



MODEL PEMBELAJARAN KREATIF, INSPIRATIF, DAN MOTIVATIF

PENULIS

**MUH HUSYAIN RIFA'I | TANUKI | NOVITA MAULIDYA JALAL
IMAM SUDARMAJI | NENNI FARIDAH LUBIS | ANDI HUDIAH
SUDARTO | ACHMAD FACHRURROZY | MARRIETA MODDIES SWARA
LISTYA ENDANG ARTIANI | PURNAWATI | ANDI SEPTIRA LESTARI WAHAB
ANDI YUSTIRA LESTARI WAHAB | SUPADMI | ANDI FITRIANI DJOLLONG
RAYA MANGSI**

EDITOR

ANIEK WIDIARTI | LASTRY FORSIA | MARDIANA SARI



MODEL PEMBELAJARAN KREATIF, INSPIRATIF, DAN MOTIVATIF

Penulis

Muh Husyain Rifa'i | Tanuki | Novita Maulidya Jalal
Imam Sudarmaji | Nenni Faridah Lubis | Andi Hudiah
Sudarto | Achmad Fachrurrozy | Marrieta Moddies Swara
Listya Endang Artiani | Purnawati | Andi Septira Lestari Wahab
Andi Yustira Lestari Wahab | Supadmi | Andi Fitriani Djollong
Raya Mangsi

Editor

Aniek Widiarti | Lastry Forsia | Mardiana Sari

Hak Cipta Buku Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia
Republik Indonesia Nomor : 000348526



Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta
Cirebon, 2022

MODEL PEMBELAJARAN KREATIF, INSPIRATIF, DAN MOTIVATIF
v + 267 hlm.; 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-99928-3-5

Penulis : Muh Husyain Rifa'i, dkk
Editor : Aniek Widiarti, Lastry Forsia & Mardiana
Sari
Tata Letak : Team Wiyata Bestari Samasta
Desain Sampul : Farhan Saefullah

Cetakan 1 : Mei 2022

Copyright © 2022 by Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta
All rights reserved
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektris maupun
mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem
penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta
Anggota IKAPI
Jl. Sumadinata 22 Cirebon – Jawa Barat Indonesia 45151
Cirebon Telp. 085724676697
e-mail: wbsamasta@gmail.com
Web : <http://wbs-indonesia.com/>

KATA PENGANTAR

Buku ini merupakan simbol semangat intelektual dalam mengkaji ilmu pendidikan khususnya tentang model pembelajaran kreatif, inspiratif, dan motivatif yang terbit pada tahun 2022. Kontributor dari buku ini adalah para peneliti dan dosen dari berbagai kampus di Indonesia. Mereka memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda. Penulisan buku ini dilandasi atas pentingnya *update* penelitian terbaru tentang kajian ilmu pendidikan dengan tema tentang Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, dan Motivatif yang menjadi isu dan problematika saat ini.

Buku ini terdiri dari 16 artikel yang dimasukkan ke dalam 16 bab di dalam buku ini. Upaya penyusunan buku ini dilakukan untuk mendokumentasikan karya-karya yang dihasilkan para penulis sehingga dapat bermanfaat bagi pembaca secara lebih luas. Penulisan buku juga mengandung konsekuensi untuk membangun budaya pendidikan Indonesia yang lebih bermartabat dan berintegritas.

Sebagai penutup, tiada gading yang tak retak. Tentunya banyak kekurangan dalam penyusunan buku ini sehingga kritik dan masukan selalu diperlukan bagi pengembangan studi ilmu pendidikan baik secara teori maupun implementasinya. Hal-hal yang besar tentunya berawal dari yang sederhana. Semoga tulisan-tulisan dalam buku ini menjadi ilmu yang bermanfaat bagi pengembangan organisasi hari ini dan esok

Tangerang, Mei 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
Bab 1 : Model Pembelajaran : Pengertian, Ciri-Ciri dan Fungsi Model Pembelajaran Muh Husyain Rifa'i	1
Bab 2 : Jenis-Jenis Pembelajaran Tanuki	18
Bab 3 : Model Pembelajaran Kontekstual Novita Maulidya Jalal	40
Bab 4 : Model Pembelajaran Berbasis Masalah Imam Sudarmaji	54
Bab 5 : Model Pembelajaran Kooperatif Nenni Faridah Lubis	72
Bab 6 : Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Andi Hudiah	86
Bab 7 : Model Pembelajaran Pakem (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) Sudarto	100
Bab 8 : Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i> Achmad Fachrurrozy	122
Bab 9 : Model Pembelajaran Portofolio Marrieta Moddies Swara	137
Bab 10 : Model Pembelajaran Tematik Listya Endang Artiani	148
Bab 11 : Model Pembelajaran SQ4R (<i>Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review</i>) Purnawati	165
Bab 12 : Model Pembelajaran MEA (<i>Means - Ends Analysis</i>) Andi Septira Lestari Wahab	176
Bab 13 : Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> Andi Yustira Lestari Wahab	190

Bab 14 : Model Pembelajaran <i>Problem Posing</i> Supadmi	211
Bab 15 : Model Pembelajaran <i>Beyond Centers And Circle Time (BCCT)</i> Andi Fitriani Djollong	220
Bab 16 : Startegi Penggunaan Metode IQLAB dalam Pembelajaran Raya Mangsi	250
Profil Editor	263



BAB 1

MODEL PEMBELAJARAN : PENGERTIAN, CIRI-CIRI DAN FUNGSI MODEL PEMBELAJARAN

MUH HUSYAIN RIFA'I



BAB 1

MODEL PEMBELAJARAN : PENGERTIAN, CIRI-CIRI DAN FUNGSI MODEL PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model Pembelajaran

Konsep interaksi merupakan hal yang cukup penting jika ingin menyusun sebuah desain pembelajaran. Maka dari itu desain informasi tak dapat tergantikan dengan desain informasi. Interaksi dengan keberagaman peserta peserta didik merupakan dua hal yang saling berkaitan, karena itulah desain pembelajaran dituntut untuk dapat memunculkan bermacam-macam desain-desain pembelajaran yang bervariasi.

Model-model pembelajaran dapat disusun dengan berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli membuat model pembelajaran berdasarkan dari banyak prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli membuat model pembelajaran berdasarkan prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, dan teori-teori yang lain yang mendukung. Joyce & Weil mempelajari model-model berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Empat model tersebut yaitu pola umum perilaku pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Joyce & Weil juga mengatakan jika model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang bisa dipakai untuk menyusun

kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, maksudnya adalah para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran merupakan susunan kerangka kerja yang dapat menyuguhkan gambaran sistematis agar dapat melakukan pembelajaran yang dapat membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus.

Penjelasan diatas membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang sebelumnya telah melakukan langkah atau pendekatan pembelajaran yang justru lebih luas lagi cakupannya. Penjelasan di atas senada dengan pendapat Suprihatiningrum (2013, hlm. 145) yang mengatakan jika model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran dengan sistematis agar dapat mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan belajar tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai.

Dalam rangka memperkuat keaslian dari definisi dari model pembelajaran, dibawah ini adalah definisi-definisi model pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli :

1. Menurut Trianto, model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.
2. Menurut Saefuddin & Berdiati (2014), pengertian model pembelajaran merupakan susunan kerangka

konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar agar dapat mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

3. Menurut Sukmadinata & Syaodih (2012), pengertian dari model pembelajaran adalah suatu rancangan yang menunjukkan proses detail penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar peserta didik mengalami perubahan atau perkembangan diri.
4. Joyce & Weil (2018), Mereka berpendapat jika model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.

B. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat diketahui jika adanya kesamaan ciri khusus yang menyelubungi semua pengertian model pembelajaran. Adanya pola atau rencana yang sistematis adalah ciri khusus tersebut.

Dalam memastikan adanya kehadiran ciri tersebut, maka berikut adalah ciri atau karakteristik yang dimiliki model pembelajaran jika dibandingkan dengan ilmu pelaksanaan dan perencanaan pembelajaran lain, diantaranya sebagai berikut :

1. Kardi & Nur dalam Ngalimun (2016) mengatakan jika model pembelajaran memiliki ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:
 - a. Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
 - b. Berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik akan belajar (memiliki tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai).
 - c. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.
2. Hamiyah dan Jauhar (2014) berpendapat jika ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut :
 - a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
 - b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
 - c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
 - d. Memiliki perangkat bagian model.
 - e. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

C. Fungsi Model Pembelajaran

pengertian fungsi model pembelajaran adalah petunjuk dalam perencanaan sampai pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat Trianto (2015) yang berpendapat jika fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Karena itulah, pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

D. Komponen Model Pembelajaran

Pengertian dari komponen model pembelajaran adalah bagian-bagian yang membuat suatu model pembelajaran menjadi kesatuan utuh. Contohnya seperti suatu model pembelajaran mempunyai komponen sintaks yang merupakan acuan dasar dari keseluruhan urutan fase yang harus dilakukan agar kita menerapkan konsep dari model pembelajaran tersebut. Komponen model pembelajaran terdiri atas:

1. Sintaks,
2. Sistem sosial,
3. Prinsip reaksi,
4. Sistem pendukung, dan
5. Dampak instruksional dan pengiring

E. Model-Model Pengajaran

Teori yang tampaknya kuno, sekaligus bersifat umum, tidak rumit, ditulis DeQueljo dan A. Gazalli dalam buku mereka *Diktaktik Umum*. Pada buku itu mereka

menggunakan istilah jalan pelajaran sebagai padanan istilah model pengajaran. Ada empat jalan pelajaran yang mereka tulis dalam buku itu (De Queljoe dan Gazalli, 1962:94-101).

1. Jalan Pelajaran Konsentris, pada jalan pelajaran ini seluruh bahan pelajaran dijalani beberapa kali dan permulaan hingga akhir, dimulai dari yang paling mudah dan paling penting.
2. Jalan Pelajaran Suksesstif, Suksessi artinya urutan atau berurutan. Di dalam jalan pelajaran ini seluruh bahan hanya dilalui satu kali, karena pengajaran maju secara berurutan.
3. Jalan Pelajaran Sintensis, jalan pelajaran ini menunjukkan kegiatan belajar-mengajar seharusnya dimulai dari mempelajari unsur-unsur atau bagian-bagian untuk selanjutnya membuat kesimpulan atau merumuskan keseluruhan. Dalam pengajaran membaca misalnya, jalan pengajaran ini akan dilakukan dengan memulai proses pengajaran dengan mengenali huruf-huruf, lalu suku kata, lanta kata, kalimat untuk selanjutnya cerita.
4. Jalan Pelajaran Analisis, jalan pelajaran ini merupakan kebalikan jalan pelajaran sintensis. Dimulai dari yang umum, menuju yang khusus; dari kebutuhan menuju bagian-bagian. Prinsip yang mendasarinya ialah model deduktif.

Keempat jalan model pengajaran di atas masih dapat digunakan sampai sekarang, sekurang-kurangnya dapat dijadikan model teoritis.

F. Jenis Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil dalam buku Suprihatiningrum (2013, hlm. 186) model-model mengajar (pembelajaran) terbagi menjadi empat kategori sebagai berikut:

1. *Information Processing Model* (Model Pemrosesan Informasi) Model ini menekankan pada pengolahan informasi dalam otak sebagai aktivitas mental siswa. Model ini akan mengoptimalkan daya nalar dan daya pikir siswa melalui pemberian masalah yang disajikan oleh guru. Tugas siswa yaitu memecahkan masalah-masalah tersebut. Model ini menerapkan teori belajar behavioristik dan kognitivistik. Ada tujuh model yang termasuk dalam rumpun ini, yaitu sebagai berikut :
 - a. *Inductive thinking model* (model berpikir induktif) yang dikembangkan oleh Hilda Taba.
 - b. *Inquiry training model* (model latihan inkuiri/penyingkapan/penyelidikan) yang dikembangkan oleh Richard suchman.
 - c. *Scientific inquiry* (penyelidikan ilmiah) yang dikembangkan oleh Joseph J. Schwab.
 - d. *Concept attainment* (pencapaian konsep) oleh Jerome Bruner.
 - e. *Cognitive growth* (pertumbuhan kognitif) dikembangkan oleh Jean Piaget.
 - f. *Advance organizer model* (model pengatur/penyelenggaraan tingkat lanjut) oleh David Ausubel.
 - g. *Memory* (daya ingat) oleh Harry Lorayne).
2. *Personal Model* (Model Pribadi) sesuai dengan namanya, model mengajar dalam rumpun ini berorientasi kepada perkembangan diri individu.

Implikasi model ini dalam pembelajaran adalah guru harus menyediakan pembelajaran sesuai dengan minat, pengalaman, dan perkembangan mental siswa. Model-model mengajar dalam rumpun ini sesuai dengan paradigma student centered atau pembelajaran yang berpusat pada siswa/peserta didik.

3. Social Interaction Model (Model Interaksi Sosial), Rumpun model mengajar social interaction model menitikberatkan pada proses interaksi antar individu yang terjadi dalam kelompok. Model-model mengajar disetting dalam pembelajaran berkelompok. Model ini mengutamakan pengembangan kecakapan individu dalam berhubungan dengan orang lain.
4. Behavioral Model (Model Perilaku), Rumpun model ini sesuai dengan teori belajar behavioristik. Pembelajaran harus memberikan perubahan pada perilaku si pembelajar ke arah yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.

Kemudian, perubahan yang terjadi harus dapat diamati. Sehingga, guru dapat menguraikan langkah-langkah pembelajaran yang konkret dan dapat diamati dalam upaya evaluasi perkembangan peserta didiknya.

G. Macam - Macam Model Pembelajaran

Hamdayama (2016) mengatakan jika macam-macam dari model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Inquiry, Model inquiry (inkuiri) menggunakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir secara kritis serta analitis

kepada peserta didik agar mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan secara mandiri melalui penyelidikan ilmiah.

2. Model Pembelajaran Kontekstual, Merupakan model dengan konsep belajar yang membuat guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas peserta didik, peserta didik melakukan dan mengalami, tidak hanya monoton dan mencatat. Model mengajar ini juga dapat mengembangkan kemampuan sosial peserta didik karena dihadapkan pada situasi dunia nyata. Ada tujuh komponen utama dari pembelajaran kontekstual yang membuatnya khas jika dibandingkan dengan model yang lain, yakni sebagai berikut :
 - a. Konstruktivisme, mendorong peserta didik agar bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengamatan dan pengalaman.
 - b. Inquiry, didasarkan pada penyingkapan, penyelidikan atau pencarian dan penelusuran; Bertanya, sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu.
 - c. Learning community, dilakukan dengan membuat kelompok belajar.
 - d. Modeling, dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik.
 - e. Refleksi, proses pengkajian pengalaman yang telah dipelajari.

Penilaian nyata, proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar peserta didik.

3. Model Pembelajaran Ekspositori, Ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada kelompok peserta didik supaya peserta didik dapat menguasai materi secara optimal. Dalam model pengajaran ekspositori seorang pendidik harus memberikan penjelasan atau menerangkan kepada peserta didik dengan cara berceramah. Sehingga menyebabkan arah pembelajarannya monoton karena sangat ditentukan oleh kepiawaian ceramah guru.
4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Nama lainnya dalam bahasa Inggris adalah Problem based learning yang dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Pemecahan masalah menjadi langkah utama dalam model ini.
5. Model Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kelompok-kelompok tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Model Pembelajaran Project Based Learning, Model pembelajaran project based learning atau pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau

kegiatan nyata sebagai inti pembelajaran. Dalam pembelajaran project based learning peserta didik akan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pengolahan informasi lainnya untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar yang beragam. Project based learning adalah salah satu model pembelajaran yang paling kuat, karena akan meningkatkan kompetensi siswa secara holistik, baik dari sikap, pengetahuan, maupun keterampilan, melalui pendekatan kontekstual yang dekat dengan pekerjaan nyata di lapangan.

7. Model Pembelajaran PAIKEM, Merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Pembelajaran ini dirancang agar membuat anak lebih aktif mengembangkan kreativitas sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efektif, optimal, dan pada akhirnya terasa lebih menyenangkan.
8. Model Pembelajaran Kuantum (Quantum Learning), Kerangka perencanaan dalam pembelajaran kuantum adalah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Komponen utama pembelajaran kuantum dapat berupa:
 - a. Peta konsep sebagai teknik belajar efektif;
 - b. Teknik memori, adalah teknik memasukkan informasi ke dalam otak sesuai dengan cara kerja otak;
 - c. Sistem pasak lokasi;
 - d. Teknik akrostik, teknik menghafal dengan cara mengambil huruf depan dari materi yang ingin diingat kemudian menggabungkannya.

Intinya metode pembelajaran ini menggunakan berbagai cara untuk membuat pembelajaran menarik dan dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Caranya bisa sangat interaktif dan melibatkan peserta didik dalam kegiatan langsung untuk mendemonstrasikan materi diiringi perayaan seperti yel motivasi.

9. Model Pembelajaran Terpadu, merupakan model yang dapat melibatkan beberapa mata pelajaran sekaligus agar memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada peserta didik. Pembelajaran terpadu terbagi menjadi sepuluh jenis, yakni sebagai berikut :
 - a. Model penggalan
 - b. Model keterhubungan
 - c. Model sarang
 - d. Model urutan
 - e. Model bagian
 - f. Model jaring laba-laba
 - g. Model galur
 - h. Model keterpaduan
 - i. Model celupan
 - j. Model jaringan
10. Model Pembelajaran Kelas Rangkap, Pembelajaran kelas rangkap menekankan dua hal utama, yakni penggabungan kelas secara integrative dan pembelajaran terpusat pada peserta didik, sehingga Guru tidak harus mengulang kembali untuk mengajar pada dua kelas yang berbeda dengan program yang berbeda pula. Efisiensi adalah kunci dari model pembelajaran ini. Merangkapkan beberapa

rombongan belajar dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Macam-macam model pembelajaran kelas rangkap atau biasa disingkat PKR meliputi:

- a. Model PKR 221: dua kelas, dua mata pelajaran, satu ruangan;
- b. Model PKR 222 : berarti memiliki dua kelas dan dua mata pelajaran, pada dua ruangan;
- c. Model PKR 333 : tiga kelas, tiga mata pelajaran, tiga ruangan.

11. Model Pembelajaran Tugas Terstruktur, pembelajaran ini menekankan pada penyusunan tugas terstruktur yang wajib diselesaikan oleh peserta didik guna mendalami dan memperluas penguasaan materi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah dikaji. Bentuk tugas terstruktur meliputi laporan ilmiah, portofolio (produk ciptaan peserta didik), makalah individu, makalah kelompok, dan sebagainya.
12. Model Pembelajaran Portofolio, Model pembelajaran portofolio menitikberatkan pada pengumpulan karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan masalah. Prinsip dasar model pembelajaran portofolio, yaitu prinsip belajar peserta didik aktif dan kelompok belajar kooperatif untuk menghasilkan produk portofolio secara bersama.
13. Model Pembelajaran Tematik, merupakan pembelajaran dengan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan sesuai dengan kebutuhan lingkungan peserta didik yang akan

menjadi lahan dunia nyata bagi dirinya. Pembelajaran tematik mempunyai beberapa prinsip dasar, yaitu:

- a. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan;
- b. Bentuk belajar dirancang agar peserta didik menemukan tema;
- c. Efisiensi (terdiri dari beberapa pelajaran sekaligus)

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamiyah, N., Jauhar, M. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Ngalimun (2016). *Strategi model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N.S. & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suprihatiningrum, Jamil (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Trianto (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utomo, D.P. (2020). *Mengembangkan model pembelajaran*. Yogyakarta: Bildung

PROFIL PENULIS



Muh Husyain Rifai, S.Pd., M.Pd , lahir pada 04 September 1984 di Kota Surakarta, Jawa Tengah, dari pasangan suami - istri, Bapak Drs. Asih Manto dan Ibu (alm) Harianna Merupakan anak pertama dari 4 bersaudara. Istri Anita Veronika dan dikaruniai 2 orang anak. Penulis berasal dari keluarga pendidik dan memiliki kultur

budaya Jawa. Penulis telah aktif mengajar pada Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo sejak tahun 2009 dan meraih gelar Sarjana (Strata 1) Pendidikan Geografi di Univeristas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2007. Lalu melanjutkan studi Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2007 dan meraih Magister (Strata2) Pendidikan Geografi pada tahun 2008. Sejak tahun 2010, penulis mulai aktif melakukan penelitian dan menulis jurnal penelitian tentang metode dan media pembelajaran hingga sekarang. Penulis saat ini menjadi editor Jurnal Pendidikan (JP) & *Journal of Geography Science and Education (JGSE)*. Saat ini, aktivitas penulis lebih banyak dihabiskan untuk melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi dan menjadi Ka Biro Administrasi Akademik Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo



BAB 2

JENIS-JENIS

PEMBELAJARAN

TANUKI



BAB 2

JENIS-JENIS PEMBELAJARAN

A. Pengertian Pembelajaran

Jika berbicara tentang belajar, pertanyaan yang muncul pada umumnya adalah “apa yang dimaksud dengan belajar?” Belajar menurut Aunurrahman (2016: 35) adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Pujiriyanto (2012: 4) mendefinisikan pengertian belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Interaksi ini membentuk pengalaman belajar yang juga akan berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan.

Pada dasarnya hampir setiap manusia setiap saat tidak pernah lepas dari belajar. Keunggulan manusia di dunia ini juga akan sangat tergantung kepada seberapa banyak menggunakan rasio, otak anugerah Tuhan untuk belajar dan memahami alam dan sekitarnya. Dan dalam konteks pendidikan, hampir semua aktivitas yang dilakukan terutama peserta didik adalah aktivitas belajar.

Dalam konteks pendidikan baik sekolah formal ataupun Pesantren belajar artinya mencari ilmu. Kesuksesan mencari ilmu selalu diikuti oleh kemajuan tertentu yang terbentuk dari pola pikir dan perbuatan. Menurut Soegiharto (2013),

pendidikan adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pola pikir seseorang, selain lingkungan keluarga, pergaulan dengan masyarakat, pendidikan, dan sistem kepercayaan atau keyakinan. Sedangkan Belajar menurut Aunurrahman (2016: 35) adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar juga adalah salah satu cara memperoleh pendidikan yang notabene dilakukan di sebuah tempat yang sengaja dirancang untuk mendapatkan ilmu. Oleh karena proses pembelajaran yang dilaksanakan itu memiliki tujuan, berlangsung melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan lepas dari proses pengajaran. Menurut Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd. dan Dr. Wardana, M.Pd. Pembelajaran diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Ia juga mengatakan Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat 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.

Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran mempunyai pengertian mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Pada konteks pendidikan baik formal ataupun nonformal pengajaran adalah proses penyampaian informasi, di mana guru mengajarkan materi pelajaran supaya peserta didik dapat menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu obyek yang telah ditentukan baik ranah pengetahuan (aspek kognitif), sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor).

Secara tersirat pembelajaran juga menunjukkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pada makna yang umum, pembelajaran dapat berlaku di manapun dan kapanpun atau yang banyak di kenal dengan istilah belajar sepanjang hayat. Ia juga merupakan system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai

suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang relatif ajek, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, dan merupakan hasil dari latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan yang di rancang untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu dibutuhkan kerja sama yang baik antara guru dan siswa dalam upaya mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran.

B. Jenis dan Model Pembelajaran

Proses terciptanya pembelajaran yang baik tentu tidak terlepas dari bagaimana seorang guru mampu menyajikan materi tersebut dengan baik dan menarik, tentunya jenis dan metode pembelajaran yang digunakan harus tepat atau sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar (KD) yang akan di sampaikan, Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik KD, dan Penggunaan pendekatan saintifik yang mengembangkan pengalaman belajar peserta didik melalui kegiatan mengamati (observing), menanya (questioning), mencoba/mengumpulkan informasi (experimenting/collecting information), mengasosiasi/menalar (assosiating), dan mengomunikasikan (communicating). Diantara jenis-jenis pembelajaran yang akan kita bahas adalah :

1. Problem based learning (PBL)

Seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017, hlm. 129) bahwa problem based learning artinya menciptakan suasana belajar yang mengarah terhadap permasalahan sehari-hari (Shoimin, 2017, hlm. 129). Problem based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model

pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam prosesnya.

