifat menyenangkan. Beberapa teknik apersepsi dan motivasi yang dapat digunakan pada pembelajaran daring dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Teknik Apersepsi dan Motivasi pada Pembelajaran Daring**

No	Apersepsi dan Motivasi	Synchronous			Asynchronous
		Zoom meeting	Google Meet	Whatsapp	E-learning/ Google classroom/dll (LMS)
1	Visualisasi Gambar	√	√	√	√
2	Visualisasi video	√	√	√	√
3	Penemuan benda disekitar	√	√	√	√
4	Kuis/Fun Game	√	√	√	√
5	Memberikan Fakta Mengejutkan	√	√	√	√
6	Menggunakan Quote	√	√	√	√

Visualisasi gambar merupakan teknik apersepsi yang mudah diterapkan. Gambar yang diberikan bisa bersifat unik dan mengundang ketertarikan mahasiswa. Pemberian apersepsi jenis ini bisa langsung mendapatkan respon dan umpan balik dari mahasiswa pada metode *synchronous*. Beberapa hal harus diperhatikan pada saat menggunakan platform whatsapp yaitu kontrol admin dalam membuka dan menutup oesan agar pembelajaran lebih terorganisir. Visualisasi gambar pada metode *asynchronous* dapat diterapkan pada awal pembelajaran sebagai sesi diskusi dan setiap mahasiswa memberikan komentar.

Gambar 1 adalah contoh pemberian apersepsi visualisasi gambar sebelum masuk materi keseimbangan benda tegar. Gambar yang digunakan sebagai apersepsi juga bisa berupa gambar meme fisika yang berhubungan dengan psikologi mahasiswa. Gambar 2 adalah contoh visualisasi gambar sebelum masuk materi Hukum Newton. Visualisasi gambar juga dapat diterapkan pada pertengahan pembelajaran, saat mahasiswa mulai terlihat bosan atau mengantuk. Gambar 3 adalah contoh visualisasi gambar yang dapat diberikan pada pertengahan pembelajaran. Pemberian apersepsi ini bertujuan untuk meresh otak yang sudah mulai lelah dan bosan.



Gambar 1. Contoh Apersepsi Visualisasi Gambar

Sumber: <https://www.brilio.net/duh/10-foto-orang-boncengan-motor-paling-ekstrem-mending-jalan-kaki-deh-161008b.html>



Gambar 2. Contoh Apersepsi Visualisasi Gambar

Sumber: <https://www.syahidnoor.com/2016/11/21-meme-soal-fisika-bikin-baper.html>



Gambar 3. Contoh Visualisasi Gambar

Sumber: <https://twitter.com/halokampus/status/717320688206368768>

Visualisasi video hampir sama dengan visualisasi gambar. Akan tetapi pada penggunaan persepsi jenis ini agak sedikit kurang efektif untuk penggunaan metode komunikasi *synchronous* terlebih lagi. Ketika menggunakan zoom meeting atau google meet. Penemuan benda di sekitar dapat diterapkan di awal kegiatan yaitu mahasiswa diminta untuk mencari benda yang ada di sekitarnya yang berhubungan dengan objek tertentu. Misalnya instruksi yang digunakan adalah “carilah benda di sekitarmu yang dapat menghasilkan energi, tunjukkan ke kamera”. Ketika menggunakan whatsapp atau metode *asynchronous* dapat diterapkan dengan mengunggah foto selfi dengan benda tersebut. Kuis atau fun game juga bisa diterapkan pada zoom atau google meet dengan memanfaatkan fitur *raise hand*. Kuis atau game ini bertujuan untuk mengulang kembali materi yang dipelajari sebelumnya.

Kegiatan lain adalah memulai diskusi dengan memberikan fakta-fakta yang mengejutkan. Fakta yang mengejutkan dimaksudkan untuk memberikan efek atusias pada mahasiswa. Terakhir adalah membuka dengan memberikan quote. Quote bisa diambil dari tokoh-tokoh terkenal yang memiliki relevansi dengan materi yang akan diajarkan. Quote juga dimaksudkan untuk memberikan semangat, nilai kehidupan, dan menambah motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

### **BAB III**

#### **PENUTUP**

Apersepsi dan motivasi merupakan kegiatan yang penting diberikan pada pembelajaran. Teknik apersepsi dan motivasi dapat dikembangkan untuk pembelajaran daring dengan mengakomodasi berbagai kesulitan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran daring. Apersepsi dan motivasi pada pembelajaran daring juga harus fleksibel diterapkan pada berbagai metode komunikasi baik *synchronous* maupun *asynchronous* dan berbagai platform pembelajaran daring. Teknik apersepsi dan motivasi dapat diterapkan dengan visualisasi gambar, visualisasi video, penemuan benda sekitar, kuis/fun game, memberikan fakta yang mengejutkan, dan menggunakan quote.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansar, A., Afiif, A., & Damayanti, E. (2018). Scene setting activities: One of students' learning motivation factor. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 4(3), 251–256. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i3.6424>
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Chatib, M. (2012). *Gurunya Manusia*. Khaifa Pustaka Mizan.
- Dwi, B., Amelia, A., Hasanah, U., & Putra, A. M. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 3.
- Firyal, R. A. (2020). Pembelajaran Daring dan Kebijakan New Normal Pemerintah. *LawArXiv Papers*, 1–7. <https://osf.io/preprints/lawarxiv/yt6qs/>
- Maskum, M. (2014). *Menjadi Guru Idola*. Cable Book.
- Mujib, I. H. Al. (2020). Jurnal nomosleca. *Jurnal Nomosleca*, 6(April), 68–76.
- Nasution, S. (2010). *Dikdaktik Asas-asas Mengajar*. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Slameto. (1991). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Bumi Aksara.
- Yudiawan, A. (2020). BELAJAR BERSAMA COVID 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v6i1.64>