Hosnan (2014, hlm. 298) menjelaskan bahwa tujuan utama dari model PBL bukan sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan siswa itu sendiri yang secara aktif dapat memperoleh pengetahuannya sendiri.

Bimbingan guru yang dilakukan secara terus menerus mendorong dan mengarahkan mereka untuk mengajukan pertanyaan dan mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri, siswa secara tidak langsung akan belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas itu secara mandiri dalam hidupnya kelak.

Model pembelajaran ini bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya melalui langkah-langkah pembelajaran (sintaks) model pembelajaran problem based learning menurut Warsono & Hariyanto (2013, hlm. 151) meliputi:

1. memberikan orientasi masalah kepada siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta bahan dan alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Problem Based Learning juga merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Contoh

paling sederhana ketika seorang guru memberikan motivasi yaitu dengan memberikan permasalahan pada siswa berupa persoalan ketika “Ibu mempunyai 2 potong kue yang telah dipotong menjadi 3 dan 4 bagian. Kue-kue ini akan di bagikan ke 3 orang anak, dimana masing-masing anak mendapatkan 2 potong kue yang berbeda. Berapa bagian kue yang diterima masing-masing anak? Maka berikanlah kesempatan kepada anak untuk berfikir sejenak. Pada tahap ini untuk memfokuskan peserta didik mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran. masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Kasus di atas digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar.

2. membantu mendefinisikan masalah dari sajian yang masalah di sampaikan, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan dialog dan mengorganisasikan siswa dalam belajar menyelesaikan masalah.
3. guru mendorong dan membimbing penyelidikan individual maupun kelompok peserta didik untuk mencari informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mencari penjelasan pemecahan masalahnya yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Dimana Siswa dituntut untuk menjadi penyidik yang aktif.

4. pendidik membantu dan mendukung siswa untuk untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya, berbagi tugas, merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan.
5. guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikannya dan proses pembelajaran yang telah dilakukan supaya para siswa dapat menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Dari lima langkah tersebut Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah bagaimana seorang guru mampu menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Karena Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Apa yang kita rencanakan dalam sebuah dokumen pembelajaran yang akan dipergunakan sebagai acuan pembelajaran, tentu tidak serta merta menjadi sempurna, apalagi setiap kelas atau kelompok belajar dari para peserta didik tentu memiliki karakteristik dan tingkat kemampuan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Menurut Shoimin (2017, hlm. 132) beberapa kelemahan pada penerapan model problem based learning (PBL) terkait dengan karakteristik kelas dan siswa, Pertama tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan PBL, guru harus tetap berperan aktif

dalam menyajikan materi (dan akan kesulitan dalam kelas gemuk)

Kedua, keragaman siswa yang tinggi dalam suatu kelas akan menyulitkan dalam pembagian tugas berdasarkan masalah nyata. Inilah yang menjadi tugas berat para guru, sejauh mana ia mampu menerapkan ranah sesuai dengan karakteristik dan keberagaman kemampuan siswa. Sehingga variasi metode pembelajaran sangat penting dilakukan oleh para pendidik dalam rangka mengakomodir karakteristik dan tingkat kemampuan yang berbeda-beda tersebut.

Terlepas dari kekurangan model PBL ini, tujuan dari model ini adalah agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, mandiri dalam belajar, dan memiliki keterampilan sosial yang tinggi dalam kehidupan.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*)

Pembelajaran ini fokus pada bagaimana menghasilkan, menggunakan proyek atau kegiatan nyata sebagai inti pembelajaran atau yang di kenal sebagai student centered. Eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pengolahan informasi yang dilakukan peserta didik agar dapat menghasilkan berbagai bentuk belajar yang sangat dekat dengan pekerjaan nyata di lapangan.

Para peserta didik aktif karena proses pembelajaran berpusat pada siswa. Membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi

dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif dan fokus pada permasalahan kompleks. Artinya mereka menjadi pelaku aktif dalam kegiatan belajar. Berbeda dengan Teacher Centred dimana proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru sebagai central.

Saefudin (2014, hlm. 58) berpendapat bahwa project based learning merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Sementara itu menurut Fathurrohman (2016, hlm. 119) pembelajaran berbasis proyek atau project based learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas - aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya prakarya dan lain sebagainya. Pendekatan ini menghendaki peserta didik baik secara individu atau kelompok menghasilkan produk nyata.

Melibatkan kerja proyek merupakan bagian dari cara guru mengelola kelas melalui model proyek, karena guru hanya sebagai fasilitator saja, sementara siswa adalah pelaku dalam pembelajaran. Bermula dari suatu latar belakang masalah untuk mengerjakan suatu proyek atau aktivitas nyata yang akan membuat siswa mengalami berbagai kendala-kendala kontekstual sehingga harus melakukan

investigasi/inkuiri dan pemecahan masalah untuk dapat menyelesaikan proyeknya sehingga dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan.

Pada satu sisi keharusan siswa merancang proses dan kerangka kerja untuk membuat solusi dari permasalahan, pada sisi lain guru menjadi fasilitator untuk memberikan permasalahan berupa proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik merupakan karakteristik model project based learning. Menurut Daryanto dan Rahardjo (2012, hlm. 162) karakteristik tersebut teramati dan muncul pada beberapa hal yaitu :

- (1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- (2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- (3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- (4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- (5) Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- (6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- (7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- (8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Daryanto dan Rahardjo (2012, hlm. 162) juga berpendapat, selain karakteristik di atas ada beberapa kelebihan yang muncul pada model ini, yaitu :

- (1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- (2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- (3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem kompleks.
- (4) Meningkatkan kolaborasi.
- (5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- (6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- (7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- (8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.
- (9) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Sementara sisi kelemahannya menurut Widiaworo (2016, hlm. 189) project based learning memiliki kelemahan sebagai berikut :

- (1) Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks
- (2) Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
- (3) Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas. Ini merupakan tradisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang atau tidak menguasai teknologi.
- (4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan team teaching dalam pembelajaran.
- (5) Peserta didik memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- (6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- (7) Apabila topik yang diberikan pada masing masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan.

Lantas apa saja yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam mengatasi kelemahan yang ada pada model ini. Sudah tentu tugas pokok guru adalah memfasilitasi para siswa untuk menghadapi masalah. Selain itu pembatasan waktu, menyediakan peralatan yang sederhana, dan memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau harus menjadi bahan pertimbangan guru dalam melaksanakan project based learning ini.

3. Model Discovery Learning

Menurut Roestiyah (2012:20) mengatakan bahwa, discovery adalah proses mental dimana siswa mampu memadukan suatu konsep maupun prinsip. Proses mental tersebut diantaranya mencakup kegiatan: mengamati, mencerna, mengerti, mengelompokkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan lain-lain. Senada dengan apa yang disampaikan oleh Slameto (2015:24) bahwa bahan pelajaran atau materi yang hendak diberikan pada model ini tidak disampaikan seutuhnya, sebagai gantinya siswa akan didorong untuk menganalisis sendiri apa yang ingin dicari kemudian para siswa mengorganisasi apa yang telah mereka pahami dalam suatu bentuk final.

Peserta didik dituntut aktif untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip. Pembelajaran ini terdapat berbagai keunggulan dan membuat peserta didik lebih mandiri. Mengoptimalkan proses mental peserta didik untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar dalam mengasah kognitif peserta didik. Termasuk semangat belajar meningkat dan hasil pembelajarannya sangat berpengaruh lama terhadap proses berfikir siswa.

Model Discovery Learning yang berorientasi pada HOTS (high order thinking skill), mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21. Model ini juga dapat dipegunakan dengan salah satu metode seperti pembelajaran TGT (Team, Games and Tournament), dimana kita dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

Pada kegiatan ini guru memberikan stimulan, dapat berupa bacaan, atau gambar, atau situasi, sesuai dengan

materi pembelajaran/topik/tema yang akan dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar mengamati pengetahuan konseptual melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar. Peserta didik diharuskan menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi, sehingga pada kegiatan ini peserta didik diberikan pengalaman untuk menanya, mencari informasi, dan merumuskan masalah.

Pada proses pengumpulan data peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi. Kegiatan ini juga akan melatih ketelitian, akurasi, dan kejujuran, serta membiasakan peserta didik untuk mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, jika satu alternatif mengalami kegagalan.

Pada tahap proses pengumpulan data salah satunya bisa dilakukan melalui kegiatan pasar atau Market Place activity merupakan model pembelajaran berupa kegiatan pasar, dimana peserta didik dapat melakukan aktivitas jual beli informasi. Terdapat kelompok peserta didik pemilik informasi untuk dijual kepada kelompok lain dan kelompok peserta didik yang membeli informasi. Informasi yang diperjual belikan adalah materi yang dipelajari pada hari itu.

Pengolahan data yang dilakukan peserta didik akan mampu mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif. Berdiskusi adalah kegiatan peserta didik mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data. Peserta didik didorong untuk menggeneralisasikan hasil

simpulannya pada suatu kejadian atau permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

4. Model Inquiry Learning

Model pembelajaran Inkuiri biasanya lebih cocok digunakan pada pembelajaran matematika, tetapi mata pelajaran lainpun dapat menggunakan model tersebut asal sesuai dengan karakteristik KD atau materi pembelajarannya. Langkah-langkah dalam model inkuiri terdiri atas:

1. Observasi/Mengamati berbagai fenomena alam. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik bagaimana mengamati berbagai fakta atau fenomena dalam mata pelajaran tertentu.
2. Mengajukan pertanyaan tentang fenomena yang dihadapi. Tahapan ini melatih peserta didik untuk mengeksplorasi fenomena melalui kegiatan menanya baik terhadap guru, teman, atau melalui sumber yang lain.
3. Mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban. Pada tahapan ini peserta didik dapat mengasosiasi atau melakukan penalaran terhadap kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.
4. Mengumpulkan data yang terakait dengan dugaan atau pertanyaan yang diajukan, sehingga pada kegiatan tersebut peserta didik dapat memprediksi dugaan atau yang paling tepat sebagai dasar untuk merumuskan suatu kesimpulan.
5. Merumuskan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah atau dianalisis, sehingga

peserta didik dapat mempresentasikan atau menyajikan hasil temuannya.

Utamanya model ini lebih menekankan kepada ciri khas pengalaman dalam melakukan percobaan yang sehingga peserta didik menemukan sendiri tentang prinsip pengetahuan yang diunakan untuk diri mereka sendiri. Menurut Sanjaya (2012) model ini merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centered approach*). Karena dalam strategi ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa strategi pembelajaran inkuiri akan efektif jika:

1. Guru mengharapkan siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan. Dengan demikian dalam strategi inkuiri penguasaan materi pelajaran bukan sebagai tujuan utama pembelajaran, akan tetapi yang lebih dipentingkan adalah proses belajar.
2. Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, akan tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian.
3. Jika proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu.
4. Jika guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir. Strategi inkuiri akan kurang berhasil diterapkan kepada siswa yang kurang memiliki kemampuan untuk berpikir.
5. Jika jumlah siswa yang belajar tak terlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh guru.

6. Jika guru memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Ia juga berpendapat bahwa satu sisi Strategi pembelajaran inkuiri dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka, pada sisi lain memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan. Implementasinya memang agak sulit oleh karena kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran.

Namun metode ini sangat efektif untuk dipakai dalam pembelajaran sejarah karena peserta didik dituntut lebih aktif dalam proses penemuan, penempatan peserta didik lebih banyak belajar sendiri serta dapat mengembangkan keaktifan dalam memecahkan masalah yang diperolehnya. Dalam penerapannya metode ini akan menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif sertadapat mempermudah proses pembelajaran. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, pada pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi lebih diposisikan sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.

Misalnya Inkuiri dan Pembelajaran Sejarah dimana Strategi pembelajaran inkuiri sosial memungkinkan siswa berpikir dan mencari fakta-fakta, informasi, atau data yang

mendukung pembuktian hipotesis dalam situasi bebas dan terarah. Sebagai contoh Inkuiri didasarkan kepada artefak yaitu benda-benda hasil kepandaian manusia. Misalnya siswa diminta mempelajari makna simbol yang terdapat pada mata uang bangsanya.

Proses inkuiri dapat disusun berdasarkan sintak-sintak di bawah ini :

1. Observasi/Mengamati berbagai fenomena alam. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik bagaimana mengamati berbagai fakta atau fenomena dalam mata pelajaran tertentu.
2. Mengajukan pertanyaan tentang fenomena yang dihadapi. Tahapan ini melatih peserta didik untuk mengeksplorasi fenomena melalui kegiatan menanya baik terhadap guru, teman, atau melalui sumber yang lain.
3. Mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban. Pada tahapan ini peserta didik dapat mengasosiasi atau melakukan penalaran terhadap kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.
4. Mengumpulkan data yang terakait dengan dugaan atau pertanyaan yang diajukan, sehingga pada kegiatan tersebut peserta didik dapat memprediksi dugaan atau yang paling tepat sebagai dasar untuk merumuskan suatu kesimpulan.
5. Merumuskan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah atau dianalisis, sehingga peserta didik dapat mempresentasikan atau menyajikan hasil temuannya.

Dengan demikian Inkuiri yang didasarkan pada potret dan ilustrasi. Gambar dan ilustrasi berfungsi untuk meningkatkan ketelitian terhadap konsep yang dikemukakan dalam buku teks Sejarah. Untuk itu misalnya guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa. Apa hubungan antara gambar/ilustrasi tersebut dengan materi yang kita bicarakan? Guru berusaha mengarahkan siswa untuk mampu menyadari apa yang sudah didapatkan selama belajar. Sehingga siswa mampu berfikir dan terlibat dalam kegiatan intelektual dan memproses pengalaman belajar itu menjadi sesuatu yang bermakna dalam kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Soegiharto, Rachmat. 2013. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Pikir.
- Ahdar Djamaluddin (*BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i Dr. Wardana, M.Pd.I hal 13 -14*)
- Asep Herry Hernawan,dkk, Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran,Jakarta,Penerbit UT , Cet 15,2011,
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Warsono & Hariyanto. (2013). Pembelajaran Aktif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- Widiasworo E. (2016). 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sanjaya, Wina. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. Rineka Cipta*
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta*

PROFIL PENULIS



Tanuki, S. Ag adalah Pegawai Negeri Sipil (PNS) guru di SMAN 14 Kabupaten Tangerang. Lahir di Kabupaten Tangerang, 13 Mei 1974. Mengajar sejak tahun 2001 hingga saat ini. Sebagai wakil kepala sekolah urusan kesiswaan tahun 2008 – 2013, tahun 2014 sampai sekarang sebagai wakil kepala sekolah urusan kurikulum.

Menjadi ketua Tim Sekolah Model tahun 2017 – 2019. Tahun 2017 sebagai IK (Instruktur Kabupaten/Kota) implementasi kurikulum 2013. Hobi utak atik software, memaknai hidup dengan berbagi ilmu kepada beberapa masyarakat sebagai wujud syukur dan mencari ridho Allah SWT, an berharap mudah-mudahan yang diperoleh dapat bermanfaat maslahan fi diini waddunya wal akhirot. Aamiin.



BAB 3

MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

NOVITA MAULIDYA JALAL



BAB 3

MODEL PEMBELAJARAN

KONTEKSTUAL

Pendidikan yang memiliki pandangan bahwa pengetahuan sebagai materi pelajaran yang harus dihapal pada dasarnya dapat membentuk siswa yang berhasil “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali siswa untuk mampu memecahkan persoalan dalam hidup jangka panjang. Dengan demikian, guru perlu melakukan perubahan model pembelajaran yang lebih bermakna sehingga dapat membekali siswa dalam mendekati permasalahan hidup yang dihadapi sekarang maupun yang akan datang. Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan tujuan tersebut yakni pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching Learning (CTL)*.

A. Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual

Pada mulanya pembelajaran kontekstual didasarkan pada hasil penelitian John Dewey di Amerika Serikat pada tahun 1916. Filosofi pendekatan kontekstual dari John Dewey menyatakan bahwa siswa akan belajar dengan baik jika apa yang siswa pelajari berhubungan dengan apa yang telah siswa ketahui sebelumnya berdasarkan pengalamannya (Nurhadi, 2003: 8). Dengan demikian, pengetahuan siswa di konstruksi atau dibangun oleh siswa sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (Rusman, 2012)

Pembelajaran kontekstual terdiri atas kata “kontekstual” berasal dari “konteks” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: 1) situasi yang ada hubungan dengan suatu kejadian; 2) bagian sesuatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna (Abdul Kadir, 2013). Sihono (2004), Marlina (2011), dan Blanchard ((Edy Supriyadi, 2007) menyatakan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan hasil belajar lebih bermakna bagi siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan Pendidikan. Model pembelajaran kontekstual tersebut dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata yang dialami siswa. Kemudian, guru mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sehari-hari..

B. Komponen dalam Pembelajaran Kontekstual

Terdapat tujuh komponen dalam model pembelajaran Kontekstual (Abdul Kadir, 2013) yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*). Suwandy (2016) menyatakan pembelajaran kontekstual atau CTL terdiri atas 3 (tiga) pemahaman pokok, yaitu: *Pertama*, pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk mampu menemukan hubungan antara materi yang dipelajari di kelas dengan situasi kehidupan nyata, sehingga materi pelajaran akan lebih bermakna. *Kedua*, pembelajaran kontekstual menekankan

adanya proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, dimana siswa tidak hanya menerima materi pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi. *Ketiga*, pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual tidak sebatas menuntut siswa untuk menghafalkan materi pelajaran, akan tetapi sebagai bekal siswa untuk berkompetisi di kehidupan yang nyata.

C. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Karakteristik dari pembelajaran kontekstual antara lain:

- a) pembelajaran kontekstual menghubungkan materi pelajaran di kelas dengan pengalaman siswa di kehidupan nyata.
- b) Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran aktif dimana siswa diharapkan terlibat secara aktif untuk mengkonstruksi pengetahuan dan memecahkan masalah.
- c) Pembelajaran kontekstual memunculkan kerja sama yakni siswa dapat belajar dari orang lain melalui kerja sama, serta melakukan diskusi kemudian merefleksikan hasil belajarnya itu..
- d) Pembelajaran kontekstual adalah multi konteks yakni pembelajaran dilakukan dalam konteks yang ganda, sehingga mampu memberikan siswa pengalaman yang dapat digunakan untuk mempelajari dan mengidentifikasi ataupun memecahkan masalah dalam konteks yang baru .
- e) Pembelajaran kontekstual memunculkan kemampuan mengarahkan diri sendiri (*self-direction*) karena siswa ditantang dan dimungkinkan untuk membuat pilihan-pilihan, mengembangkan alternatif-alternatif, dan diarahkan sendiri
- f) Pembelajaran kontekstual membutuhkan pengetahuan prasyarat berupa pengalaman awal siswa dan

situasi pengetahuan yang didapat siswa akan berarti atau bernilai dan nampak sebagai dasar dalam pembelajaran. g) Pembelajaran kontekstual memunculkan pemecahan masalah yakni siswa diharapkan mampu berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam memecahkan masalah nyata harus ditekankan pada kebermanaknaan memori dan pengulangan-pengulangan. (Aisyah, 2006)

Dr. Wina Sanjaya, M.Pd. (2005) menyatakan lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual yakni:

- a. Siswa mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya (*applying knowledge*) artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh siswa harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga siswa mengalami perubahan perilaku dari hasil belajarnya.
- b. Siswa memperoleh pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), artinya siswa memperoleh pemahaman pengetahuan bukan dari hafalan, tetapi dari pemahaman dan keyakinan siswa.
- c. Siswa melakukan pembelajaran dengan mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*), artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
- d. Siswa belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) yang berate pengetahuan baru siswa diperoleh

dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan, kemudian memperhatikan detailnya.

- e. Siswa melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan sebagai proses perbaikan atau penyempurnaan strategi.

D. Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran

Saliman (2013) dan Abdul Kadir (2013) menguraikan pendekatan dari model pembelajaran kontekstual sebagai berikut:

1. *Project-Based Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang memperkenankan siswa untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya, dan menerapkan ke kehidupan nyata.
2. *Work-Based Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi ajar dan menggunakannya kembali di tempat kerja.
3. *Service Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru dan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat melalui proyek atau tugas terstruktur dan kegiatan lainnya.
4. *Problem-Based Learning*, merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah di kehidupan nyata sebagai suatu konteks bagi siswa

untuk belajar melalui berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

5. *Authentic Instruction* merupakan pendekatan pengajaran yang memperkenankan siswa untuk mempelajari konteks bermakna melalui pengembangan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang penting di dalam konteks kehidupan nyata.
6. *Inquiry-Based Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna.
7. *Cooperative Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam rangka memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

E. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang diharapkan mampu mengintegrasikan konsep-konsep materi pelajaran ke dalam konteks kehidupan nyata, sehingga siswa dapat memahami apa yang dipelajarinya dengan lebih baik dan mudah (Ome'ara, 2002). Kelebihan dari pembelajaran kontekstual menurut Salma, Dewi Prawiradilaga dan Eveline Siregar (2004) yakni pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Hal tersebut menyebabkan materi pembelajaran akan lebih bermakna secara fungsional, sehingga siswa tidak hanya mengingat materi pelajaran tetapi juga tidak akan mudah dilupakan.

Selain itu, siswa dapat lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep karena siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

Kristanti (2010) dan Sardin (2018) menyatakan bahwa dalam banyak hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, pembelajaran kontekstual dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suwandi (2016) bahwa strategi pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu meningkatkan pengetahuan dan taraf berpikir siswa. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh

Prasetya (2021) menyatakan kelebihan pembelajaran kontekstual adalah: 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata karena siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata dalam sehari-hari, serta 2) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena model pembelajaran kontekstual menganut aliran konstruktivisme, dimana pada penggunaan model ini diharapkan belajar melalui mengalami bukan menghafal. Rensi Yulizah & Leni Yuliyanti (tanpa tahun) juga menyatakan manfaat dari penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan ialah membantu pendidik untuk menyampaikan materi dalam bentuk yang berbeda, sehingga siswa dapat belajar lebih aktif. Belajar dalam teori konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal, tetapi adanya proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Hal tersebut membuat siswa dapat menyimpan informasi dalam pikirannya.

Kelemahan model pembelajaran kontekstual yakni :1) Pendidik lebih intensif dalam membimbing karena dalam model pembelajaran kontekstual para pendidik tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Akan tetapi, pendidik bertugas untuk mengelola sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi peserta didik. Dalam pembelajaran kontekstual, siswa dianggap sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Selain itu, 2) Pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri gagasan-gagasan dan mengajak agar menyadari dengan sadar untuk menggunakan strategi-strategi siswa sendiri dalam hal belajar. Dengan demikian, pendidik memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.(Prasetya,2021)

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari.(2008). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta,
- Aisyah, Nyimas, dkk. (2007). *Pengembangan pembelajarn matematika SD*. Jakarta: Direktorat Jendral pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional.
- Dakir.(2004).*Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*.Jakarta: Renika Cipta.
- Hamalik,Oemar.(2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: Bumi Aksara
- Hiryanto,(2008).*Model-model Pembelajaran, dalam masririt.files.wordpress.com/2007/12/model-model-pembelajaran.ppt*.
- Kunandar.(2007).*Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada
- Kuswana,Wowo Sunaryo.(2004).*Model Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2004*, makalah, dalam <http://energimandiri.com>. t.t.
- Marlina. (2011). “Model Contextual Teaching and Learning(ctl) pada Perkuliahan Dasar Rias (Tata Kecantikan Wajah dan Rambut) untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa”, Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 12 No. 1
- Muslich, Masnur.(2009).*Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nurhadi. (2003). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Rusman.(2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sakdiahwati,(tanpa tahun).Makalah: "*Penerapan Model Sinektik Dalam Meningkatkan Kreativitas Menulis (Studi Kuasi Eksperimen dalam Pembelajaran Menulis pada Siswa Kelas I SMPN di Kota Palembang)*", dalam <http://www.puslitjaknov.depdiknas.go.id>. tt.
- Saliman.(2013). *Pembelajaran Kontekstual Contextual Teaching & Learning (CTL) - Presentation Transcript*. <http://www.slideshare.net/abeyow/pembelajaran-kontekstual-contextual-teaching-learning-ctl>. Diakses pada tanggal 14 Mei 2013.Sosialisasi KTSP oleh Depdiknas, ktsp.diknas.go.id/download/ktsp_smp/16.ppt. tt.
- Sanjaya, Wina. (2005). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Fajar Interpratama Offset.
- Sihono, T. (2004). *Contextual Teaching And Learning (CTL) Sebagai Model Pembelajaran Ekonomi Dalam KBK. Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 1(1): 63-83.
- Suwandi, F.I. (2016). *Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA "Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pembelajaran IPA"* Penerbit: S2 IPA UNLAM PRESS., Edisi: Oktober 2016., ISBN: 978-602-60213-0-4
- Sudrajat, Akhmad.(2008).*Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran, dalam*

- <http://www.psb-psma.org/content/blog/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran>.
- Suherli.(2009).*Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning)*. Dalam <http://irfarazak.blogspot.com/2009/04/model-pembelajaran-kontekstual.html>
- Suyatno.(2008).*Beda Strategi, Model, Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran* dalam <http://www.klubguru.com>
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.(1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Trianto.(2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Salma, Dewi Prawiradilaga dan Eveline Siregar. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Suherman, Erman. (2002). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Depdiknas.
- Supriyadi, Edy. (2007). *Pelatihan dan pendampingan pembelajaran kontekstual bagi guru SMP di Kabupaten Bantul*. Yogyakarta: Laporan PPM LPM UNY
- Praseya,Genta danu.(2021). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning(CTL)pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan KeprotokolanKelas XI OTKP di SMK Negeri 2 Tuban. E-ISSN: 23389621 143<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpapJurnal> Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)Volume 9, Nomor 1, 2021
- Wartono, et.al. (2004). *Materi Pelatihan Terintegrasi SAINS*. Jakarta: Depdiknas.

Ome'ara, David (2002). *Contextual teaching and learning*.
Jakarta: Depdiknas

Yulizah, Rensi., & Yuliyant, Leni i,tanpa tahun). Pengaruh
Model Pembelajaran kontekstual terhadap Hasil Belajar
Siswa Pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi
dalam Jurnal Umum. (Studi kasus pada siswa kelas XI
IPS SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara
Bandung tahun 2013/2014)

PROFIL PENULIS



Novita Maulidya Jalal, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog lahir di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan, 10 November 1987. Penulis menyelesaikan studinya di SD Negeri Komp. IKIP I Makassar, SMP. Negeri 03 Makassar, SMA Negeri 17 Makasar. Kemudian penulis lulus sebagai sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Penulis

kemudian melanjutkan pendidikannya di Magister Psikologi Profesi UGM Yogyakarta. Saat ini menjadi dosen di Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar (UNM). Selain itu, penulis juga aktif dalam melakukan Praktik Kerja Profesi Psikolog, serta memberikan pelayanan kepada masyarakat dalam bentuk Psikoedukasi dan Pelatihan. email: novitamaulidyajalal@unm.ac.id



BAB 4

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

IMAM SUDARMAJI



BAB 4

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

A. Pendahuluan

Pendidikan sejatinya hadir untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang memiliki kedewasaan di dalam berpikir untuk menghadapi segala kemungkinan permasalahan di kemudian hari. Masalah yang paling umum dalam dunia pendidikan adalah lemahnya kemampuan siswa dalam menggunakan keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah. Siswa biasanya diisi dengan berbagai informasi yang perlu mereka ingat. Siswa memiliki banyak pengetahuan dan informasi, tetapi sulit untuk menghubungkannya dengan situasi yang dihadapinya. Pengetahuan mereka seolah-olah tidak relevan dengan apa yang mereka hadapi, bukannya mampu memecahkan masalah. Ketika siswa dididik, mereka tidak hanya pintar, tetapi mereka juga dipersiapkan untuk menjadi seseorang yang dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi di masa depan.

Siswa sering mengeluh tentang betapa sulitnya untuk mengikuti tekanan dari pembelajaran di sekolah. Mereka dibebani untuk mengetahui semua yang sekolah tetapkan sebagai kebutuhan di dalam kurikulum dan silabus. Meskipun kemampuan intelektualnya dapat mencapai tuntutan kurikulum ini, akan tetapi siswa tampak terpisah dari dunianya. Semestinya mereka dapat menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi dengan keterampilan

mereka sendiri. Oleh karena itu, pendidikan harus membekali mereka dengan keterampilan yang dapat mereka gunakan untuk menghadapi masalah yang mereka hadapi. Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah. Keterampilan ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran di mana masalah disajikan di kelas dan siswa ditantang untuk menggunakan semua pengetahuan dan keterampilan mereka untuk memecahkan masalah. Belajar bukan lagi sekedar “*transfer of knowledge*”, tetapi secara sadar mengangkat potensi peserta didik melalui keterampilan yang lebih dinamis dan tepat.

Di tingkat operasional, tujuan pembelajaran mencakup pengembangan aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diterapkan pada setiap satuan pendidikan. Di dalam memperoleh ketiga kompetensi tersebut, siswa melalui jalur penerimaan yang berbeda (Herminarto Sofyan, 2016). Sikap diperoleh melalui kegiatan “menerima, melakukan, menghargai, menghayati dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui kegiatan “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui kegiatan “observasi, tanya jawab, percobaan, penalaran, penyajian, dan kreasi”. Perbedaan karakteristik kemampuan dan jalur penerimaan ketiga aspek kompetensi tersebut juga mempengaruhi karakteristik standar proses (Permendikbud No. 65, 2013). Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir dan bersikap siswa, guru harus mampu mengimplementasikan berbagai model pembelajaran khususnya yang sesuai dengan kurikulum K13. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau *Problem Based Learning* (PBL)

merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) dapat dikatakan merupakan metode pedagogis paling inovatif yang pernah diterapkan dalam pendidikan. Efektivitasnya dalam memfasilitasi pemecahan masalah siswa dan keterampilan belajar mandiri telah banyak dilaporkan dalam berbagai artikel penelitian. PBL dapat menumbuhkan sikap mandiri, kreatif, inovatif, berpikir tingkat tinggi, minat dan motivasi siswa (Mayasari *et al.*, 2016; Hasanah, Sarjono and Hariyadi, 2021). Sehingga PBM layak digunakan karena sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang sesuai kurikulum 2013 (Sofyan and Komariah, 2016).

Pada beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa PBM terbukti efektif dalam pembelajaran. PBM tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran saintek seperti Matematika, IPA, dan Multimedia (Rahmi, 2018; Widana and Diartiani, 2021; Kambey, Santa and Togas, 2022) namun juga berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir tingkat tinggi, kritis dan kreatif (Farisi, Hamid and Fisika, 2017; Cahyani, Hadiyanti and Saptoro, 2021; Fauzani, Syawaluddin and Sahrudin, 2021; Handayani Anik, 2021). Pada praktiknya siswa yang diajar menggunakan model PBM ini menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Shofwani and Rochmah, 2021; Wahyuningtyas and Kristin, 2021; Aulia and Budiarti, 2022).

B. Pembahasan

1. Prinsip Dasar Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) seperti yang umumnya dikenal saat ini berkembang dari kurikulum ilmu kesehatan yang diperkenalkan di Amerika Utara lebih dari setengah abad yang lalu. Pendidikan kedokteran, dengan pola intensif dari kuliah sains dasar yang diikuti oleh program pengajaran klinis yang sama lengkapnya, dengan cepat menjadi cara yang tidak efektif dan sulit untuk mempersiapkan siswa, mengingat ledakan informasi medis dan teknologi baru serta tuntutan praktik masa depan yang berubah dengan cepat (Barrows and Tamblyn, 1980). Fakultas kedokteran di Universitas McMaster di Kanada memperkenalkan proses tutorial, tidak hanya sebagai metode instruksional khusus tetapi juga sebagai pusat filosofi mereka untuk menyusun seluruh kurikulum yang mempromosikan pendidikan multidisiplin yang berpusat pada siswa, dan pembelajaran seumur hidup dalam praktik profesional (Clouston *et al.*, 2010).

Selama tahun 1980-an dan 1990-an pendekatan PBM diadopsi di sekolah kedokteran lainnya dan menjadi pendekatan instruksional yang diterima di seluruh Amerika Utara dan di Eropa (Savery, 2006). Ada beberapa yang mempertanyakan apakah dokter yang dilatih menggunakan PBM juga siap untuk praktik profesional seperti dokter yang dilatih menggunakan pendekatan tradisional. Ini adalah pertanyaan yang wajar, dan penelitian ekstensif dilakukan untuk menjawabnya. Sebuah meta-analisis dari 20 tahun studi evaluasi PBL dilakukan dan menyimpulkan bahwa pendekatan berbasis masalah untuk instruksi sama dengan pendekatan tradisional dalam hal tes pengetahuan

konvensional (yaitu, skor pada ujian papan medis), dan bahwa siswa yang belajar menggunakan PBL menunjukkan keterampilan pemecahan masalah klinis yang lebih baik. Lulusan yang menggunakan PBM di dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa mereka berkinerja lebih baik dibandingkan pendekatan tradisional dan memiliki preferensi untuk pendekatan yang berpusat pada masalah (Dee Fink, 2009).

PBM menyediakan forum di mana keterampilan penting ini akan dikembangkan. Prinsip dasar yang mendukung konsep PBM lebih tua dari pendidikan formal itu sendiri; yaitu, pembelajaran diprakarsai oleh masalah yang diajukan, pertanyaan, atau teka-teki yang ingin dipecahkan oleh pembelajar. Dalam pendekatan berbasis masalah, masalah dunia nyata yang kompleks digunakan untuk memotivasi siswa untuk mengidentifikasi dan meneliti konsep dan prinsip yang perlu mereka ketahui untuk mengatasi masalah tersebut (Duch, Groh and Allen, 2001). Siswa bekerja dalam tim belajar kecil, menyatukan keterampilan kolektif dalam memperoleh, berkomunikasi, dan mengintegrasikan informasi. PBM membahas secara langsung khususnya kemampuan untuk melakukan hal berikut:

- a) Berpikir kritis dan mampu menganalisis dan memecahkan masalah dunia nyata yang kompleks.
- b) Menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan sumber belajar yang sesuai.
- c) Bekerja sama dalam tim dan kelompok kecil.
- d) Menunjukkan keterampilan komunikasi yang fleksibel dan efektif, baik lisan maupun tulisan.

- e) Gunakan pengetahuan konten dan keterampilan intelektual yang diperoleh di universitas untuk menjadi pembelajar yang berkelanjutan.

2. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

PBM adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memberdayakan siswa untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang tepat untuk suatu masalah yang ditentukan oleh guru. Suatu hal yang penting untuk keberhasilan pendekatan ini yaitu pemilihan masalah yang tidak terstruktur (seringkali interdisipliner) dan guru yang memandu proses pembelajaran dan melakukan pembekalan menyeluruh pada akhir pengalaman belajar. Beberapa penulis telah menggambarkan karakteristik dan fitur yang diperlukan untuk pendekatan PBM yang sukses untuk pembelajaran.

Duch, Groh and Allen (2001) menjelaskan metode yang digunakan dalam PBM dan keterampilan khusus yang dikembangkan, termasuk kemampuan berpikir kritis, menganalisis dan memecahkan masalah dunia nyata yang kompleks, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan sumber belajar yang sesuai; untuk bekerja secara kooperatif, untuk menunjukkan keterampilan komunikasi yang efektif, dan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan intelektual untuk menjadi pembelajar yang berkelanjutan. Torp and Sage (2002) menggambarkan PBM sebagai pembelajaran yang terfokus dan eksperiensial yang diorganisir melalui penyelidikan dan penyelesaian masalah dunia nyata yang harus dicarikan solusinya. Mereka

menggambarkan siswa sebagai pemecah masalah yang terlibat secara penuh, berusaha untuk mengidentifikasi akar masalah dan kondisi yang diperlukan untuk solusi yang baik dan dalam proses menjadi pembelajar mandiri. Sementara Hmelo-Silver and Eberbach (2012) mengatakan bahwa di dalam PBM siswa bekerja dalam kelompok kolaboratif untuk mengidentifikasi apa yang mereka perlu pelajari untuk memecahkan masalah. Mereka terlibat dalam pembelajaran mandiri dan kemudian menerapkan pengetahuan baru mereka pada masalah dan merefleksikan apa yang mereka pelajari dan keefektifan strategi yang digunakan. Guru bertindak untuk memfasilitasi proses pembelajaran daripada memberikan pengetahuan.

Barrows di dalam Savery (2006) menjelaskan secara rinci karakteristik umum inti dari PBM, direduksi menjadi poin-poin di bawah ini.

- a. *Siswa harus memiliki tanggung jawab untuk belajar mereka sendiri.*

PBM adalah pendekatan yang berpusat pada peserta didik—siswa terlibat dengan masalah dengan apa pun yang diberikan oleh pengetahuan/pengalaman mereka saat ini. Motivasi pelajar meningkat ketika tanggung jawab untuk solusi masalah dan proses berada di tangan pelajar dan ketika kepemilikan siswa untuk belajar meningkat

- b. *Simulasi masalah yang digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah harus tidak terstruktur atau bersifat otentik dan memungkinkan penyelidikan secara bebas.*

Masalah di dunia nyata harus apa adanya. Keterampilan kritis yang dikembangkan melalui PBM adalah kemampuan untuk mengidentifikasi masalah dan

menetapkan parameter pada pengembangan solusi. Ketika masalah terstruktur dengan baik, pelajar kurang termotivasi dan kurang tertarik dalam pencarian solusi.

c. *Pembelajaran harus terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran.*

Selama pembelajaran mandiri, siswa harus dapat mengakses, mempelajari, dan mengintegrasikan informasi dari semua disiplin ilmu yang mungkin terkait dengan pemahaman dan penyelesaian masalah tertentu – seperti halnya orang dewasa di dunia nyata harus mengingat dan menerapkan informasi yang terintegrasi dari berbagai sumber dalam pekerjaan mereka.

d. *Kolaborasi itu penting*

Di sekolah sebagian besar siswa akan menemukan diri mereka dalam aktivitas di mana mereka perlu berbagi informasi dan bekerja secara Bersama dengan orang lain. PBM memberikan ruang untuk pengembangan keterampilan penting seperti ini. Selama sesi PBM, guru akan mengajukan pertanyaan kepada setiap dan semua anggota untuk memastikan bahwa informasi telah dibagikan antara anggota sehubungan dengan topik masalah kelompok yang ditetapkan.

e. *Apa yang dipelajari siswa selama pembelajaran mandiri mereka harus diterapkan kembali ke masalah dengan analisis ulang dan penyelesaian.*

Inti dari pembelajaran mandiri adalah bagi individu untuk mengumpulkan informasi yang akan berkontribusi terhadap proses pengambilan keputusan kelompok dalam

kaitannya dengan masalah. Setiap individu berbagi secara koheren apa yang telah dia pelajari dan bagaimana informasi itu dapat berdampak pada pengembangan solusi untuk masalah tersebut.

f. *Kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari dari pemecahan masalah dan diskusi tentang suatu konsep dan prinsip apa yang telah dipelajari sangatlah penting.*

g. *Penilaian diri dan rekan kerja harus dilakukan pada penyelesaian setiap masalah dan pada akhir setiap pembelajaran.*

Kegiatan penilaian yang terkait dengan proses PBM ini penting dilakukan refleksi atas perolehan pengetahuan. Arti penting dari kegiatan ini adalah untuk memperkuat sifat pembelajaran refleksi diri dan mempertajam berbagai keterampilan pemrosesan metakognitif.

h. *Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran berbasis masalah harus yang bernilai di dunia nyata*

i. *Ujian siswa harus mengukur kemajuan siswa sesuai tujuan pembelajaran berbasis masalah*

Tujuan PBM adalah berbasis pengetahuan dan berbasis proses. Siswa perlu dinilai pada kedua dimensi secara berkala untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan manfaat sebagaimana dimaksud dari pendekatan PBM. Siswa bertanggung jawab atas materi dalam pembelajaran yang telah mereka lakukan melalui keterlibatan dalam pemecahan masalah. Mereka harus mampu mengenali dan mengartikulasikan apa yang mereka ketahui dan apa yang telah mereka pelajari.

- j. *Pembelajaran berbasis masalah harus menjadi dasar pedagogis dalam kurikulum dan bukan bagian dari kurikulum didaktik.*

3. Peran Guru sebagai Fasilitator

Fasilitator memainkan peran kunci dalam memodelkan pemecahan masalah dan keterampilan belajar mandiri yang dibutuhkan ketika menilai sendiri penalaran dan pemahaman seseorang. Dalam PBM, fasilitator adalah pembelajar ahli, memodelkan strategi yang baik untuk belajar dan berpikir daripada memberikan pengetahuan secara langsung. Fasilitator semakin berkurang pekerjaan mereka ketika siswa menjadi lebih berpengalaman dengan PBM sampai akhirnya siswa mandiri dalam mencari solusi pemecahan masalah. Fasilitator bertanggung jawab baik untuk menggerakkan siswa melalui berbagai tahapan PBM dan untuk memantau proses pembelajaran kelompok dengan memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif di dalam diskusi dan pencarian informasi sehingga mereka dapat mengeksternalisasi pemikiran mereka sendiri dan mengomentari pemikiran satu sama lain di dalam kelompoknya.

Fasilitator PBL memandu pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mendorong siswa (dan kelompok) untuk membenarkan pemikiran mereka, dan mengeksternalisasi refleksi diri dengan mengarahkan pertanyaan yang tepat kepada individu. Fasilitator ahli mencapai tujuan pembelajaran dan kinerja ini melalui penggunaan berbagai strategi yang sering melibatkan penggunaan pertanyaan terbuka dan metakognitif (Hmelo-Silver and Barrows, 2008). Strategi ini dibangun di atas pemikiran siswa dan membantu mengkatalisasi dan

memfokuskan diskusi dengan cara yang halus namun produktif.

4. Peran Masalah yang Diberikan kepada Siswa

Untuk mendorong pemikiran yang fleksibel, masalah yang diberikan kepada siswa harus kompleks, tidak terstruktur, dan terbuka; untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, masalah juga harus realistis, otentik dan sesuai dengan pengalaman siswa. Masalah yang baik dapat memberikan umpan balik yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi keefektifan pemikiran, penalaran, dan strategi pembelajaran yang mereka gunakan. Masalah seperti itu menumbuhkan prediksi, asumsi dan argumentasi. Solusi masalah harus cukup kompleks untuk merangsang rasa ingin tahu siswa. Masalah yang baik dapat membantu siswa terlibat sejak awal dan memungkinkan mereka untuk memulai berdasarkan pemahaman awal mereka. Masalah yang bersifat generative seringkali membutuhkan solusi multidisiplin. Misalnya, masalah covid-19 mungkin memerlukan ide dari bidang kesehatan, ekonomi, agama, olahraga dan lainnya. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana berbagai jenis pengetahuan adalah alat yang berguna untuk pemecahan masalah.

C. Kesimpulan

Gambaran karakteristik PBM ini mengidentifikasi beberapa hal yaitu 1) peran guru sebagai fasilitator pembelajaran; 2) tanggung jawab siswa untuk mengarahkan dan mengatur diri sendiri; dan 3) elemen penting dalam pembelajaran yaitu desain masalah yang bersifat otentik sebagai motivasi untuk melakukan penyelidikan dalam

upaya mencari solusi atas masalah tersebut. Tantangan bagi banyak guru ketika mereka mengadopsi pendekatan PBM adalah melakukan transisi dari guru sebagai penyedia pengetahuan menjadi guru sebagai manajer dan fasilitator pembelajaran. Jika mengajar dengan PBM sesederhana menghadirkan masalah kepada siswa dan siswa dapat diandalkan untuk bekerja secara konsisten pada tingkat pengaturan diri serta memiliki kognitif yang tinggi, maka banyak guru akan mengambil pensiun dini. Kenyataannya adalah bahwa siswa yang baru mengenal PBM memerlukan desain instruksional yang baik untuk mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan belajar mandiri, dan keterampilan kerja tim/kerjasama ke tingkat kemandirian. Oleh karena itu sekolah yang perlu mengadopsi dan mengembangkan pendekatan PBM di dalam kurikulum dan pengajaran dan mengembangkan program pelatihan guru secara intensif agar mampu mengimplementasikan PBM dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, L. and Budiarti, Y. (2022) 'Penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah', *Journal of Elementary School Education*, 2(1), pp. 105–109.
- Barrows, H. S. and Tamblyn, R. M. (1980) 'Problem-based learning: An approach to medical education (Vol. 1).', in. New York: Springer Publishing Company.
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D. and Saptoro, A. (2021) 'Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), pp. 919–927. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/472/pdf>.
- Clouston, T. J. et al. (2010) *Problem-Based Learning in Health and Social Care, Problem-Based Learning in Health and Social Care*. doi: 10.1002/9781444320541.
- Dee Fink, L. (2009) 'Editorial', *New Directions for Teaching and Learning*, (119), pp. 1–7. doi: 10.1002/tl.
- Duch, B. J., Groh, S. E. and Allen, D. E. (2001) *The Power of Problem-Based Learning*. Virginia: Stylus Publishing.
- Farisi, A., Hamid, A. and Fisika, P. (2017) ' | 283 Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor', pp. 283–287.
- Fauzani, U. A., Syawaluddin, A. and Sahrudin, A. (2021) 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based

- Learning... - Google Cendekia', 3(November), pp. 714–719. Available at: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2016&q=PENERAPAN+MODEL+PEMBELAJARAN+PROBLEM+BASED+LEARNING+UNTUK+MENINGKATKAN+HASIL+BELAJAR+IPA+KELAS+IV+SD+Application+of+Problem+Based+Learning+model+to+increase+science+learning+result+of+4th.
- Handayani Anik, H. D. K. (2021) 'Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif', *Jurnal Basicedu*, 5(3), pp. 1683–1688.
- Hasanah, U., Sarjono, S. and Hariyadi, A. (2021) 'Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), p. 43. doi: 10.37905/aksara.7.1.43-52.2021.
- Hmelo-Silver, C. E. and Barrows, H. S. (2008) 'Facilitating collaborative knowledge building', *Cognition and Instruction*, 26(1), pp. 48–94. doi: 10.1080/07370000701798495.
- Kambey, W. M., Santa, K. and Togas, P. V. (2022) 'EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 2 Nomor 1, Februari 2022', 2(April), pp. 52–64.
- Mayasari, T. *et al.* (2016) 'Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?', *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), p. 48. doi: 10.25273/jpfk.v2i1.24.

- O'Toole, C. (2012) *Learning styles and academic outcomes: A longitudinal study on the impact of a problem-based learning curriculum, Problem-Based Learning in Clinical Education: The Next Generation*. doi: 10.1007/978-94-007-2515-7_6.
- Rahmi, N. (2018) 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP/MTs', 06(02), p. 1.
- Savery, J. . (2006) 'Overview Of Problem-based Learning : Devinition and Distinction Interdisciplinary', *Journal Problem-based Learning*, 1(1), pp. 9–20. Available at: <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>.
- Shofwani, S. A. and Rochmah, S. (2021) 'Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Managemen Operasional di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), pp. 439–445. doi: 10.31949/educatio.v7i2.1074.
- Sofyan, H. and Komariah, K. (2016) 'Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk Problem Based Learning in the 2013 Curicullum Implementation of Vocational High School', *Smk*, 6(3), pp. 260–271. Available at: www.kemdikbud.go.id.
- Torp, L. and Sage, S. (2002) *Association for Supervision and Curriculum Development Problem-Based Learning for K–16 Education*. Available at: <http://www.ascd.org>.
- Wahyuningtyas, R. and Kristin, F. (2021) 'Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar', *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), p. 49. doi: 10.23887/jjpgsd.v9i1.32676.

Widana, I. W. and Diartiani, P. A. (2021) 'Model pembelajaran problem based learning berbasis etnomatematika untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika', *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 10, pp. 88-98. Available at: <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/1196>

PROFIL PENULIS



Imam Sudarmaji. He was born in Tangerang on September 20th, 1989. He is a “wong ndeso” who lives in Desa Rancagong Kecamatan Legok Kabupaten Tangerang. He graduated from English Language Education Department of Universitas Islam Syekh Yusuf (UNIS) Tangerang in 2011. Then in 2015, he completed his Master's Degree of English Language Education at Indraprasta University Jakarta. In 2017 he got a doctoral scholarship and is currently a

doctoral candidate in the field of applied linguistics at the State University of Jakarta. Now he is a lecturer at Universitas Islam Syekh Yusuf (UNS) Tangerang. In 2017-2019, he was the Head of English Language Education Department of Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Syekh Yusuf (UNIS) Tangerang. Then, in 2019-2021, he was the Vice Dean of Faculty of Teacher Training and Education of Universitas Islam Syekh Yusuf (UNIS) Tangerang. Currently, he is the secretary at SPI (*Satuan Pengawas Internal*) UNIS.



BAB 5

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

NENNI FARIDAH LUBIS



BAB 5

MODEL PEMBELAJARAN

KOOPERATIF

A. Pendahuluan

Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok atau tim. Kelompok/ tim dalam pembelajaran kooperatif terdiri dari sejumlah siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim dapat memahami materi pelajaran.

Slavin (1995) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Lie (2000) yang mengatakan bahwa cooperative learning hanya berjalan jika sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari empat sampai enam orang saja. Selanjutnya Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil antara empat sampai dengan enam orang yang mempunyai

latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Isjoni (2009) mengemukakan beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif yaitu: (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, (d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Sedangkan Suyanti (2010) menyebutkan adanya unsur penting dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu: (a) adanya peserta dalam kelompok, (b) adanya aturan kelompok, dan (c) ada tujuan yang harus dicapai

Model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai proses pembelajaran yang aktif. Sebab, siswa akan lebih banyak belajar melalui proses pembentukan dan penciptaan kerja dalam kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu merupakan keberhasilan pembelajaran. Daryanto (2013) mengemukakan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif dapat memberi peluang siswa untuk terlibat dalam diskusi, berfikir kritis, berani, dan mau mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri. Meskipun pembelajaran kooperatif mengutamakan peran aktif siswa, bukan berarti pengajar tidak berpartisipasi. Sebab, dalam proses pembelajaran, pengajar berperan sebagai perancang, fasilitator, dan pembimbing proses pembelajaran.

Jika pada suatu pembelajaran para siswa duduk bersama-sama dalam satu kelompok dan menyelesaikan masalah-masalah dengan cara sendiri-sendiri ataupun hanya

satu orang yang mengerjakan semua tugas, maka pembelajaran ini bukanlah pembelajaran kooperatif.

B. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Arends (2008) ada tiga tujuan penting pembelajaran kooperatif yaitu prestasi akademik, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman perbedaan, dan pengembangan keterampilan sosial.

1. Prestasi Akademik

Meskipun dalam pembelajaran kooperatif mencakup beragam tujuan sosial, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademis penting lainnya. Para pengembang model ini berpendapat bahwa struktur *reward* (penghargaan) kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada pembelajaran akademik dan mengubah norma-norma yang berkaitan dengan prestasi. Di samping mengubah norma yang berkaitan dengan prestasi belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik bagi siswa berprestasi rendah maupun tinggi yang bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas akademik. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi mengajari teman-temannya yang berprestasi lebih rendah.

2. Toleransi dan Penerimaan terhadap Keanekaragaman Perbedaan.

Tujuan lain dari pembelajaran kooperatif adalah toleransi dan penerimaan yang lebih luas terhadap orang-orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya, pembelajaran kooperatif memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi yang berbeda untuk bekerja dengan saling bergantung pada

tugas-tugas akademik yang sama, dan melalui struktur penghargaan kooperatif siswa akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting lainnya dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan keterampilan kerja sama dan kolaborasi kepada siswa. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda maupun orang dewasa yang kurang memiliki keterampilan sosial yang efektif.

C. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses yang lebih menekankan kepada proses bekerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Karakteristik pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah:

1. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota kelompok harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama anatar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes ataupun nontes.

3. Kemampuan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja

sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

4. Keterampilan Bekerja Sama

Keterampilan bekerja sama merupakan keterampilan yang penting dan sangat diperlukan. Kemampuan bekerja sama kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mampu dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

D. Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur (Daryanto, 2013) prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
3. Setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
4. Setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi.

5. Setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
6. Setiap anggota kelompok akan diminta pertanggungjawaban secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Sedangkan menurut Hayati (2017), prinsip utama model pembelajaran kooperatif adalah:

1. Kesamaan tujuan.

Kesamaan tujuan dalam belajar kelompok membuat kegiatan belajar lebih positif.

2. Ketergantungan positif.

Beberapa siswa diambil sebagai anggota kelompok karena kegiatan hanya dapat berhasil jika anggota dapat bekerja sama. Ketergantungan individu dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: (a) memberikan anggota kelompok peranan khusus sehingga tiap individu memiliki tugas khusus dan kontribusi dalam mewujudkan keberhasilan tugas; (b) membagi tugas menjadi sub-sub tugas yang diperlukan untuk melengkapi keberhasilan tugas; (c) menilai kelompok sebagai satu kesatuan yang terdiri dari individu-individu; (d) menciptakan situasi fantasi yang menjadikan kelompok bekerja sama untuk membangun kekuatan imajinatif, dengan aturan yang ditetapkan oleh situasi; dan (e) struktur tujuan kooperatif dan kompetitif dapat dikordinasi dengan menggunakan kelompok belajar kooperatif.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Menurut Arends (2008) ada enam fase atau langkah utama di dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif. Keenam langkah itu adalah:

1. Mengklarifikasi Tujuan dan *Establishing Set*

Guru menjelaskan tujuan-tujuan pelajaran dan establig set. Guru dapat memulai pelajaran dengan mereview, menjelaskan tujuan-tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar serta menunjukkan kaitan pelajaran dengan materi sebelumnya.

2. Menyajikan Informasi Secara Verbal Atau dalam Bentuk Teks.

Pada langkah ini guru mempresentasikan/menyajikan kepada siswa informasi baik berupa bahan bacaan maupun informasi verbal lainnya. Guru dapat menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu dapat mnegggunakan demonstrasi. Di samping itu guru juga dapat menggunakan berbagai media pelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.

3. Mengorganisasikan Siswa dalam Tim-Tim Belajar.

Pada fase ini guru menjelaskan kepada siswa tatacara membentuk tim-tim belajar dan membantu kelompok untuk melakukan transisi yang efisien. Pembentukan tim-tim belajar bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang agama, sosial-ekonomi, dan etnik, serta perbedaan kemampuan akademik.

4. Membantu Kerja Tim dan Belajar.

Siswa dibantu ataupun dibimbing oleh guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas kelompok.

5. Mengujikan Berbagai Materi/ Evaluasi

Guru menguji/mengevaluasi pengetahuan siswa tentang berbagai materi belajar atau kelompok-kelompok mempresentasi hasil-hasil kerjanya. Evaluasi dapat dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa, sedangkan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok.

6. Memberikan Pengakuan

Pada fase ini guru memberikan pengakuan tim kepada kelompok yang paling berprestasi dan kemudian memberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim lain agar lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

F. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah:

1. Meningkatkan kepekaaan dan kesetiakawanan sosial
2. Memungkinkan para siswa saling sejajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial dan pandangan-pandangan.
3. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial

4. Menungknkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
5. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
6. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
7. Berbagi keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan.
8. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
9. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
10. Meningkatkan kegemaran bertemana tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, suku, ras, kelas sosial, agama dan orientasi tugas.

Di samping keunggulan, model pembelajaran kooperatif juga memiliki keterbatasan, di antaranya:

1. Siswa dengan kemampuan tinggi akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan sehingga dapat mengganggu kerjasama dalam kelompok.
2. Penilaian yang diberikan dalam model pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
3. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran

berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, tidak cukup hanya dengan satu kali penerapan model ini.

4. Tanpa *peer teaching* yang efektif, apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
5. Pelajaran yang menggunakan model kooperatif membutuhkan waktu yang lebih banyak dibandingkan kebanyakan model pengajaran lainnya karena menyandarkan diri pada pengajaran kelompok kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard,I. (2008) *learning To Teach (belajar untuk mengajar)*, Edisi Ketujuh/ Buku Dua. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2013) *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Badung: Yrama Widya.
- Hayati, S. (2017) *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Malang: Graha Cendeki.
- Isjoni. (2009) *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, A. (2000) *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Sanjaya, W. (2006) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Slavin, R.E. (1995) *Cooperative Learning Second Edition*. United States of America: Allyn & Bacon
- Suyanti, R.D. (2010) *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha ilmu

PROFIL PENULIS



Nenni Faridah Lubis, M.Pd lahir di Desa Hutagodang pada tanggal 15 Oktober 1986. Pendidikan dasar diperoleh di SD Impres 142650 Kotanopan (SDN 200 Kotanopan), pendidikan menengah pertama di SMPN 8 Kotanopan dan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Kotanopan. Sarjana Pendidikan Kimia diperoleh tahun 2010 dan tahun 2012 menyelesaikan program S2 di

Universitas Negeri Medan. Saat ini penulis sebagai tenaga pengajar di Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas MIPA Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS) sejak tahun 2015.



BAB 6

MODEL PEMBELAJARAN

PROJECT BASED

LEARNING

ANDI HUDIAH



BAB 6

MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*

A. Pengertian Model *Project Based Learning*

Model merupakan representasi tiga dimensi dari objek riil. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman melaksanakan proyek secara kolaboratif, yang kemudian akan menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Project based learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *projekct based learning* diartikan sebagai pembelajaran berbasis proyek. *Project based learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Project based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar. Berdasarkan

pendapat para ahli tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir, proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project-based learning*).

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca dan meneliti.

Metode *Project Based Learning* merupakan penyempurnaan dari metode *Problem Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan salah satu strategi pelatihan yang berorientasi pada CTL atau *contextual teaching and learning process* (Jones, Rasmussen dan Moffit, 1997). CTL merupakan konsep pembelajaran yang membantu pendidik mengaitkan antara materi pembelajarandengan situasi dunia nyata peserta didik untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

Project Based Learning adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan problem otentik yang terjadi sehari-hari melalui pengalaman belajar praktik langsung di masyarakat (John, 2008:374). *Project Based Learning* has also referred to by other names, such as *project-Based teaching, experienced-Based education, authentic learning or anchored instruction* (Arends 1997:156). *Project Based Learning* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis proyek, pendidikan berbasis pengalaman, belajar autentik pembelajaran yang berakar pada masalah-masalah kehidupan nyata. Gijbels (2005:29) menyatakan bahwa *Project Based Learning is used to refer to many contextualized approaches to instruction that anchor much of learning and teaching in concrete. This focus on concrete problems initiating the learning process is central in most definition of Project Based Learning.*

Jadi *Project Based Learning* adalah cara pembelajaran yang bermuara pada proses pelatihan berdasarkan masalah-masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan tertentu (proyek). Titik berat masalah nyata yang dilakukan dalam suatu proyek kegiatan sebagai proses pembelajaran ini merupakan hal yang paling penting.

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar, dalam hal ini tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut cocok dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), yaitu:

Peserta didik sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja.

1. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.

2. Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil.
3. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
4. Melakukan evaluasi secara kontinue.
5. Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
6. Hasil akhir berupa produk dan evaluasi kualitasnya.
7. Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

The characteristics of PBL are developing students' thinking skills, allowing them to have creativity, encouraging them to work cooperatively, and leading them to access the information on their own and to demonstrate this information. PBL usually require students to participate willingly in the meaningful learning activities proposed, mostly teamwork.

B. Teori Yang Mendasari Model *Project-Based Learning*

Model pembelajaran tidak lahir berkembang secara sendirinya, melainkan memiliki landasan teoritis tertentu. Teori belajar yang melandasi model pembelajaran *project based learning* adalah

a) Dukungan PjBL Secara Teoritis

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) juga didukung oleh teori belajar konstruktivistik bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri.

b) Dukungan PjBL Secara Empiris

Penerapan PjBL telah menunjukkan bahwa model tersebut sanggup membuat peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna, yaitu pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham konstruktivisme.

Menurut pemaparan tersebut bahwa penerapan pembelajaran di dalam kelas bertumpu pada kegiatan belajar aktif dalam bentuk kegiatan (melakukan sesuatu) dari pada kegiatan pasif seperti guru hanya mentransfer ilmu kepada peserta didik tersebut. Pembelajaran ini memberi peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain dan memperkenalkan ide sendiri kepada orang lain, adalah suatu bentuk pembelajaran individu. Dari meningkatkan ketrampilan dan memecahkan masalah secara bersama.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

Kelebihan Model Project Based Learning

Kelebihan dari pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) antara lain:

- a. Meningkatkan motivasi, di mana peserta didik tekun dan berusaha keras dalam mencapai tujuan proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum lain.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem kompleks.
- c. Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik untuk

mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

- d. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka peserta didik akan belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- e. Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
- f. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- g. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- h. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Menurut Moursund beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut:

- a) *Increased motivation,*
- b) *Increased problem-solving ability,*
- c) *Improved library research skills,*
- d) *Increased collaboration,*
- e) *Increased resource-managemen skills.*

Kelemahan Model *Project Based Learning*

Sebagai model pembelajaran tentu saja model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) juga memiliki kelemahan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah:

- a. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup.
- c. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
- d. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
- e. Tidak sesuai untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan.
- f. Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.

D. Langkah-Langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation terdiri dari:

- a. Dimulai dengan pertanyaan yang esensial

Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.

- b. Perencanaan aturan pengerjaan proyek

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek sebaik mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Membuat jadwal aktifitas

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

d. Memonitoring perkembangan proyek peserta didik.

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.

e. Penilaian hasil kerja peserta didik

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Evaluasi pengalaman belajar peserta didik pada akhir proses pembelajarannya, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

Pembelajaran *Project Based Learning* memiliki langkah secara umum yaitu: planning (perencanaan), creating (Implementasi), Processing (pengolahan). Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang diungkapkan *The George Lucas Educational Foundation* yang terdiri dari 6 langkah

pembelajaran yaitu dimulai dengan pertanyaan yang esensial, perencanaan aturan pengerjaan proyek, membuat jadwal aktivitas, *memonitoring* perkembangan proyek peserta didik, penilaian hasil kerja peserta didik, evaluasi pengalaman belajar peserta didik.

E. Prinsip-Prinsip Model *Project Based Learning*

Prinsip PjBL adalah sebuah upaya kompleks yang memerlukan analisis masalah yang harus direncanakan, dikelola dan diselesaikan pada batas waktu yang telah ditentukan terlebih dahulu. Prosedur yang digunakan PjBL adalah perencanaan, implementasi/ penciptaan, dan pemrosesan sedangkan PBL mengidentifikasi masalah, mengkonfrontasikan informasi baru dengan pengalamannya, dan proses penemuan pengetahuan secara personal.

Pembelajaran berbasis *project based learning* mempunyai beberapa prinsip yaitu:

a. Prinsip Sentralisitis

Menegaskan bahwa kerja *project based learning* merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek.

b. Prinsip pendorong

Kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Jadi kerja proyek ini dapat sebagai *ekternal motivation* yang mampu menggugah peserta didik untuk

menumbuhkan kemendiannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran.

c. Prinsip *investigasi konstruktif*

Merupakan yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam *investigasi* memuat proses perancangan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery* dan pembentukan model.

d. Prinsip Otonomi

Prinsip otonomi dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihan sendiri, bekerja dengan minimal *supervise* dan bertanggung jawab. Oleh karena itu lembar kerja peserta didik, petunjuk kerja pratikum dan sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran berbasis proyek. Dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik.

e. Prinsip realistik

Proyek merupakan sesuatu yang nyata, pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik, termasuk dalam memilih topik, tugas, peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya.

DAFTAR PUSTAKA

- C.L, Chiang and H.lee. 2016. The Effect Of Projcet Based Learning On Learning Motivation And Problem-Solving Ability Of Vocational High School Students. *Internasional Jurnal of Information and Education Technology*, Vol. 6, No.9. DOI: 10.7763/IJiet. 2016. V.6.779. h. 709.
- Dani Maulana. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Lampung.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Enggar desnylasari dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dan problem based learning pada materi termokimia terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMA NEGERI 1 Karanganyar T.P 2015/2016, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2016 ISSN: 2337- 9995 h.135.
- Komang Priatna dkk. Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual Di Sma Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Teknik Informatika (JANAPATI) volume 6 Nomor 1, p-* ISSN: 2089-8673 e-ISSN: 2548-4265, h. 72.
- Made Wena. 2013. Strategi pembelajaran inovatif kontenporer: suatu tinjauan koseptual operasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- I Wayan Eka Mahendra. Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika dalam Pembelajar Matematika. *Jurnal*

kreatif vol. 6 No 1 P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-72007, h. 109.

Ridwan Abdullah Sani. 2014. *Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Rina dwi rezeki dkk. Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning disertai dengan Peta Konsep untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Redoks Kelas X-3 SMA Negeri Kebak Kramat T.P 2013/2014. *Jurnal pendidikan kimia vol. 4 no 1 ISSN: 2337- 9995 h. 71*

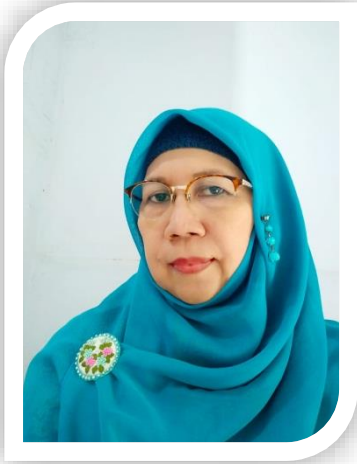
Sharon E. Smaldino, Deboran L Lowther, James D, Russel. 2011. *Intruksional Technilogy & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta: Kencana.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KPS)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013 (kurikulum tematik Integratif)*, Jakarta: Kencana.

Zainal Aqib. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*, Bandung: CV Yrama Widya, 2013.

PROFIL PENULIS



Dr. Andi Hudiah, M.Pd Lahir di kota Pare-Pare, 28 Januari 1960. SKKA Negeri Pare-Pare tahun 1977, S1 IKIP Ujungpandang tahun 1979 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, S2 IKIP Malang tahun 1992 Program Studi Teknologi Pembelajaran, S3 Universitas Negeri Malang tahun 2012 Program Studi Pendidikan Kejuruan



BAB 7

MODEL PEMBELAJARAN PAKEM (PEMBELAJARAN, AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, MENYENANGKAN)

SUDARTO



BAB 7

MODEL PEMBELAJARAN PAKEM (PEMBELAJARAN, AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, MENYENANGKAN)

A. Pengertian

Istilah PAKEM atau Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan diambil dari terjemahan *Active Joyful and Effective Learning*. Di Indonesia, PAKEM mulai dikenal pada tahun 1999 dengan istilah PEAM (Pembelajaran Efektif, Aktif dan Menyenangkan), Seiring dengan perkembangan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS), pada tahun 2002 istilah PEAM diganti menjadi PAKEM. Selanjutnya, PAKEM berkembang penamaannya menjadi PAIKEM-ada penambahan kata Inovatif. Lalu, berkembang menjadi PAIKEM GEMBROT (gembira dan berbobot) dan selanjutnya dikenal juga PAILKEM dengan penambahan kata Lingkungan. Pada prinsipnya, landasan teori yang digunakan dalam penerapan PAKEM adalah teori-teori berkaitan *active learning* atau pembelajaran aktif.

Menurut Asmani (2014) dan Fadlillah (2014), pembelajaran akan menjadi lebih menarik, lebih efektif dan lebih menyenangkan manakala guru menggunakan sumber media dan alat bantu lainnya serta pemanfaatan lingkungan secara optimal.

Pembelajaran Aktif adalah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa. Siswa

dimotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi, membangun suatu kerjasama. Tujuannya adalah untuk memperoleh pengalaman belajar, mengembangkan kemampuan berpikir, mensintesis, menilai, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Kreatif siswa contohnya dengan membuat/ menciptakan sesuatu, menciptakan sesuatu, mengubah, mengkreasi sesuatu. Guru harus merancang model pembelajaran bervariasi. Pembelajaran Efektif adalah apabila tujuan pembelajaran yang telah dirancang berhasil guna. Pembelajaran efektif dapat tercapai jika mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi siswa dan mengantarkan mereka ke tujuan yang diinginkan secara maksimal. Guru harus mampu merancang dan mengelola pembelajaran dengan metode atau model yang tepat. Pembelajaran yang Menyenangkan artinya pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menggembirakan, sehingga tercipta suasana yang kondusif. Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara Guru dengan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis.

Purwanto (2016:25) mengatakan bahwa: PAKEM atau singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreatifitas, sehingga efektif namun tetap menyenangkan.

Rusman (2014:322) mengatakan bahwa: PAKEM merupakan model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. PAKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student centered learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan mereka tidak merasa terbebani atau takut.

Rusman, 2014:321 mengatakan bahwa: PAKEM adalah penerjemah dari empat pilar yang dirancang oleh UNESCO : (1) *learning to know*, yaitu mempelajari ilmu pengetahuan berupa aspek kognitif dalam pembelajaran, (2) *learning to do*, yaitu belajar yang melakukan yang merupakan aspek pengamalan dan pelaksanaan, (3) *learning to be*, yaitu belajar menjadi diri sendiri berupa aspek kepribadian dan kesesuaian dengan diri anak ini juga sesuai dengan konsep “*multiple intelligence*” dari Howard Gardner, (4) *learning to life together*, yaitu belajar hidup dalam kebersamaan yang berupa aspek kesosialan anak, bagaimana bersosialisasi, dan bagaimana hidup toleransi dalam keberagaman yang ada disekeliling siswa.

Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks. Artinya pembelajaran tersebut harus menunjukkan kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan dan guru pun harus mengerti bahwa siswa-siswa pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda-beda. Cara memahami materi yang diajarkan berbeda-beda, ada yang bisa menguasai materi lebih cepat dengan keterampilan motorik (kinestetik), ada yang memahami materi lebih cepat

dengan mendengar (auditif), dan ada juga yang menguasai materi lebih cepat dengan melihat atau membaca (visual).

Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar (multimetode dan multimedia) dan suasana belajar yang kondusif, baik eksternal maupun internal. Dalam model PAKEM ini, guru dituntut untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa melalui pembelajaran, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan yang pada akhirnya membuat siswa dapat menciptakan membuat karya, gagasan, pendapat, ide atas hasil penemuannya dan usahanya sendiri, bukan dari gurunya.

Rusman (2014: 323) mengatakan bahwa: pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (student centred learning). Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) terdiri dari lima unsur, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran Partisipatif

Rusman (2014:323) mengatakan bahwa: pembelajaran partisipatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran (*child center/student center*) bukan pada dominasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran (*teacher center*).

2. Pembelajaran Aktif

Rusman (2014:324) mengatakan bahwa: pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai

informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapat berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate of learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Kreatif

pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreatifitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu.

Pada umumnya, berpikir kreatif memiliki empat tahapan sebagai berikut, Mulyasa (Rusman, 2014:325).

1. Tahap pertama: persiapan, yaitu proses pengumpulan informasi untuk diuji,
2. Tahap kedua: inkubasi, yaitu suatu rentang waktu untuk merenungkan hipotesis informasi tersebut

dapat diperoleh keyakinan bahwa hipotesis tersebut rasional,

3. Tahap ketiga: iluminasi, yaitu suatu kondisi untuk menemukan keyakinan bahwa hipotesis tersebut benar, tepat dan rasional,
4. Tahap keempat: verifikasi, yaitu pengujian kembali hipotesis untuk dijadikan sebuah rekomendasi, konsep, atau teori.

Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkan dalam bentuk sebuah hasil karya baru.

B. Pembelajaran Efektif

Rusman (2014:325) mengatakan bahwa: pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan serta mendidik mereka dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dalam pembelajaran. Seluruh siswa harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa.

Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang memadai/kondusif. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola siswa, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola isi/materi pembelajaran, dan mengelola sumber-sumber belajar.

Menurut More (Rusman,2014:325) mengatakan bahwa: ada tujuh langkah dalam mengimplementasikan pembelajaran efektif, yaitu : (1) perencanaan, (2) perumusan tujuan/kompetensi, (3) pemaparan perencanaan pembelajaran kepada siswa, (4) proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi (multistrategi), (5) evaluasi, (6) menutup proses pembelajaran, dan (7) *follow up*/tindak lanjut.

Proses pelaksanaan pembelajaran efektif dilakukan melalui prosedur sebagai berikut:

1. Melakukan appersepsi, (2) melakukan eksplorasi, yaitu memperkenalkan materi pokok dan kompetensi dasar yang akan dicapai, serta menggunakan variasi metode, (3) melakukan konsolidasi pembelajaran, yaitu mengaktifkan siswa dalam membentuk kompetensi dan mengaitkannya dengan kehidupan siswa, (4) melakukan penilaian, yaitu mengumpulkan fakta-fakta dan data/dokumen belajar siswa yang falid untuk melakukan perbaikan program pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus memperhatikan beberapa hal, yaitu: (1) pengeloan tempat belajar, (2) pengelolaan siswa, (3) pengelolaan kegiatan pembelajaran, (4) pengelolaan konten/materi pembelajaran, dan (5) pengelolaan media dan sumber belajar.

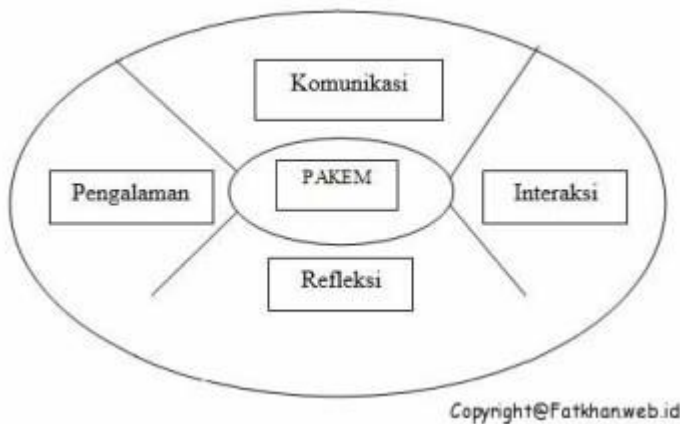
C. Pembelajaran Menyenangkan

Mulyasa (Rusman,2014:326-327) mengatakan bahwa: pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan

terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mewujudkan proses pembelajran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal.

Terdapat empat aspek yang memengaruhi model PAKEM, yaitu pengalaman, komunikasi, interaksi, dan refleksi. Apabila dalam sebuah pembelajaran terdapat keempat aspek tersebut, maka kriteria PAKEM terpenuhi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1:



Rusman (2014:327) ada beberapa aspek dalam model PAKEM adalah sebagai berikut :

1. Pengalaman

Di aspek pengalaman ini siswa diajarkan untuk dapat belajar mandiri. Di dalamnya terdapat banyak cara untuk

penerapannya, antara lain seperti eksperimen, pengamatan, percobaan, penyelidikan dan wawancara.,

2. Komunikasi

Aspek komunikasi ini dapat dilakukan dengan beberapa bentuk, antara lain mengemukakan pendapat, presentasi laporan, dan memajangkan hasil kerja.

3. Interaksi

Aspek interaksi ini dapat dilakukan dengan cara interaksi, Tanya jawab, dan saling melempar pertanyaan.

4. Refleksi

Dalam aspek ini yang dilakukan adalah memikirkan kembali apa yang telah diperbuat/dipikirkan oleh anak selama mereka belajar.

Model PAKEM ini diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran, yang berkualitas/bermutu dan menghasilkan perubahan yang signifikan, seperti peran guru dikelas, perlakuan terhadap siswa, pertanyaan, latihan, interaksi, dan pengelolaan kelas.

D. Tujuan Pembelajaran PAKEM

Rusman (2014:322) “tujuan PAKEM ini adalah terdapatnya perubahan paradigma di bidang pendidikan”. Depdiknas, bahwa pendidikan di Indonesia saat ini sudah beranjak dari :

1. *Schooling* menjadi *learning*
2. *Instructive* menjadi *facilitative*
3. *Government role* menjadi *community role*
4. *Centralistic* menjadi *decentralistic*

Pada saat sekarang ini, pendidikan tidak hanya tanggung jawab lembaga formal seperti sekolah, tapi sudah menjadi tanggung jawab semua pihak. Ini juga berdasarkan konsep tripusat pendidikan yang diciptakan oleh Ki Hajar Dewantara, (Rusman, 2014: 322) mengatakan bahwa “pendidikan di lembaga pendidikan, pendidikan di masyarakat, dan pendidikan di keluarga”.

Depdiknas menjelaskan bahwa:

Tujuan PAKEM adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan menyiapkan siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk persiapan kehidupan masa depannya. Kegiatan PAKEM mengeksplorasi pengelolaan kelas belajar aktif, strategi dan teknik pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir.

E. Model-Model Pembelajaran yang Mendukung Pembelajaran PAKEM

Dalam perkembangan model-model pembelajaran, ternyata terdapat beberapa model-model pembelajaran yang sebenarnya yang telah memuat konsep PAKEM. Udin S. Saud, (Rusman: 2014, 329) mengatakan bahwa terdapat tiga model pembelajaran yang pada dasarnya mendukung PAKEM, yaitu: (a) pembelajaran kuantum, (b) pembelajaran berbasis kompetensi, dan (c) pembelajaran kontekstual.

PAKEM merupakan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar, namun pembelajaran PAKEM juga dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran lain yang mana dapat menambah semangat dan menarik proses pembelajaran.

F. Alasan Penerapan PAKEM

PAKEM diterapkan dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran ceramah yang guru laksanakan pada umumnya dinilai menjemukan, kurang menarik bagi para peserta didik sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi peserta didik.

PAKEM memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Sekurang-kurangnya ada dua alasan mengapa pembelajaran model PAKEM diterapkan di Indonesia, yakni:

1. PAKEM lebih memungkinkan peserta didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran. Selama ini kita mengenal pembelajaran model ceramah yang dinilai hanya guru yang aktif (monologis), sementara peserta didiknya pasif, sehingga pembelajarannya dinilai menjemukan, kurang menarik, dan tidak menyenangkan.
2. PAKEM lebih memungkinkan, baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif, mencoba berbagai cara melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif pula dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantunya sehingga pada akhirnya hasil pembelajaran dapat meningkat.

G. Ciri-ciri/Karakteristik PAKEM

Sebagai model pembelajaran yang berbasis kepada siswa, PAKEM mempunyai beberapa ciri yang berbeda dengan model pembelajaran lainnya. Secara umum, ciri dari PAKEM adalah: siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan. Wahidin (Salema, 2015:10-11) menjelaskan ciri-ciri PAKEM adalah:

1. Pembelajarannya mengaktifkan siswa,
2. Mendorong kreativitas siswa dan guru,
3. Pembelajarannya efektif dan
4. Pembelajarannya menyenangkan utamanya bagi siswa.

Muhammad (Salema, 2015:11) ciri PAKEM yaitu:

1. Adanya prakarsa siswa dalam kegiatan belajar, yang ditunjukkan melalui keberanian memberikan pendapat tanpa diminta dan kesediaan mencari alat dan sumber belajar,
2. Keterlibatan mental siswa dalam proses belajar mengajar yang berlangsung sehingga emosi siswa bisa tergugah secara sadar,
3. Peranan guru sebagai fasilitator, pemantau, dan pemberi balikan lebih bersifat urun tangan dari pada urun tangan,
4. Siswa belajar dengan pengalaman langsung baik yang terkait dengan ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.
5. Kekayaan variasi metode dan media dalam proses pembelajaran akan memberikan peluang variasi bentuk dan alat dalam proses belajar mengajar

Di dalam pembelajaran seorang guru berfungsi sebagai fasilitator dan mediator yang menyingkirkan hambatan dalam pembelajaran dan mempermudah anak untuk menerima materi pembelajaran, sehingga dalam pengelolaan kelas harus menarik dan menyenangkan yang ditunjang dengan alat peraga, media belajar serta menggabungkan beberapa metode yang berkaitan. Dengan demikian anak dapat termotivasi, berani berkreasi, sehingga terjadi kehangatan diantara anak dalam pembelajaran.

H. Prinsip PAKEM

Pembelajaran pakem merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya.

- a. Pertama, proses Interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multimedia, referensi, lingkungan dsb).
- b. Kedua, proses Komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi role-play).
- c. Ketiga, proses Refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan).
- d. Keempat, proses Eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan atau wawancara)

I. Fase-fase PAKEM

PAKEM adalah Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan. Fase-fase PAKEM menurut Salema (2015:12) sebagai berikut :

1. *Review*. Guru dan siswa meninjau ulang pelajaran yang lampau.
2. Pengembangan. Guru memberikan stimulus dan perluasan konsep.
3. Latihan terkontrol. Guru memeriksa kemungkinan terjadinya miskonsepsi. Dianjurkan dengan kerja kelompok.
4. *Seat work*. Guru meminta siswa bekerja mandiri atau dalam kelompok dengan perluasan konsep.
5. Laporan siswa perorangan atau kelompok. Guru meminta hasil kerja individu atau kelompok dilaporkan.
6. Pendalaman melalui permainan. Guru mengajak anak bermain dengan tujuan untuk memperdalam materi.
7. Pajangan hasil karya. Guru memberikan hasil karya dipajang yang berfungsi sebagai apresiasi karya dan perpustakaan kelas/sudut baca.
8. Pemberian PR untuk tindak lanjut. Guru memberikan PR harus dikoreksi dan dinilai

PAKEM adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bermain, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk

pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, efektif dan menyenangkan.

J. Kelebihan dan Kekurangan PAKEM

1. Kelebihan PAKEM

Suatu proses perbaikan tentunya tidak selamanya mudah untuk dilaksanakan, pastinya ada faktor-faktor yang mendukung dan yang menghambat. Begitu juga dengan pelaksanaan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) di Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang, ada kelebihan dan juga kekurangannya. Akan tetapi itu semua haruslah dijadikan sebagai bahan evaluasi dan berfikir untuk pemecahan masalah agar pelaksanaan selanjutnya dapat berjalan dengan optimal.

Hilmi, (2015:44), kelebihan PAKEM adalah sebagai berikut :

1. Pakem merupakan pembelajaran yang mengembangkan kecakapan hidup
2. Dalam pakem siswa belajar bekerja sama
3. Pakem mendorong siswa menghasilkan karya kreatif
4. Pakem mendorong siswa untuk terus maju mencapai sukses
5. Pakem menghargai potensi semua siswa
6. Program untuk meningkatkan pakem disekolah harus ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya
7. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar karena adanya variasi dalam proses pembelajaran
8. Peserta didik dapat lebih mengembangkan dirinya
9. Peserta didik tidak jenuh dengan pembelajarannya di kelas

10. Peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya
11. Mental dan fisik peserta didik akan terasah secara optimal

Kelebihan model PAKEM diatas diharapkan dapat membuat siswa mejadi termotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan.

K. Kekurangan PAKEM

Dalam pembelajaran Model PAKEM, seorang guru mau tidak mau harus berperan aktif, proaktif dan kreatif untuk mencari dan merancang media/bahan ajar alternatif yang mudah dan sederhana. Tetapi tetap memiliki relevansi dengan tema materi pelajaran yang sedang dipelajari siswa. Hal ini jelas sekali dapat menjadi sebuah boomerang bagi guru, ketika seorang guru tidak memiliki kemampuan untuk manajemen dan menguasai hal-hal yang harus ada untuk melakukan model pembelajaran PAKEM.

Hilmi, (2015:44), kekurangan PAKEM adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan individual siswa belum diperhatikan termasuk laki-laki/perempuan, pintar/kurang pintar, social ekonomi tinggi/rendah
2. Pembelajaran belum membelajarkan kecakapan hidup
3. Pengelompokan siswa masih dari segi pengaturan tempat duduk, kegiatan yang dilakukan siswa sering kali belum mencerminkan belajar kooperatif yang benar

4. Guru belum memperoleh kesempatan menyaksikan pembelajaran pakem yang baik
5. Pajangan sering menampilkan hasil kerja siswa yang cenderung seragam
6. Pembelajaran masih sering berupa pengisian lembar kerja siswa (LKS) yang sebagian besar pertanyaannya bersifat tertutup
7. Guru harus menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka dibutuhkan alat dan bahan yang lebih pula untuk melaksanakan pembelajaran tersebut
8. Guru harus bisa mengcover semua kebutuhan siswa baik dari segi mental maupun fisik
9. Sarana dan prasarana harus memadai, sehingga sekolah-sekolah yang berada di daerah sulit untuk mengembangkan PAKEM.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan dalam pelaksanaan model PAKEM pada mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang adalah sebagai berikut: (a) Guru berusaha untuk menjalin komunikasi yang lebih akrab dengan seluruh siswa, memotivasi siswa agar selalu bersemangat, tidak takut dan malu dalam mengemukakan pendapat, tidak takut untuk menjawab pertanyaan dari guru serta tidak takut disalahkan jika jawabannya salah. (b) guru membentuk kelompok belajar yang sesuai dengan model pakem, sehingga pembelajaran yang dilakukannya lebih efektif, dan terus berupaya untuk memotivasi siswa dengan memberikan penghargaan berupa poin atau ucapan selamat bagi siswa yang aktif memberikan pendapat, aktif menjawab pertanyaan dan aktif menanggapi

pendapat temannya, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (c) Guru harus memikirkan pembelajaran yang lebih efektif, lebih mengaktifkan siswa dan yang terpenting adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membuat siswa nyaman bukan pembelajaran ceramah saja.

L. Hal yang Harus Diperhatikan dalam Pelaksanaan PAKEM

Dalam PAKEM kita harus mendorong kesuksesan anak, mempunyai kemauan dan kemampuan untuk melakukannya. Setiap kegiatan belajar mengajar merupakan kesempatan besar untuk merubah kognitif anak mengenai diri mereka sebagai pelajar dan merangsang keinginan bawaan mereka untuk belajar.

Hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan PAKEM adalah sebagai berikut :

1. Memahami Sifat yang Dimiliki Anak. Pada dasarnya anak memiliki sifat: rasa ingin tahu dan berimajinasi.
2. Mengenal Anak Secara Perorangan. Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Dalam PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) perbedaan individual perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran.
3. Memanfaatkan Perilaku Anak dalam Pengorganisasian Belajar. Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar.

4. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif, dan Kemampuan Memecahkan Masalah. Pada dasarnya hidup ini adalah memecahkan masalah. Hal ini memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menganalisis masalah; dan kreatif untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah.
5. Mengembangkan Ruang Kelas Sebagai Lingkungan Belajar yang Menarik. Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAKEM. Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajangkan untuk memenuhi ruang kelas seperti itu.
6. Memanfaatkan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar. Lingkungan (fisik, sosial, atau budaya) merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak.
7. Memberikan Umpan Balik yang Baik untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar. Mutu hasil belajar akan meningkat bila terjadi interaksi dalam belajar. Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa. Umpan balik hendaknya lebih mengungkap kekuatan dari pada kelemahan siswa.
8. Membedakan Antara Aktif Fisik dan Aktif Mental. Banyak guru yang sudah merasa puas bila menyaksikan para siswa kelihatan sibuk bekerja dan bergerak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. M. (2014). *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: Diva Press.
- Fadlillah, D. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini (Menciptakan Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

PROFIL PENULIS



Dr. Sudarto, M.Pd. lahir di Masago, Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan, 21 November 1970. Penulis telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Otomotif di Universitas Negeri Surabaya (Unesa) pada tahun 1999, menyelesaikan Program S2 Pendidikan Sains di Unesa pada tahun 2002, dan Program S3 di

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung pada tahun 2011. Penulis mulai aktif sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Universitas Negeri Makassar pada tahun 2003. Penulis sekarang ini merupakan Dosen Fakultas Pendidikan Prodi PGSD Universitas Negeri Makassar. Penulis telah melahirkan beberapa karya antara lain: Menulis Buku Novel berjudul Ary dan Buku Ajaibnya, Menulis Buku berjudul [Model Pembelajaran Sains Berbasis Humanistik Algoritmik Heuristik](#), Menulis Artikel berjudul [Analysis Of Science Humanistic Teaching Skills For Preservice Elementary School Teachers](#), [Analysis the Syntax of Humanistic-Algoritmik- Heuristic Science Learning Model](#), [Improving the Students' Creative Thinking Skills Through The Implementation of Controversy-Based Integrated Science Learning Tools](#), [Model Pembelajaran Sains Humanistik Algoritmik-Heuristik untuk](#)

Menumbuhkembangkan Karakter dan Intelektual Peserta

Didik. Penelitian yang pernah dilakukan antara lain: Penerapan Model Quantum Pada Pembelajaran I Pa Dalam Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi, Penerapan Pembelajaran Sistem Pakem Pada Mata Pelajaran Sains Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Berbasis Humanistik, Pengembangan Model Pembelajaran Sains Humanistik-Berbasis Gender Dan Optimalisasi Fungsi Otak Kanan-Otak Kiri Dengan Asesmen Model Timss/PISA. *Pengabdian masyarakat yang pernah dilakukan antara lain: Pelatihan Guru Guru dalam Membuat Proposal dan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif*



BAB 8

MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING

ACHMAD FACHRURROZY



BAB 8

MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*

Menurut Huda (2013: 192), *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Model pembelajaran *Quantum Learning* adalah gabungan yang sangat seimbang antara bekerja dan bermain, antara rangsangan internal dan eksternal dan waktu yang dihabiskan di dalam zona aman dan akan melangkah keluar dari tempat asal atau kebiasaan lama (DePorter dan Hernacki, 2015: 86)

Menurut DePorter dan Hernacki (2015: 16), *Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, keyakinan, dan model *quantum learning* itu sendiri. Termasuk diantaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti:

1. Teori otak kanan kiri
2. Teori otak *triune* (3 in 1)
3. Pilihan Modalitas (visual, auditorial dan kinestetik)
4. Teori kecerdasan ganda
5. Pendidikan *holistic* (menyeluruh)
6. Belajar berdasarkan pengalaman
7. Belajar dengan simbol (*metaphoric learning*)
8. Simulasi/ permainan

Quatum Learning berakar dari Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik yang berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai “*Suggetology*” atau “*Sugestopedia*” DePorter dan Hernacki (2015: 14). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif atau negatif, ada beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif yang mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan media pembelajaran untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi.

Definisi lain mengenai *quantum learning* menurut DePorter dan Hernacki (2015: 16) adalah sebagai berikut: Quantum Learning sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika *quantum* adalah massa kali kecepatan cahaya kuadrat sama dengan energi. Atau sudah bisa dikenal dengan $E = mc^2$. Tubuh kita secara fisik adalah materi. Sebagai pelajar tujuan kita adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan, inspirasi, agar menghasilkan energi cahaya.

Suatu proses pembelajaran akan menjadi efektif dan bermakna apabila ada interaksi antara siswa dan sumber belajar dengan materi, kondisi ruangan, fasilitas, penciptaan suasana dan kegiatan belajar yang tidak monoton diantaranya melalui penggunaan musik pengiring. Interaksi ini berupa keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar. Menurut DePorter dan Hernacki (2015: 12) dengan belajar menggunakan *Quantum Learning* akan didapatkan berbagai manfaat yaitu: 1) bersikap positif, 2) termotivasi, 3)

keterampilan belajar seumur hidup, 4) kepercayaan diri, 5) sukses atau hasil belajar yang meningkat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *quantum learning* adalah model pembelajaran dengan menumbuhkan semangat dan menyenangkan sehingga memberikan sikap positif terhadap pembelajaran, pemberian nama yakni memaknai suatu konsep matematika, mendemonstrasikan hasil penemuan konsep, mengulangi materi yang telah dipelajari sehingga adanya keyakinan pada siswa bahwa “Aku tahu bahwa aku memang tahu” selanjutnya merayakan suatu keberhasilan dalam belajar melalui *reward*.

A. Langkah-langkah Pembelajaran Quantum Learning

Menurut Huda (2013: 193), langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan Ambak

Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi, keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini, siswa harus diberikan motivasi oleh guru agar mereka dapat mengidentifikasi dan mengetahui manfaat atau makna dari setiap pengalaman atau peristiwa yang dilaluinya, yang dalam hal ini adalah proses belajar.

2. Penataan lingkungan belajar

Dalam proses belajar dan mengajar, diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman. Perasaan semacam ini akan

menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri sendiri.

3. Memupuk sikap juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu belajar siswa. Seorang guru hendaknya tidak segan-segan memberi pujian atau hadiah pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, guru sebaiknya tidak mencemooh siswa yang belum mampu menguasai materi. Dengan memupuk sikap juara ini, siswa akan merasa lebih dihargai.

4. Membebaskan gaya belajar

Ada berbagai macam gaya belajar yang dimiliki siswa. Gaya belajar tersebut antara lain: visual, auditorial, dan kinestetik. Dalam *Quantum Learning*, guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswa dan tidak terpaku pada satu gaya belajar saja.

5. Membiasakan mencatat

Belajar akan benar-benar dipahami sebagai aktivitas kreasi ketika siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa menggunakan kembali apa yang diperoleh dengan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan sesuai gaya belajar siswa sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa itu sendiri. Simbol-simbol tersebut dapat berupa tulisan atau kode-kode yang bisa dimengerti siswa.

6. Membiasakan membaca

Salah satu aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Dengan membaca, siswa bisa meningkatkan perbendaharaan kata, pemahaman, wawasan, dan daya ingatnya. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain.

7. Menjadikan anak lebih kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba, dan senang bermain. Sikap kreatif memungkinkan siswa menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.

8. Melatih kekuatan memori

Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar, sehingga siswa perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

Menurut DePorter, Reardon dan Nurin (2000: 88) dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran *quantum learning* dengan enam langkah yang tercermin dalam istilah **TANDUR**, yaitu sebagai berikut:

1. **T = Tumbuhkan**, tumbuhkan minat belajar siswa dengan memuaskan rasa ingin tau siswa dalam bentuk **Apakah Manfaatnya BAgiku (AMBAK)**. Tumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati siswa, dalam suasana relaks, tumbuhkan interaksi dengan siswa, masuklah ke alam pikiran mereka dan bawalah alam pikiran mereka ke alam pikiran anda, yakinlah siswa mengapa harus mempelajari ini dan itu, belajar adalah suatu kebutuhan siswa, bukan suatu keharusan.

2. **A = Alami**, unsur alami akan mendorong hasrat alami otak untuk “menjelajah”. Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa.
3. **N = Namai**, setelah siswa melalui pengamatan belajar pada kompetensi dasar tertentu, mereka kita ajak untuk menulis di kertas, menamai apa saja yang telah mereka peroleh, apakah itu informasi, rumus, pemikiran, tempat, dan sebagainya.
4. **D = Demonstrasikan**, setelah siswa mengalami belajar akan sesuatu, beri kesempatan kepada mereka untuk mendemonstrasikan kemampuannya, karena siswa akan mampu mengingat 90% jika siswa itu mendengar, melihat dan melakukannya. Melalui pengalaman belajar siswa akan mengerti dan mengetahui bahwa dia memiliki kemampuan dan informasi yang cukup.
5. **U = Ulangi**, pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa “Aku tahu bahwa aku tahu ini!”, sehingga siswa akan teringat apa yang sudah disampaikan.
6. **R = Rayakan**, perayaan adalah ekspresi dari kelompok seseorang yang telah berhasil mengerjakan suatu tugas atau kewajiban dengan baik. Maka sudah selayaknya jika siswa sudah mengerjakan tugas dan kewajibannya dengan baik untuk dirayakan dengan bertepuk tangan.

Berikut adalah sintaks yang akan digunakan oleh peneliti untuk menerapkan model pembelajaran *quantum learning*.

Tabel Sintaks Model *Quantum Learning*

No	Fase- fase	Perilaku Guru
1	Tahap I: Tumbuhkan	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi kepada siswa dengan cara memberikan pemahaman tentang “Apa Manfaat Bagiku” (AMBAK) serta diiringi dengan musik barok. Siswa diharapkan optimis dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran.
2	Tahap II: Alami	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh mereka. Memberikan pengalaman baru pada siswa dengan cara menentukan rumus. Hal ini dapat menciptakan kerjasama antar siswa dan memberikan kebebasan siswa untuk berfikir. Guru juga menyediakan LKS untuk membantu siswa dalam menentukan rumus.
3	Tahap III: Namai	Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi, dengan adanya bimbingan akan lebih memudahkan siswa dalam mengingat atau menghafal materi yang telah diberikan.

No	Fase- fase	Perilaku Guru
4	Tahap IV: Demonstrasikan	Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan materi yang akan disampaikan. Tujuannya agar siswa memahami dan “menunjukkan bahwa mereka tahu”
5	Tahap V: Ulangi	Guru memberikan koreksi atau evaluasi tentang materi yang telah dipelajari, memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh siswa.
6	Tahap VI: Rayakan	Jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan. Maksudnya setiap keberhasilan siswa dalam pelajaran harus dapat pengakuan dari seorang guru atas keberhasilannya dengan memberikan sesuatu sebagai <i>reward</i> . Dapat berupa pujian atau tepuk tangan.

Sumber : DePorter (2000: 10)

B. Prinsip-prinsip Pembelajaran Quantum Learning

Menurut DePorter (2013: 48), Prinsip-prinsip pembelajaran *quantum* memiliki lima prinsip, atau kebenaran tetap, serupa dengan asas utama pembelajaran *quantum* “Bawalah dunia mereka ke dalam dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dalam dunia mereka”. Prinsip ini

mempengaruhi seluruh aspek pembelajaran *quantum*, prinsip tersebut adalah:

a. Segalanya Berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh guru (tatapan mata, gerakan tangan dan sebagainya), kertas yang dibagikan, rancangan pelajaran, alat bantu mengajar semuanya mengirim pesan tentang belajar.

b. Segalanya Bertujuan

Semua yang terjadi dalam pengetahuan anda mempunyai tujuan semuanya.

c. Pengalaman sebelum Pemberian nama

Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

d. Akui Setiap Usaha

Belajar mengandung resiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat mengambil langkah ini, mereka patut mendapatkan pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

e. Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan

Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

C. Keuntungan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Keuntungan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut Shoimin (2014: 145) model *quantum learning* memiliki keuntungan sebagai berikut:

- i. Dapat membimbing peserta didik ke arah berpikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
- ii. Karena *quantum learning* lebih melibatkan siswa, saat proses pembelajaran perhatian murid dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
- iii. Karena gerakan dan proses dipertunjukkan maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.
- iv. Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.
- v. Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan, antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri.
- vi. Karena model pembelajaran *quantum learning* membutuhkan kreativitas dari seorang guru untuk merangsang keinginan bawaan siswa untuk belajar, secara tidak langsung guru terbiasa untuk berfikir kreatif setiap harinya.
- vii. Pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.

Kelemahan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut Huda (2013: 196) pembelajaran *quantum* tidak berarti lepas dari beberapa kelemahan, antara lain:

- i. Memerlukan dan menuntut keahlian dan keterampilan guru lebih khusus.
- ii. Memerlukan proses perancang dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terancang dengan cara yang lebih baik

- iii. Tidak semua kelas memiliki sumber belajar, alat belajar, dan fasilitas yang dijadikan prasyarat dalam *Quantum Learning*, selain juga karena pembelajaran ini juga menuntut situasi dan kondisi serta waktu yang lebih banyak

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Trianto.(2007). *Model-Model Pembelajaran inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Cet ke- 1. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Buyung Darmaji.(2011). *perbandingan keefekrifan model pembelajaran kooperatif ripe tai dengan tipe gi ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah dan sikap siswa terhadap matematika SMP Yogyakarta*. UPT UNIV UNY
- Depdiknas. (2007). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. <http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf>,diakses 28 Februari 2012.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. (2000).*Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa
- DePorter, Bobbi. et. al. (2009). *Quantum Teaching (Mempraktikkan Quantum Learning di ruang-ruang kelas)*. Penerjemah: Ary Nilandari Bandung: Penerbit Kaifa.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Huda, Nurul, and A. A. I. N. Marhaeni. "Pengaruh Pembelajaran Quantum Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas IV Sdn 3 Pancor." *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha* 3.1. 2013.
- MaxDarsono. (2002).*Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: MKK UNNES.

- Miftahul A'la. (2010) *Quantum Theaching*. Jogjakarta: DIVA Pres.
- Nana Sudjana. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013 . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Stanislaus Amsikan (2010). *Keefektifan Pembelajaran Dengan Model Problem Based Learning dan Model Cooperative Learning Type JIGSAW di SMP*. Yogyakarta: Perpustakaan Pascasarjana Universitas Negeri yogyakarta.
- Sugandi. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- Sutarto. (2011). *Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achivement Difisiaon (Stad) Dan Tipe Jigsaw Ditinjau Dari Motivasi Belajar, Sikap, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XISMA*. Yogyakarta: UPT UNIV UNY
- Tanwey Gerson Ratumanan. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran, berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

PROFIL PENULIS



Achmad Fachrurrozy, S.Pd., M.Pd lahir di Jakarta, 4 April 1976. Penulis telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh Yusuf (UNIS) Tangerang pada tahun 2009 dan S2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Indraprasta (UNINDRA) Jakarta tahun

2012. Penulis mulai aktif bekerja sebagai guru di SMA Negeri 14 Kabupaten Tangerang – Banten sejak bulan Juli 2010. Mata pelajaran yang diampu oleh penulis adalah Bahasa Inggris dan Sastra Inggris. Penulis merupakan Pembina Ekstrakurikuler English Club (EC) sejak bulan Juli 2014 sampai sekarang. Penulis bergabung ke dalam beberapa grup seperti; 1. Guru Indonesia, 2. Guru Dahsyat Nusantara, 3. Komunitas Guru Pembelajaran Indonesia, 4. Guru Belajar, 5. Kumpulan Guru Indonesia, 6. Forum Guru Seluruh Indonesia, 7. Grup PPG 2022, 8. Pejuang Pendidikan, 9. Sahabat Guru Nusantara, 10. Pena Guru



BAB 9

MODEL PEMBELAJARAN

PORTOFOLIO

MARRIETA MODDIES
SWARA



BAB 9

MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO

A. Model Pembelajaran Portofolio

Menjalani pekerjaan sebagai pengajar baik di tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi tidaklah mudah, karena pekerjaan tersebut harus pula diimbangi dengan kegiatan administrasi yang mengharuskan para pengajar untuk mendokumentasikan dan mengarsipkan apa saja yang sudah mereka kerjakan dalam tiap semester pengajaran. Baik itu administrasi pengajaran; berupa nilai, tugas-tugas, absensi, dan sebagainya, maupun administrasi diluar pengajaran; kegiatan workshop, seminar, dan lain-lain yang berhubungan dengan pengembangan skill tiap individu yang bersifat terus-menerus. Kegiatan tersebut bisa juga atau sering disebut Portofolio.

Namun kegiatan serupa pun harus diterapkan kepada para siswa untuk merekam jejak kegiatan mereka terutama dunia akademik mereka untuk bekal di masa yang akan datang nantinya. Mendokumentasikan dengan rapi dan terorganisir tugas-tugas yang sudah pernah mereka buat dalam setiap kegiatan pembelajaran dan juga akan mempermudah dalam setiap proses kegiatan belajar mereka.

B. Definisi Portofolio

Kegiatan ini sering dan mungkin sudah menjadi kebiasaan bagi kebanyakan orang untuk mengumpulkan, mengarsipkan, atau mendokumentasikan lembaran-

lembaran penting dalam setiap kegiatan yang mereka lakukan. Namun di sini, kegiatan tersebut diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas oleh guru pengajar yang bersangkutan yang disebut Model Pembelajaran Portofolio.

Lebih jelasnya menurut Budimansyah (dalam Inayah, 2010, dan Hasnawati, 2017) portofolio diartikan sebagai kumpulan pekerjaan peserta didik dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan. Portofolio biasanya merupakan karya terpilih dari seorang siswa. Tetapi dapat juga berupa karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan masalah. Sedangkan portofolio sebagai model pembelajaran adalah suatu kumpulan pekerjaan peserta didik dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan. Panduan-panduan ini beragam tergantung pada mata pelajaran dan tujuan penilaian portofolio itu sendiri. Portofolio biasanya merupakan karya terpilih dari seorang siswa, tetapi dapat juga berupa karya terpilih dari suatu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk mengatasi masalah.

Kemudian menurut Fajar (dalam Hasnawati, 2017), portofolio sebagai model pembelajaran terbagi dalam dua bagian, yakni portofolio tayangan dan portofolio dokumentasi. Dalam model pembelajaran ini, siswa dituntut untuk berpikir cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif dan bertanggung jawab yang tentu saja akan berpengaruh pada tingkat partisipasi belajarnya.

Selanjutnya Hill dan Ruptic (dalam Susanto, 2013), memberikan beberapa pengertian tentang portofolio, yaitu: (a) *Port* adalah tempat yang digunakan dan dapat dibawa kemana-mana, dan *folio* adalah sebuah kelompok kertas, sehingga Portofolio adalah kumpulan kertas yang dapat dibawa kemana-mana, (b) Portofolio adalah sesuatu untuk memperlihatkan pekerjaan di dalamnya. (c) Portofolio adalah tempat menyimpan benda-benda yang dapat ditinjau dari belakang, (d) Portofolio adalah kumpulan benda-benda yang membanggakan yang memperlihatkan keberhasilan, dan (e) Portofolio adalah sebuah koleksi yang dapat disimpan untuk kehidupan anda. Beberapa pengertian ini menunjukkan bahwa portofolio adalah kumpulan informasi dari seseorang berupa hasil-hasil karya yang membanggakan yang sangat bermakna yang diperoleh atau dilakukan selama hidupnya.

Sebagai suatu wujud benda fisik, portofolio itu adalah bundel, yakni kumpulan atau dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik yang disimpan pada suatu bendel. Sebagai suatu proses sosial pedagogis, portofolio adalah *collection of learning experience* yang terdapat di dalam pikiran peserta didik baik yang berujud pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Adapun sebagai suatu *adjective*, portofolio sering kali disandingkan dengan konsep lain, diantaranya dengan konsep pembelajaran maka dikenal istilah pembelajaran berbasis portofolio (Wahyudi, 2021).

Hal senada dikemukakan oleh Surapranata dan Hatta (dalam Wahyudi, 2021) bahwa portofolio dapat diartikan sebagai kumpulan hasil belajar atau karya peserta didik yang menunjukkan usaha, perkembangan, prestasi belajar peserta didik dari waktu ke waktu dan dari satu mata pelajaran ke

mata pelajaran yang lain. Portofolio secara sederhana dapat juga diartikan sebagai bukti-bukti pengalaman belajar peserta didik yang dikumpulkan sepanjang waktu, misalnya satu semester atau satu tahun.

C. Langkah-langkah Model Pembelajaran Portofolio

Langkah-langkah Model Pembelajaran Portofolio adalah sebagai berikut. (Arnie Fajar, 2009: 54)

- a) Mengidentifikasi masalah Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat yang mereka anggap penting. Kegiatan yang dilakukan yaitu membentuk kelompok kecil dan memberi pekerjaan rumah untuk mencari masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.
- b) Memilih suatu masalah untuk dikaji di kelas. Siswa menuliskan permasalahan yang ada di papan tulis dan melakukan pemungutan suara untuk menetapkan jenis permasalahan yang hendak dikaji dalam kelas.
- c) Mengumpulkan informasi yang terkait dengan masalah yang dikaji. Siswa mendiskusikan dan mencari sumber informasi melalui fasilitas perpustakaan, surat kabar, kantor penerbitan, pakar, organisasi masyarakat, jaringan informasi elektronik dan sebagainya.
- d) Membuat portofolio kelas. Kelas dibagi dalam 4 kelompok, dan setiap kelompok akan bertanggung jawab untuk membuat satu bagian portofolio. Keempat kelompok tersebut adalah: (1) kelompok 1 bertugas menjelaskan masalah yang dikaji, (2) kelompok 2 bertugas menuliskan semua

informasi yang diperolehnya, (3) kelompok 3 bertugas mengusulkan rencana kebijakan untuk mengatasi masalah, dan (4) kelompok 4 bertugas memilih rencana kebijakan yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan yang dikaji.

- e) Menyajikan portofolio (showcase). Penyajian portofolio dilaksanakan setelah kelas dapat menyelesaikan portofolio tampilan. Pada kegiatan ini siswa tiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya kepada teman yang lainnya dalam satu kelas.
- f) Melakukan refleksi pengalaman belajar/kesimpulan. Dalam melakukan kegiatan refleksi/penarikan kesimpulan guru melaksanakannya dengan cara diskusi kelas yang merupakan hasil kesimpulan akhir dari kegiatan pembelajaran.

D. Bentuk-bentuk Hasil Portofolio

Portofolio dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk. Bentuk-bentuk penilaian portofolio meliputi hal berikut:

- a. Catatan anekdot
- b. Tulisan refleksi
- c. Review
- d. Laporan
- e. Rekaman video tapes
- f. Photo/gambar
- g. Cuplikan tulisan
- h. Grafik dan chart
- i. Hasil print out komputer
- j. Diagram

- k. Puisi
- l. Catatan diskusi/kegiatan di rumah
- m. Rekaman sesuatu/audiotapes
- n. Draft
- o. Ilustrasi
- p. Karya berupa benda
- q. Model/maket
- r. Kliping
- s. Diagram
- t. Lagu

Namun Cole, Ryan & Kick (dalam Wahyudi, 2021) mengklasifikasi bentuk portofolio terdiri dari, (1) tinjauan proses (*process oriented*) dan (2) tinjauan hasil (*product oriented*). **Portofolio proses** menunjukkan tahapan belajar dan menyajikan catatan perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu. Portofolio proses adalah portofolio yang menekankan pada tinjauan bagaimana perkembangan peserta didik dapat diamati dan dinilai dari waktu ke waktu. Pendekatan ini lebih menekankan pada bagaimana peserta didik belajar, berkreasi, termasuk mulai dari draf awal, bagaimana proses awal itu terjadi, dan tentunya sepanjang peserta didik dinilai. Hal yang dinilai mencakup kemampuan awal, di tengah, atau di akhir suatu pekerjaan yang dilakukan peserta didik. Portofolio proses menunjukkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai standar kompetensi, kompetensi dasar dan sekumpulan indikator yang dituntut oleh kurikulum, dan menunjukkan semua hasil dari awal sampai akhir dalam kurun waktu tertentu. Guru menggunakan portofolio proses untuk menolong peserta didik mengidentifikasi tujuan pembelajaran, perkembangan

hasil belajar dari waktu ke waktu, dan menunjukkan pencapaian hasil belajar. **Portofolio ditinjau dari hasil** (*product oriented*) adalah portofolio yang me-nekankan pada tinjauan hasil terbaik yang telah dilakukan peserrta didik, tanpa mem-perhatikan bagaimana proses untuk mencapai *evidence* itu terjadi. Portofolio se-macam ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan merefleksikan kualitas prestasi yang telah dicapai. Penilaian terhadap portofolio hasil biasanya memerlukan peserta didik untuk mengkoleksi semua pekerjaan mereka, dimana pada suatu saat mereka harus menunjukkan *evidence* yang terbaik. Secara umum portofolio hasil (*product*) melihat dari sisi tampilan terbaik (*shows portfolio*) dan portofolio dokumentasi (*documentary portfolio*) menilai dokumentasi siswa yang terbaik.

E. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Portofolio

Dalam tulisannya, Riadi (2013), mengemukakan kelebihan dan kekurangan yang ditemuinya dalam model pembelajaran Portofolio ini. Kelebihannya adalah sebagai berikut:

1. Mendorong adanya kolaborasi (komunikasi dan hubungan) antara siswa dan guru.
2. Meningkatkan dan mengembangkan wawasan siswa mengenai isu atau masalah kemasyarakatan atau lingkungannya.
3. Pengalaman belajar yang tersimpan dalam memori siswa akan lebih tahan lama karena sudah melakukan serangkaian proses belajar, mengetahui, memahami diri sendiri, melakukan aktivitas dan belajar

bekerjasama dengan teman-temanya dalam kebersamaan.

4. Memungkinkan guru mengakses kemampuan siswa membuat atau menyusun laporan.

Sementara, kekurangannya adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Memerlukan ketekunan.
3. Memerlukan adanya komunikasi yang erat antara siswa dan guru

DAFTAR PUSTAKA

- Arnie Fajar. (2009). *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasnawati (2019) *Model Berbasis Portofolio untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN*. Volume 1 Nomor 3, 2017, hlm 19-26 <http://jurnal.iicet.org>
- Riadi. 2013. *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio*, (online), <http://www.kajianpustaka.com.html> , diakses 28 Maret 2022.
- Setiamihardja, R. *Penilaian Portofolio dalam Lingkup Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. <https://media.neliti.com/media/publications/240753-penilaian-portopolio-dalam-lingkup-pembe-8235a8fa.pdf> , diakses 28 Maret 2022
- Susanto, H. (2013) *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio*. <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/04/28/model-pembelajaran-berbasis-portofolio/> , diakses 28 Maret 2022
- Wahyudi (2021). *Asesmen Pembelajaran Berbasis Portofolio di Sekolah*. BPPAUD dan Dikmas Kalbar. <https://pauddikmaskalbar.kemdikbud.go.id/berita/asesmen-pembelajaran-berbasis-portofolio-di-sekola.html> , diakses 28 Maret 2022

PROFIL PENULIS



Marrieta Moddies Swara, M.Pd. , lahir pada tanggal 22 Maret 1983 di Tangerang, Banten. Berasal dari keluarga yang berkultur Minang-Sunda dan guru. Selepas menjadi sarjana Pendidikan Bahasa Inggris di UNIS Tangerang, melanjutkan bekerja di In-House Training Jakarta kemudian melanjutkan mengajar Bahasa Inggris di

SMAN 10 Kota Tangerang, SMKN 6 Kota Tangerang, dan UNIS Tangerang sambil menyelesaikan studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris di UHAMKA Jakarta. Marrieta Moddies Swara pun merupakan salah satu alumni Magang Dosen DIKTI tahun 2017 yang ditempatkan di salah satu universitas negeri di Surabaya, UNESA. Hingga saat ini Marrieta Moddies Swara masih menjadi pengajar tetap di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang.



BAB 10

MODEL PEMBELAJARAN

TEMATIK

LISTYA ENDANG ARTIANI



BAB 10

MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK

A. Pengertian Model Pembelajaran Tematik

Kharis (2019) mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran sangatlah penting dalam kaitanya sebagai penerapan proses belajar. Dengan adanya model pembelajaran proses belajar mengajar bagi siswa akan lebih mudah dan menarik. Selain itu, model pembelajaran juga memiliki peran untuk mengatur kegiatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran memiliki langkah-langkah atau tahapan untuk pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan untuk guru atau pendidik model pembelajaran juga memiliki manfaat bagi penerapan proses pelaksanaan pembelajaran yang pas untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Trianto (2011) menekankan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa-siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Model ini adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian dikemas dalam bentuk tema (tematik).

Majid (2014) menjelaskan lebih lanjut bahwa holistik memiliki pengertian bahwa suatu peristiwa yang menjadi perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus. Bermakna dalam pembelajaran tematik berarti pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang nantinya akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang akan dipelajari. Otentik dalam pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin mereka dipelajari.

Pendapat kedua ahli diatas dapat diartikan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan pendekatan tematik integrasi, tema-tema yang ditentukan merupakan tema yang dekat dengan kehidupan keseharian siswa. Tema digunakan sebagai penyatu beberapa mata pelajaran, sehingga tergabung dan membentuk satu kesatuan tema.

B. Prinsip, Karakteristik dan Manfaat Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Peserta didik mencari tahu, bukan diberi tahu.
2. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan kompetensi melalui tema yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik.
3. Terdapat tema yang menjadi pemersatu sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai konsep, keterampilan dan sikap.
4. Sumber belajar tidak terbatas pada buku.

5. Peserta didik dapat bekerja secara mandiri maupun berkelompok sesuai dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan.
6. Guru harus membuat perencanaan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat mengakomodasi peserta didik yang beragam, memiliki tingkat kecerdasan dan pengalaman yang berbeda serta ketertarikan terhadap suatu topik yang tentu juga beragam.
7. Kompetensi Dasar suatu mata pelajaran yang tidak dapat dipadukan dapat diajarkan tersendiri.
8. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*) dari hal-hal yang konkret menuju ke abstrak.
9. Kegiatan pembelajaran tematik yang dirancang dalam silabus bukan merupakan urutan kegiatan pembelajaran, melainkan bentuk kegiatan pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar guru dapat melakukan penyesuaian.

Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema perlu mempertimbangkan karakteristik yang dimiliki oleh siswa-siswa, seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal. Materi pelajaran tidak perlu terlalu dipaksakan.

Pembelajaran tematik ini perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin dan saling terkait. Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.

Majid (2014) juga menjelaskan beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait.
- c. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal.
- e. Materi pelajaran yang dipadukan tidak perlu dipaksakan.

Puskur (2006) menjelaskan bahwa model pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik:

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik memberikan keleluasaan pada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.
2. Memberikan pengalaman langsung kepada anak. Pembelajaran ini mengaitkan antar konsep dan prinsip yang dipelajari dari beberapa mata pelajaran, sehingga mereka akan memahami hasil belajarnya sesuai dengan fakta dan peristiwa yang dialami.

3. Penyatuan konsep antar mata pelajaran. Perhatian dipusatkan pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa dari beberapa mata pelajaran sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi yang utuh.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga bermakna. Pembelajaran tematik mengkaji fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk jalinan antar ilmu pengetahuan, sehingga berdampak kebermaknaan dari materi yang keterkaitannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari.
5. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Pada pembelajaran tematik dikembangkan pendekatan Pembelajaran yang Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melihat bakat, minat, dan kemampuan sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus.

Suraya (2014) mengatakan bahwa pembelajaran tematik memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik secara utuh dan lengkap. Hal ini dikarenakan bahwa pada pembelajaran tematik, pendidik mengaitkan suatu materi dengan tema yang ada di lingkungan sekitar peserta didik dan pendidik harus selalu mengembangkan proses pembelajaran agar peserta didik lebih berkesan yaitu dengan cara memberikan pengalamannya secara langsung.

Hosnan (2014) mengatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yang dapat memperkuat alasan mengapa pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman bermakna secara utuh adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar.
- b. Peserta didik dihadapkan langsung pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik sesuai dengan kurikulum.
- d. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- e. Pembelajaran tematik bersifat luwes, dimana pendidik dapat mengaitkan mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain maupun dengan kehidupan peserta didik dan lingkungan tempatnya berada.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan lebih menyenangkan. Pendidik lebih banyak menggunakan teknik bermain yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran karakteristik terpusat pada siswa-siswi,

memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, bersifat fleksibel (luwes), hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa-siswi, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Puskur (2006), berikut adalah beberapa manfaat yang didapatkan dari pembelajaran tematik.

- a. Banyak materi-materi yang tertuang dalam beberapa mata pelajaran mempunyai keterkaitan konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan utuh.
- b. Peserta didik mudah memusatkan perhatian karena beberapa mata pelajaran dikemas dalam satu tema yang sama.
- c. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi beberapa mata pelajaran dalam tema yang sama.
- d. Pembelajaran tematik melatih peserta didik untuk semakin banyak membuat hubungan beberapa mata pelajaran, sehingga mampu memproses informasi dengan cara yang sesuai daya pikirnya, dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep.
- e. Menghemat waktu karena beberapa mata pelajaran dikemas dalam suatu tema dan disajikan secara terpadu dalam alokasi pertemuan-pertemuan yang direncanakan. Waktu yang lain dapat digunakan untuk pemantapan, pengayaan, pembinaan keterampilan, dan remedial.

C. Media Model Pembelajaran Tematik

Trianto (2011) mengatakan bahwa media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran atau menerima pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.

Rusman (2016) menambahkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran tematik perlu juga diperhatikan mengenai optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Tanpa media yang bervariasi maka pelaksanaan pembelajaran tematik tidak akan berjalan dengan efektif. Media pembelajaran harus dijadikan sebagai bagian integral dengan komponen pembelajaran lainnya, dalam arti tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang bermakna. Beberapa nilai yang dapat dipetik dari penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tematik di antaranya:

- a. Dapat mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak,
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapatkan kedalam lingkungan belajar,
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, dan memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran tematik dapat divariasikan ke dalam penggunaan media visual, media audio, dan media audio visual.

Hamalik (dalam Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Levia & Lentz (dalam Arsyad, 2011) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi atau sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks

membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Arsyad (2009) menegaskan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Ditinjau dari bentuknya, terdapat berbagai jenis media pembelajaran, diantaranya:

- a. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- b. Media Auditif : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- c. Projected still media : slide over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
- d. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya

Sadiman (2010) mengatakan bahwa pengembangan adalah proses untuk mengembangkan produk-produk yang

efektif untuk digunakan disekolah. Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk mengurangi bahkan menghilangkan kelemahan atau kekurangan yang ada pada media pembelajaran yang sebelumnya pernah dirancang atau dibuat. Serta adanya penambahan atau inovasi baru yang berbeda dan belum pernah digunakan pada media yang dibuat sebelumnya. Kesimpulan berdasarkan pendapat ahli diatas ialah, pengembangan media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian kepada siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa.

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah yang harus dilalui, yaitu:

- a. Kegiatan perencanaan meliputi menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik,
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran, menulis naskah media dan mengadakan tes atau revisi.
- c. Kegiatan produksi meliputi menghasilkan program media yang bermutu dan berkualitas baik untuk pembelajaran.
- d. Menilai program media yang dihasilkan layak atau valid untuk digunakan atau tidak.

D. Tahapan Pembelajaran Tematik

Trianto (2011) menyampaikan bahwa proses pembelajaran berbasis tematik pada umumnya dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap perencanaan mencakup kegiatan pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema,

pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu yang menarik pada tahap ini adalah penggalan tema. Berikut ini beberapa prinsip penggalan tema:

- a. Tema hendaknya tidak terlalu luas, tetapi mudah digunakan
- b. Tema harus bermakna, artinya yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar tahap selanjutnya.
- c. Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan
- d. Tema yang dikembangkan harus mampu menunjukkan besar minat peserta didik.
- e. Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang didalam rentang waktu belajar.
- f. Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat.
- g. Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

Dalam tahap pelaksanaan model pembelajaran tematik secara umum terbagi dalam tiga tahapan, yaitu pembukaan atau pendahuluan/eksplorasi, kegiatan inti/elaborasi, dan kegiatan penutup/konfirmasi. Pada tahap pelaksanaan dapat digaribawahi beberapa prinsip:

- a. Guru hendaknya tidak bersikap otoriter atau menjadi *single actor* yang mendominasi aktivitas dalam proses pembelajaran.

- b. Memberi tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas pada setiap tugas yang diberikan dengan Kerjasama kelompok.
- c. Guru perlu bersikap akomodatif terhadap ide-ide yang kadang belum terpikirkan dalam perencanaan pembelajaran.
- d. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penilaian diri disamping bentuk penilaian lain.
- e. Guru mengajak para siswa untuk menilai perolehan belajar yang dicapai berdasar pada kriteria keberhasilan kompetensi yang telah disepakati.

Evaluasi pembelajaran tematik secara praktik dilakukan terhadap peserta didik untuk dengan mengetahui kemampuan individu serta aktivitas di kelas. Dalam hal menilai peserta didik secara tertulis dengan maksud untuk mengetahui secara garis besar penguasaan materi yang diajarkan.

Evaluasi pembelajaran yang dibuat dan rencanakan disesuaikan dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar sehingga mudah menjabarkannya. Selain kompetensi dasar guru juga merencanakan waktu untuk melakukan evaluasi karena kalau tidak ditentukan waktunya, tidak akan tahu kemampuan peserta didik dalam menyerap pengetahuan yang diperolehnya. Pada saat merencanakan evaluasi berdasarkan tujuan agar tidak menyimpang dari materi serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik atau sesuai dengan usia peserta didik, prinsip evaluasi dengan cara meminta peserta didik untuk mengevaluasi diri mereka dalam belajar.

Evaluasi pembelajaran yang ada disesuaikan dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikatornya. Selain kompetensi dasar juga merencanakan waktu evaluasi karena dengan tujuan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Pada saat merencanakan evaluasi disesuaikan dengan karakteristik anak, serta prinsip-prinsip evaluasi Berdasarkan aspek yang dinilai.

Pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan mendasarkan pada beberapa prinsip :

- a. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penilaian disamping bentuk penilaiain lainnya.
- b. Guru perlu mengajak para siswa untuk menilai perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian kompetensi yang telah disepakati

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kharis, Ahmad (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol: 7 No: 3 Tahun: 2019
- Puskur (2006) *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Trianto.(2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rusman, R. (2016) *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suraya, Kharisma. R. 2014. *Pembelajaran Tematik Integratif dan Pengaruhnya Terhadap Akhlak Kelas IV SD Negeri Cebongan Yogyakarta*. (Online), (<http://digilib.uinsuka.ac.id>)

PROFIL PENULIS



Listya Endang Artiani, S.E., M.Si adalah dosen di Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Pendidikan S1 ditempuh di Universitas Islam Indonesia, S2 di Universitas Gadjah Mada



BAB 11

MODEL PEMBELAJARAN SQ4R (SURVEY, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, REVIEW)

PURNAWATI



BAB 11

MODEL PEMBELAJARAN SQ4R (*SURVEY, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, REVIEW*)

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadi dua mata pisau bagi pembelajar, teknologi dapat hadir membawa manfaat dan juga tantangan sesuai dengan bagaimana para pembelajar menggunakannya. Manfaat dari teknologi diantaranya adalah sebagai *system support* yang membantu dan mendukung kegiatan belajar, namun di sisi lain penggunaan teknologi yang lalai, menjadi faktor utama distraksi belajar, dimana perhatian dan minat siswa untuk belajar teralihkan, akibatnya banyaknya waktu terbuang untuk *gaming* dan *social media*, alih alih dimanfaatkan untuk belajar. Terlebih lagi, adanya kegiatan pembelajaran online, yang tidak semua siswa dapat mengikutinya dengan efektif. Menyikapi tantangan tersebut, pembelajar dan pengajar hendaknya memiliki strategi belajar khusus untuk mengimbangi munculnya distraksi belajar serta meningkatkan efektifitas belajar. Ada banyak model pembelajaran yang ditawarkan untuk membantu dan mendukung siswa untuk sukses dalam belajar, salah satu model pembelajaran tersebut adalah SQ4R.

A. Apa itu SQ4R?

SQ4R yang merupakan abreviasi dari *Survey, Question, Read, Reflect, Recite*, dan *Review* adalah model pembelajaran

yang akan membantu siswa lebih efektif dalam belajar khususnya pada kegiatan membaca. Kegiatan membaca sebagai kegiatan untuk memperoleh pesan atau informasi dari teks tertulis, baik itu artikel, buku pelajaran maupun referensi, merupakan salah satu cara terpenting bagi siswa untuk mempelajari, meningkatkan pengetahuan, dan mendalami berbagai bidang ilmu. Namun demikian, rendahnya minat baca menjadi penghambat siswa dalam belajar. Rendahnya minat baca siswa diantaranya karena siswa mendapati kegiatan membaca yang mereka lakukan kurang efektif, materi yang dibaca dari buku teks maupun referensi tidak terserap bahkan informasi yang baru saja diperoleh tersebut segera hilang bahkan sejak siswa baru selesai membaca, siswa sudah lupa akan materi yang dibacanya secara instan. Oleh karena itu, untuk membantu siswa agar lebih efektif dalam membaca, diperkenalkanlah model SQ4R dapat angkat membantu bila diterapkan dalam kegiatan membaca.

Model belajar SQ4R telah banyak diteliti dan diaplikasikan dalam kelas (Syamriani, 2006; Wulandari, 2012; Kinanthi, 2013; Rustiana, 2014; Runiatun dkk, 2015; Yuhanna, 2018) yang berbagai hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa SQ4R memiliki dampak positif pada hasil belajar serta meningkatkan efektifitas belajar. Banyaknya penelitian dan aplikasi mengenai SQ4R pada berbagai disiplin ilmu, menyebabkan tidak terbantahkan bahwa model SQ4R adalah model yang direkomendasikan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar. Konsep SQ4R memandang kegiatan membaca sebagai kegiatan aktif dimana siswa tidak hanya secara pasif menerima informasi yang masuk, namun juga melakukan rangkaian tahapan untuk menyerap informasi

dari buku yang mereka baca dan ‘menguncinya’ agar informasi tersebut tidak hilang, yakni dengan cara mengolah informasi. Pengolahan informasi inilah yang disebut sebagai kegiatan aktif, informasi yang pada kegiatan membaca konvensional tersimpan dalam ingatan jangka pendek (*short-term memory*) yang mudah hilang, dengan model SQ4R, informasi yang didapat dari membaca akan diolah menjadi informasi yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang (*long-term memory*), tahapan tahapan dari SQ4R tersebut adalah melakukan survei (*Survey*), membuat pertanyaan (*Question*), Membaca teks (*Read*), melakukan refleksi (*Reflect*), merekam (*Recite*), dan Meninjau kembali (*Review*).

B. Tahapan SQ4R

Sesuai dengan inisialnya, model pembelajaran SQ4R memiliki 4 tahap pelaksanaan:

1. *Survey*

Melakukan survei pada buku teks yang akan dibaca merupakan tahap pertama dalam kegiatan belajar model SQ4R. Pada tahap ini pembaca melakukan *skimming* dan *scanning*, yaitu membaca sekilas untuk mengetahui profil umum dari buku yang akan dibaca seperti judul Bab, sub-judul, gambar, grafik, tabel, jumlah halaman dan referensi. Pada tahap ini, pembaca dapat mulai membuat catatan, sebagai contoh mencatat kata kunci pada masing masing sub-judul atau membuat *mind mapping* yang akan sangat membantu bagi siswa dengan gaya belajar visual, sehingga nantinya dapat memudahkan dalam memahami isi bacaan..

1. *Question*

Tahap berikutnya adalah *Question* atau membuat pertanyaan. Setelah melakukan survei dan mengetahui topik

umum, judul bab, dan sub-bab dalam buku bacaan, maka setiap pembelajar perlu memunculkan rasa ingin tau, yakni dengan membuat pertanyaan sebelum benar benar membaca secara detil. Pertanyaan Dapat dikaitkan dengan pertanyaan yang ada di akhir bab pada buku (bila ada). Pada saat membuat pertanyaan, pembaca dapat menerka kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang dibuat. Jawaban tersebut nantinya dapat dicocokkan dengan jawaban yang benar sesuai isi teks pada tahap selanjutnya yaitu tahap *Reading*.

2. *Read*

Pada tahap ini, dilakukan *reading* atau membaca dengan seksama. Kegiatan membaca dilakukan dengan disertai usaha memahami dengan rinci setiap informasi yang disajikan. Apabila ada informasi yang sulit untuk difahami, maka pembaca dapat mengulang ulang bacaannya. Namun, tidak disarankan untuk membaca secara intensif dalam waktu yang lama tanpa jeda. Membaca secara terus menerus selama lebih dari 3 jam akan menghambat penyerapan informasin sehingga menjadi tidak efektif. Oleh karenanya, pembaca perlu melakukan sedikit istirahat, berinteraksi dengan lazar seperti bermain game atau menonton TV tidak disarankan untuk mengisi waktu istirahat ini, karena indra visual telah bekerja secara intensif. Pembaca dapat beristirahat dengan mengganti posisi badan, berjalan, menghirup udara luar, berbincang dengan rekan, dsb. Istirahat sejenak ini penting untuk kembali segar dan siap memperoleh informai baru. Pada tahap ini, pembaca berusaha menemukan jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang dibuat di tahap sebelumnya.

3. *Record/recite*

Pada saat ataupun setelah proses membaca perlu dilakukan *recording/reciting* yakni proses pencatatan atau perekaman. Lakukan pencatatan point point penting atau ringkasan dari materi yang telah dibaca sebelum informasi tersebut hilang dari ingatan. Pencatatan ini dapat berupa tulisan maupun rekaman suara. Kegiatan mencatat dan membaca dengan bersuara merupakan proses pengolahan informasi yang akan menambah ingatan dan pemahaman karena ada kegiatan aktif (*production*) yang menghasilkan catatan ataupun rekaman. Pembaca dapat pula memberi tanda dengan warna untuk bagian bagian yang penting.

4. *Reflect*

Tahap yang ke empat adalah *Reflect* atau merefleksikan/mengkaitkan. Informasi yang baru diperoleh hendaknya dikaitkan dengan pengetahuan yang telah diketahui sebelumnya (*schemata*) atau dengan pengalaman sehingga dapat terbentuk jaring jaring pengetahuan yang saling terhubung sehingga pengetahuan baru tidak akan mudah untuk lepas atau terlupakan. Pengaitkan ini dapat berupa kaitan topik, konteks, esensi dan makna. Hal ini akan membuat informasi baru menjadi lebih bermakna (*meaningful*). Sebagai contoh ketika sedang membaca buku teks mengenai ilmu Bahasa Inggris, pembaca dapat merelasikan dengan keinginan berwisata ke luar negeri, maka akan ada kebermaknaan dan *engagement* disana, dan terdapat proses melibatkan makna dan emosi yang terjadi, sehingga ada proses penyimpanan informasi dari ingatan sementara menjadi ingatan yang lebih lama.

5. *Review*

Tahap terakhir yang tidak kalah pentingnya adalah *review* atau melakukan pengulangan. Membaca atau meninjau kembali bacaan sebelum 3 hari sangat disarankan, karena sebagian penelitian menyebutkan setelah 3 hari, lebih dari 50% informasi yang didapat dari membaca akan hilang. Oleh karenanya sebelum informasi informasi yang masuk dari proses membaca menghilang, maka perlu dilakukan *review* untuk menguatkan kembali ingatan. *Review* perlu dilakukan beberapa kali untuk menyematkan ingatan pada materi tersebut. Memberikan waktu lebih untuk mengulang apa yang kita baca akan membuat ingatan semakin kuat dan menghemat waktu di masa akan datang sehingga tidak perlu memulai membaca kembali dari awal.

C. Lebih efektif dalam membaca

Tahapan SQ4R di atas nampak membutuhkan lebih banyak waktu daripada sekedar membaca seperti biasa. Namun apabila diukur dari perentase informasi yang terserap, melalui model tersebut, maka akan diperoleh efektivitas yang jauh lebih signifikan. Sehingga apabila rangkaian SQ4R tersebut telah selesai dilaksanakan, pembaca tidak akan kehilangan banyak informasi dari kegiatan membaca tersebut serta tidak perlu mengulang membaca kembali secara detail dari awal. Hal ini akan sangat membantu bagi siswa yang akan menghadapi ujian dengan banyak materi dari berbagai mata pelajaran/mata kuliah.

Apabila waktu yang dimiliki sempit, maka pembaca perlu untuk melakukan seleksi, yaitu selektif adalah pilihan teks yang akan dibaca. Pembaca dapat memilih paragraph yang penting atau membaca *summary*/abstrak saja. Pada

bagian yang belum difahami, dapat diberi tanda msialnya garis bahawa, yang kemudian akan dikunjungi kembali untuk dicari tahu maknanya. Namun harus pula disadari bahwa setiap siswa memiliki *style* belajar yang berbeda. Sehinga penulis menyarankan untuk mengaplikasikan maupun mengadaptasi model belajar SQ4R, sehingga lebih spesifik untuk diimplementasikan oleh setiap individu pembelajar.

D. Kesimpulan

Membaca yang pada umumnya digolongkan sebagai kegiatan pasif, dapat dimodifikasi menjadi kegiatan yang aktif dengan mengikuti model SQ4R. Tahapan SQ4R meliputi kegiatan *Scanning*, *Questioning*, *Reading*, *Recording*, *Relating* dan *Reviewing*. Dengan tahapan itu, otak akan lebih aktif memproses informasi pada saat membaca sehingga informasi akan terproses dari ingatan sementara mendai ingatan jangka panjang serta meningkatkan pemahaman pembaca akan konten bacaan sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Jonathan; Berry H, Durson; and Millient E, Poole. 1969. *Efficient Reading: A Practical Guide*. Sidney: Mc. Graw. Hill.
- Arhasy, Ebih. 2015. Kontribusi Pembelajaran Kontekstual Dengan Teknik SQ4R Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Dan Berpikir Kritis Matematis: Jurnal Siliwangi Vol. 1. No.1. Nov. 2015 ISSN 2476-9312 Seri Pendidikan.
- Kinanthi, I.T. 2013. Keektifan Penggunaan Metode SQ4R dalam Pembelajaran Kerampilan Membaca Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Sayegan Sleman. Unpublished Thesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Runiatun, Istiyati, S., Matsuri, and Sriyanto,M.I. 2015. Penggunaan Strategi Sq4r (Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman. Unpublished Article. Surakarta: Universitas sebelas Maret.
- Rustiana, R. 2014. Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kontekstual dengan Teknik SQ4R Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Berfikir Kritis Matematis Siswa SMP Negeri 8 Kota Tasikmalaya. Unpublished Thesis. Tasikmalaya: Open University
- Syamriani. 2006. The Effectiveness of Using SQ4R Method in Teaching Reading Comprehension to the Second Year Students of SMPN 2 Bontosikuyu Kabupaten Selayar. Thesis. IAIN Alauddin Makassar

- Wulandari, s. 2012. The Effectiveness of SQ3R Technique toward the Students' Reading Comprehension Ability of the Eighth Grade Students at SMPN 1 Basarang. Unpublished Thesis. Palangka Raya: The State Islamic College of Palangka Raya.
- Yuhanna. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Membaca Siswa Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Dengan Metode Sq3r (Survey, Question, Read, Recite, Review) Di Kelas IV MIN Al-Manar Tembung. <http://repository.uinsu.ac.id>

PROFIL PENULIS



Purnawati atau yang biasa dipanggil Purna, lahir di Lampung, 25 Januari 1986. Sejak berada di pendidikan dasar, ia telah memiliki passion dalam mengajar, maka kemudian saat memasuki jenjang perguruan tinggi ia mengambil jurusan ilmu pendidikan pada jurusan pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah

Prof. Dr. Hamka pada tingkat sarjana dan melanjutkan pendidikan masternya di jurusan yang sama di Universitas Negeri Jakarta. Ia memiliki pengalaman dalam mengajar mulai dari mengajar siswa pra-sekolah hingga mengajar di perguruan tinggi. Saat ini ia memfokuskan pengajarannya di perguruan tinggi sebagai dosen tetap di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang dan aktif melakukan kegiatan tri darma perguruan tinggi (pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat), serta sebagai pengelola Jurnal Ilmiah. Purnawati tinggal bersama suaminya dan kedua putrinya dan ia dapat dihubungi melalui alamat surel purna25aja@gmail.com



BAB 12

MODEL PEMBELAJARAN MEA (MEANS – ENDS ANALYSIS)

**ANDI SEPTIRA LESTARI
WAHAB**



BAB 12

MODEL PEMBELAJARAN MEA (MEANS - ENDS ANALYSIS)

A. Pengertian model pembelajaran MEA (*Means - End Analysis*)

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, maka diperlukannya suatu model pembelajaran agar dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk menjadi lebih aktif lagi dan dapat berani untuk mengutarakan atau menyuarakan ide, gagasan, dan pendapat dalam kegiatan belajar mengajar. Di dalam dunia pendidikan ada berbagai macam model pembelajaran, diantaranya yaitu adalah model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA).

Pada tahun 1972 Newell dan Simon menemukan model pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) yang merupakan variasi dari pembelajaran berbasis pemecahan masalah (problem solving). Strategi pembelajaran means-ends analysis yaitu dengan cara menganalisis permasalahan dengan pendekatan yang berbasis heuristik, mengelaborasi sub-sub masalah yang menjadi lebih sederhana, mengidentifikasi perbedaan, dan menyusunnya sehingga dapat terjadinya konektivitas.

Menurut Slavin (2011), model pembelajaran *means-ends analysis* juga dapat diartikan sebuah strategi untuk penyelesaian masalah yang mendorong tujuan yang akan dicapai, situasi saat ini, dan apa yang perlu dilakukan untuk mengurangi perbedaan antara kedua kondisi tersebut.

Dari beberapa sumber buku, model pembelajaran means-ends analysis dapat diartikan sebagai berikut :

1. Menurut Huda (2013), model pembelajaran means-ends analysis merupakan strategi untuk menganalisa suatu permasalahan dengan berbagai cara sehingga dapat mencapai tujuan akhir yang diinginkan. Means-ends analysis menggunakan strategi memisahkan masalah yang sudah diketahui dan tujuan yang nantinya akan dicapai dan dilanjutkan dengan mereduksi perbedaan yang ada didalam permasalahan dan tujuan dengan berbagai macam cara.
2. Menurut Shoimin (2014), model pembelajaran means-ends analysis merupakan metode pemikiran sistem untuk merencanakan tujuan keseluruhan didalam penerapannya. berdasarkan konsep yang berlaku tujuan tersebut akhirnya akan menjadi beberapa langkah atau tindakan dalam penerapannya.
3. Menurut Matsuroh dkk (2014), model pembelajaran means-ends analysis merupakan suatu model pembelajaran yang berasal dari variasi melalui metode pemecahan masalah dan menganalisanya dengan berbagai macam cara hingga mendapatkan tujuan atau hasil akhir.
4. Menurut Asih (2020), model pembelajaran means-ends analysis ini merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan sintaks : menyajikan materi melalui pendekatan yang bersifat heuristik, mengelaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana, mengidentifikasi perbedaan,

dan mengelaborasi sub-sub masalah sehingga terjadinya konektivitas serta memilih strategi solusi.

Model pembelajaran means-ends analysis secara etimologis terdiri dari 3 kata, yaitu Means yang artinya banyaknya cara, Ends yang artinya akhir atau tujuan, dan Analysis yang artinya menyelidiki secara sistematis. Secara keseluruhan, dari penjelasan diatas model pembelajaran means-ends analysis dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menganalisis suatu masalah dengan menggunakan berbagai macam cara untuk memperoleh hasil akhir atau tujuan akhir.

Dalam proses belajar yang menggunakan model pembelajaran means-ends analysis keaktifan peserta didik yang akan dinilai. Selain itu, didalam model pembelajaran means-ends analysis ini peserta didik juga dituntut untuk mengetahui tujuan apa yang ingin dicapai pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran means-ends analysis menggunakan metode diskusi. Metode diskusi sangat berguna bagi peserta didik karena dapat menjadikan peserta didik bekerja sama dalam pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif berpartisipasi dalam mengutarakan ide, saran, pendapat dan gagasan didalam proses pembelajaran. Di dalam pembelajaran means-ends analysis guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembelajaran yang akan berpusat pada peserta didik (student center).

B. Tujuan Model Pembelajaran MEA (Means-Ends Analysis)

Model pembelajaran means-ends analysis memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan konsep yang dimilikinya dan peserta didik dapat menguasai materi yang nantinya akan dipelajari.
2. Melatih peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah dengan berpikir secara cermat.
3. Mengembangkan cara berpikir peserta didik yang reflektif, kritis, logis, sistematis, dan kreatif.
4. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kerja kelompok.

Dengan digunakannya model pembelajaran means-ends analysis ini dapat membuat peserta didik lebih memahami materi pelajaran yang akan dipelajari, karena model pembelajaran ini dapat memotivasi peserta didik untuk saling bekerja sama dengan peserta didik lainnya, dapat berpartisipasi aktif, dan dapat menarik perhatian peserta didik didalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran means-ends analysis ini dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar yang lebih bermakna seperti peserta didik diharapkan untuk dapat berpikir secara kreatif dan cermat sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil akhir belajarnya.

C. Karakteristik Model Pembelajaran MEA (*Means Ends Analysis*)

Model pembelajaran means-ends analysis adalah suatu model pemecahan masalah yang mencoba untuk mereduksi perbedaan antara *current state of the problem* (pernyataan sekarang dari suatu masalah) dan *goal state* (tujuan yang hendak di capai). *Current state* adalah suatu informasi baru yang diperoleh berdasarkan keadaan pemahaman awal masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah berdasarkan tujuan atau hasil akhir yang akan dicapai. Dalam hal ini, pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara agar dapat memperoleh hasil yang diinginkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting untuk dapat memperoleh hasil akhir yang diinginkan dalam model pembelajaran means-ends analysis ini.

Dalam model pembelajaran means-ends analysis ini penilaian tidak hanya berdasarkan pada nilai akhir saja. Proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam hal penilaian. Proses penilaian tersebut berlangsung pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, dengan cara melihat bagaimana peserta didik dapat membuat sub-sub masalah menjadi lebih sederhana dan dapat mengaitkan antarsub masalah sehingga peserta didik mampu mengetahui subtujuan apa yang akan dicapainya, serta peserta didik dapat mengaplikasikannya untuk memperoleh hasil atau tujuan akhir.

Menurut Harto, dkk. (2014) karakteristik model pembelajaran *means-ends analysis* adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik akan dihadapkan langsung pada permasalahan dan peserta didik akan diberi

kesempatan untuk menyelidiki atau menggali masalah yang akan dihadapinya secara leluasa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik akan memecahkan masalah tersebut secara berkelompok.

2. Dalam menyelidiki atau menggali permasalahan matematika, interaksi yang terjadi dalam kelompok akan sangat berdampak terhadap peserta didik. Interaksi tersebut akan sangat membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya saat kegiatan belajar berlangsung.
3. Dalam model pembelajaran *means-ends analysis*, guru hanya akan menjadi fasilitator. Guru akan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, membimbing peserta didik untuk menyelidiki atau menggali permasalahan yang diberikan sehingga peserta didik dapat menemukan cara dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan usahanya sendiri.

Pendapat tersebut sejalan dengan Nurafiah (2013), karakteristik model pembelajaran *means-ends analysis* menurutnya adalah sebagai berikut :

1. Penilaian peserta didik tidak hanya berdasarkan hasil saja, proses pembelajaran peserta didik juga akan dinilai pada model pembelajaran *means-ends analysis*.
2. Peserta didik diharuskan untuk memahami tujuan apa yang akan dicapai atau masalah apa yang akan diselesaikan.

3. Peserta didik akan dipusatkan pada perbedaan antara pernyataan sekarang (*the current state of the problem*) dengan tujuan yang akan dicapai (*the goal state*).

D. Sintak Model Pembelajaran MEA (Means Ends Analysis)

Menurut Huda (2013), pembagian sintak dalam model pembelajaran *means-ends analysis* terbagi menjadi 3 tahapan, yakni sebagai berikut :

1. Identifikasi perbedaan antara *current state* dan *goal state*. Pada tahap ini peserta didik dituntut untuk memahami konsep dasar matematika didalam suatu permasalahan materi matematika yang nantinya akan diberikan. Berdasarkan dari pemahaman konsep materi tersebut, peserta didik akan mendeskripsikan keadaan suatu permasalahan dan tujuan akhir permasalahan.
2. Organisasi *subgoals*. Pada tahap ini, peserta didik dituntut untuk menyusun suatu *subgoals* dalam menyelesaikan sebuah masalah. Penyusunan tersebut bertujuan agar peserta didik dapat fokus untuk menyelesaikan masalahnya secara bertahap sehingga dapat terus lanjut untuk memperoleh *goal state*.
3. Pemilihan operator atau solusi. Setelah *subgoals* terbentuk, pada tahap ini peserta didik dituntut untuk memikirkan bagaimana operator dan konsep yang efektif atau efisien dalam memecahkan *subgoals*. Karena terpecahnya *subgoals* dapat menuntun pemecahan *goal state* sekaligus dapat menjadi solusi utama.

E. Langkah - langkah Model Pembelajaran MEA (*Means Ends Analysis*)

Dalam model pembelajaran *means-ends analysis* peserta didik dituntut untuk ikut berpartisipasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk saji, melainkan temuan dari peserta didik itu sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut Huda (2013), langkah-langkah dalam model pembelajaran *means-ends analysis* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyajikan materi dengan pendekatan masalah berbasis heuristik.
2. Guru mendeskripsikan hasil yang diinginkan.
3. Peserta didik mengelaborasi kondisi atau syarat yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil akhir (*end state*).
4. Peserta didik membuat sub-sub masalah yang lebih sederhana.
5. Peserta didik mendeskripsikan kondisi terkini berdasar sub-sub masalah.
6. Peserta didik mengidentifikasi perbedaan.
7. Peserta didik menyusun sub-sub masalah sehingga terjadinya konektivitas.
8. Peserta didik menganalisis cara-cara yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil akhir yang diinginkan.
9. Peserta didik mengkonstruksi dan menerapkan rencana.
10. Peserta didik memilih strategi solutif yang paling memungkinkan untuk memecah suatu permasalahan.
11. Peserta didik melakukan tinjauan ulang, evaluasi, dan revisi.

Sedangkan menurut Shoimin (2014), langkah-langkah model pembelajaran *means-ends analysis* adalah sebagai berikut :

1. Tujuan pembelajaran dijelaskan kepada peserta didik. Memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan suatu masalah yang dipilih.
2. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan pendekatan tanya jawab.
3. Peserta didik akan dibantu oleh guru untuk membuat masalah menjadi submasalah-submasalah yang lebih sederhana dari soal yang diberikan.
4. Peserta didik dibantu dalam menjabarkan pengertian atau mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut, contohnya saat menetapkan topik, tugas, dan lain sebagainya.
5. Peserta didik dibentuk kelompok yang berjumlah 5 atau 6 kelompok. Kelompok tersebut harus dibentuk secara homogen.
6. Peserta didik mendapatkan bimbingan agar mampu mengidentifikasi masalah, menyederhanakan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data, membuktikan hipotesis, dan mampu untuk menarik kesimpulan.
7. Peserta didik diarahkan untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan dengan dibantu peserta didik lainnya.
8. Peserta didik mendapatkan bimbingan agar mampu membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajarinya.

F. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran MEA (*Means Ends Analysis*)

Menurut Oktavia dan Suprayitno (2017), kelebihan dari model pembelajaran *means-ends analysis* ini berdasarkan pada indikator peserta didik dapat terbiasa dengan menyelesaikan dan memecahkan soal-soal pemecahan masalah dan peserta didik akan menjadi lebih aktif lagi dalam mengutarakan idenya.

Menurut Sohimin (2014), model pembelajaran *means-ends analysis* ini memiliki kelebihan dalam proses pembelajarannya. Kelebihan - kelebihan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik dapat terbiasa dalam memecahkan atau menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah.
2. Peserta didik akan lebih aktif lagi dalam berpartisipasi di kegiatan belajar mengajar. Selain itu, peserta didik akan sering untuk mengutarakan pendapatnya.
3. Peserta didik akan memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan matematika.
4. Peserta didik yang memiliki kemampuan rendah dalam matematika akan dapat merespon suatu permasalahan dengan caranya sendiri.
5. Dalam diskusi kelompok, peserta didik akan memiliki pengalaman lebih banyak dalam menemukan sesuatu dan dapat menjawab pertanyaan saat diskusi berlangsung.
6. Peserta didik mampu memecahkan permasalahan matematika menggunakan strategi heuristik yang ada pada model pembelajaran *means-ends analysis*.

Menurut Sohimin (2014), model pembelajaran *means-ends analysis* ini memiliki kelebihan dalam proses pembelajarannya. Kelemahan - kelemahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Membuat soal pemecahan masalah yang bermakna bagi peserta didik bukan merupakan soal yang mudah.
2. Mengemukakan masalah yang berlangsung dapat dipahami peserta didik sangat sulit sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan bagaimana merespon masalah yang diberikan.
3. Peserta didik terkadang merasa jenuh karena lebih dominan soal pemecahan masalah terutama soal yang terlalu sulit untuk dikerjakan.
4. Sebagian peserta didik merasa bahwa kegiatan belajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang mereka hadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2013). *Model-model Pengejaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juniyarti, N. (2014a). Penerapan model pembelajaran means end analysis (MEA) dalam setting di untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(3), 204. <https://doi.org/10.20527/bipf.v2i3.851>
- Juniyarti, N. (2014b). Penerapan model pembelajaran means end analysis (MEA) dalam setting di untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(3), 204. <https://doi.org/10.20527/bipf.v2i3.851>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudarman, S. W., & Linuhung, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Mea (Means-End Analysis) Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1275>

PROFIL PENULIS



Andi Septira Lestari Wahab. S.Pd. Lahir di Bulukumba Sulawesi selatan 22 September 1989. Penulis Telah menempuh Pendidikan di SD Negeri 2 Terang- Terang Bulukumba (1995 -2001), SMP Negeri 1 Bulukumba (2001 - 2004), SMA Negeri 2 Bulukumba (2004-2007) Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Asing Jerman Universitas Negeri

Makassar (UNM) Pada Tahun (2007-2012). Penulis mulai aktif sebagai Guru di PKBM Windsor, tepatnya menjadi pengajar di Paket C. Penulis juga aktif dalam kegiatan Penelitian dan pengabdian Kepada Masyarakat.



BAB 13

MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING

**ANDI YUSTIRA LESTARI
WAHAB**



BAB 13

MODEL PEMBELAJARAN

PROBLEM SOLVING

A. Pengertian *Problem Solving*

Problem Solving Masalah menurut sebagian ahli pendidikan (Fadjar,2004) adalah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon, namun tidak semua pertanyaan otomatis menjadi masalah. Suatu pertanyaan akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan (Chalange) yang tidak dapat dipecahkan secara prosedur rutin yang sudah diketahui sipelaku.Senada dengan pengertian diatas Coney (Fadjar,2004) menyatakan (For a question to be a problem, it must presen chalange that cannot be resolved by some routine procedure known to the student). Mengandung pengertian bahwa masalah merupakan pertanyaan yang bersifat tantangan dan tidak dapat dipecahkan secara prosedur yang sudah diketahui si pelaku, sedangkan Syaiful dan Aswan (2006) menyatakan bahwa dapat memberikan respons terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematik yang mempergunakan berbagai kaidah yang telah dikuasainya. Dari uraian di atas, jelaslah bahwa masalah merupakan pertanyaan yang menantang dan tidak dapat diselesaikan dengan prosedur konvensional yang jawabannya sudah diketahui sebelumnya. Pertanyaan yang diajukan kepada siswa akan menentukan apakah pertanyaan tersebut tergolong masalah atau hanya pertanyaan umum. Jika jawabannya diketahui pengetahuan

umum, maka jawabannya diketahui pengetahuan umum, maka pertanyaannya tidak masalah. Namun jika pertanyaan tersebut merupakan masalah dan harus dipecahkan, maka pendekatan pemecahan masalah yang digunakan konsisten dengan prinsip-prinsip teori yang sudah dikuasai. Dengan mengatasi masalah non-bisnis seperti biasa dan/atau belum terselesaikan. Sehingga dapat menjadi jendela dimana kreativitas, inovasi dan logika siswa menjadi fokus. Karena dengan mensistematisasikan pengetahuan yang diperoleh dan menggabungkan dengan kemampuan penalaran siswa, dengan menggambarkan atau menciptakan situasi dari uraian di atas, jelas bahwa masalah adalah pertanyaan merupakan tantangan dan tidak dapat diselesaikan dengan prosedur biasa yang jawabannya sudah ada. tersedia. diketahui. Pertanyaan yang diajukan kepada siswa akan menentukan apakah pertanyaan tersebut menjadi masalah atau hanya pertanyaan biasa. Adapun langkah-langkah dalam pemecahan masalah, Fadjar (2004) membagi pada 4 langkah yakni:

1. Memahami masalah dimana dalam ini kita dapat mengetahui dan mempergunakan pengetahuan untuk memperinci dari berbagai sudut
2. Merumuskan sumber-sumber yang ada dan mencari serta menyusun dalam merencanakan penyelesaian masalah
3. Melaksanakan rencana yang sudah disusun
4. Memaparkan dan menelaah hasil yang telah didapatkan sesuai dengan prosedur diatas

Sedangkan pengertian belajar secara umum dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut:

- a. Ngelim Purwanto, pengertian belajar yaitu suatu perubahan pada tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari latihan atau pengalaman, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- b. Syaiful Bahri Djamarah, belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar, seperti perubahan fisik dan lainnya
- c. Nana Sudjana, Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang adanya suatu proses yang dilakukan seseorang akan tercipta perubahan berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya. Dengan kata lain adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya akan tercipta suatu perubahan pengetahuan pemahaman sikap dan sebagainya.

Pengertian belajar dalam uraian di atas mengarah pada kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang disengaja dan dapat menimbulkan atau menghasilkan perubahan pada diri seseorang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kapasitas dan kemampuan seseorang melalui pengalaman dan latihan. dalam berinteraksi dengan lingkungan. Ada tiga jenis pemahaman yang biasa diterapkan oleh siswa, yaitu:

1. Pemahaman terjemahan, yaitu kemampuan memahami makna yang terkandung dalam dokumen.
2. Pemahaman interpretatif, misalnya memahami grafik, simbol, menggabungkan dua konsep yang berbeda
3. Pemahaman ekstrapolasi, yaitu kemampuan siswa untuk melihat dibalik apa yang tertulis/tersirat, memprediksi sesuatu atau memperluas wawasan

B. Kajian Teori

Pada pertengahan 1950, para pebisnis dan pendidik berkumpul bersama di Annual Creative Problem Solving Institute yang dikoordinasikan oleh Osborn di Buffalo (Huda, 2014: 297). Mereka saling berdiskusi. Menurut Parnes, diskusi itu melahirkan sebuah program yang dikenal dengan Creative Problem Solving (Huda, 2014: 297). Menurut Mitchell dan Kowalik (1999: 4), "Creative Problem Solving (CPS) is a process, method, or system for approaching a problem in an imaginative way and resulting in effective action". Hal tersebut berarti bahwa Creative Problem Solving adalah sebuah proses, metode, atau sistem untuk menangani masalah secara imajinatif dan menghasilkan tindakan yang efektif. Osborn pertama kali memperkenalkan struktur Creative Problem Solving (CPS) sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Osborn, hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik yang dijadikan landasan utama dan sering disingkat dengan OFPISA: objective finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding, dan acceptance finding (Huda, 2014: 298). Menurut Sumarmo (Alawiyah, 2014: 183), 'Pemecahan masalah sebagai kegiatan menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak

rutin, mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari atau keadaan lain, dan membuktikan atau menciptakan atau menguji konjektur'. Menurut Polya (1985) indikator kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai berikut: Memahami masalah (understanding the problem), Merancang sebuah rencana (devising a plan), Melaksanakan rencana (carrying out the plan), Memeriksa kembali (looking back).

C. *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa.

Seorang guru di pendidikan tidak lagi diperbolehkan mengelompokkan di setiap mata pelajaran. Semua KD dari semua mata pelajaran kecuali Agama dan Matematika merupakan cakupan dari Mata Pelajaran Terpadu. Meliputi mata pelajaran Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, mata pelajaran IPS, Pendidikan Jasmani dan Seni Budaya serta Mata Pelajaran Kerajinan. Rancangan Kurikulum 2013, dibutuhkan pelajaran tematik di SD, baik kelas bawah maupun atas. Kegiatan belajar mengajar yang baik menurut program 2013 terdapat kegiatan belajar yang memiliki kemampuan mengembangkan tiga aspek yaitu: sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa. Peranan Pendidikan penting dalam menghasilkan generasi-generasi yang berkualitas. Jadi, pendidik mempunyai tugas dalam meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi dalam diri peserta didik (Anugraheni, 2017: 247). Ciri-ciri berpikir kritis menurut Johnson (2007) berpikir kritis merupakan proses aktif dan cara berpikir secara teratur untuk memahami informasi secara mendalam, sehingga membentuk sebuah keyakinan

kebenaran informasi yang didapat atau pendapat yang disampaikan. Menurut (Alec Fisher, 2009), kemampuan kritis adalah aktifitas terampil, yang bisa dilakukan dengan lebih baik atau sebaliknya, dan pemikiran kritis yang baik akan memenuhi beragam standar intelektual, seperti kejelasan, kecukupan, koherensi, relevansi dan lain-lain. Menurut Maulana (2008:39) berpikir kritis menitik beratkan pada sistem, struktur, prinsip, konsep, serta kaitan yang ketat antara suatu unsur dan unsur lainnya. Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan informasi dan pemecahan dari suatu masalah dengan cara bertanya kepada dirinya sendiri untuk menggali informasi tentang masalah yang sedang dihadapi (Christina & Kristin, 2016:222). Keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan untuk setiap siswa. Pentingnya berpikir kritis bagi setiap siswa adalah memungkinkan siswa untuk memecahkan semua masalah yang ada di dunia nyata. Kemampuan berpikir kritis yang buruk dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar berarti hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku (Kristin, 2016:78). Senada dengan pendapat tersebut Nafiah, dkk (2014:125-142) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak kedua, dimana dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Sedangkan Sudjana (2010: 22) berpendapat hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar bagi siswa antara lain:

1. Kepribadian guru yang kurang baik

2. Guru yang kurang berkualitas dalam menggunakan metode yang digunakan atau dalam menguasai mata pelajaran yang diampunya. Hal ini dapat terjadi karena keahliannya tidak sesuai, sehingga kurang lancar atau persiapannya, sehingga penjelasannya tidak jelas, siswa sulit dipahami.
3. Hubungan guru-murid yang kurang harmonis juga dapat menimbulkan rasa adanya kesenjangan (gap) antara guru dan siswa. Misalnya gurunya kasar, suka marah-marah, suka bercanda, tidak pernah tersenyum, tidak suka menolong anak, suka berteriak, guru apatis, dll. , sehingga ia tidak dapat mengukur kemampuan siswa tersebut. Karena hanya sebagian kecil siswa yang dapat berhasil dalam proses pembelajaran.
4. Materi pembelajaran belum memadai untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning. (Suparman, 2016:84),problem based learning adalah model strategi pembelajaran yang peserta didiknya secara kolaboratif memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman.Ciri-ciri Problem Based Learning menurut (Amir, 2012:12) yaitu Problem Based Learning dimulai dengan guru memberikan masalah kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata,pembelajaran selanjutnya secara berkelompok dan merumuskan masalah serta mengidentifikasi menurut pengetahuan masing-masing, siswa mempelajari, mencari materi, dan mencari solusi dari

suatu masalah. Proses mencari dokumen dan mencari solusi untuk melatih siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Model pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta memberikan kemandirian siswa dalam belajar. Menurut (Utomo Dananjaya, 2013:129), metode problem solving yaitu upaya peningkatan hasil melalui proses secara ilmiah untuk menilai menganalisis, dan memahami keberhasilan. Model pembelajaran Problem Solving melatih siswa untuk mencari informasi dan mengecek validitas informasi dari sumber lain. Pemecahan masalah diharapkan dapat membawa perubahan cara berpikir siswa sehingga dapat memperhatikan dan mampu menganalisis suatu masalah sehingga dapat diselesaikan dengan benar. Pemecahan masalah dianggap tepat untuk memecahkan masalah akademik karena melibatkan pemikiran dan penalaran untuk mencapai kesimpulan, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan mengkomunikasikan informasi. Dari beberapa komentar di atas, dapat memahami bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan berdasarkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pelajaran upaya peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa diperlukan tindakan melalui studi tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran. Menurut Anugraheni (2017:657) Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, termasuk dalam penyusunan kurikulum, menyusun materi, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan langkah-langkah pembelajaran, pengelolaan kelas dan

lingkungan dalam pembelajaran. Model pembelajaran Problem Solving melatih siswa mencari informasi dan mengecek silang validitas informasi itu dengan sumber lainnya, juga Problem Solving melatih siswa berpikir kritis dan model ini melatih siswa memecahkan dilema. Widiana, (2016 : 74). Model pembelajaran problem solving adalah suatu cara untuk memberikan pemahaman tentang masalah dengan merangsang perhatian siswa, memeriksa masalah dan memikirkan masalah untuk menganalisis lebih lanjut masalah dan berusaha memecahkannya. Problem solving melatih siswa terlatih mencari informasi dan mengecek silang validitas informasi itu dengan sumber lainnya, juga problem solving melatih siswa berfikir kritis dan metode ini melatih siswa memecahkan dilema (Firli, dkk, 2017: 2).

Pencarian solusi untuk mengatasi masalah yang ada harus dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir yang demikian menuntut mahasiswa untuk berpikir secara deduktif dan induktif. Proses berpikir juga dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis berarti proses berpikir ilmiah yang mengikuti tahapan-tahapan, dan empiris merupakan penyelesaian masalah berdasarkan fakta dan data yang akurat (Sanjaya, 2013). Sani (2014) menuliskan prosedur problem solving, yaitu: 1) menyajikan permasalahan; 2) mengidentifikasi permasalahan; 3) mencari alternative penyelesaian masalah; 4) menilai setiap alternatif penyelesaian masalah; dan 5) menarik kesimpulan.

Model pembelajaran problem solving adalah suatu cara untuk memberikan pemahaman tentang masalah dengan merangsang perhatian siswa, memeriksa masalah dan memikirkan masalah untuk menganalisis lebih lanjut

masalah dan berusaha memecahkannya. Hal ini juga didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harlinda Syofyan , Abdul Halim. Dengan judul “Penerapan Model Problem Solving Pada Pembelajaran IPA Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pemecahan masalah (problem solving) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan merumuskan masalah, menganalisis, melakukan deduksi, induksi, mengevaluasi dan mengambil keputusan. Diharapkan sampai siklus akhir hasil pembelajaran 80% mencapai KKM yang telah ditetapkan. Jurnal Unisbank Semarang, 28 Juli 2016. Menurut (Jensen, 2011:195) ,berpikir kritis berarti proses mental yang efektif dan handal,digunakan dalam mengejar pengetahuan yang relevan dan benar tentang dunia. Menurut (Santrock, 2011:359) pemikiran kritis adalah pemikiran reflektif dan produktif, serta melibatkan evaluasi bukti. Menurut Arends & Kilcher (2010) berpikir kritis itu fokus terhadap pemikiran yang reflektif dan menarah pada analisis argumen tertentu, mengakui adanya kesalahan dan bias, serta mencapai kesimpulan berdasarkan bukti dan pertimbangan yang sudah dibuat berdasarkan evaluasi. Moon (2008) mendefinisikan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai informasi dengan cara memilah informasi secara kreatif dan logis, menganalisis dan mengevaluasi serta mencapai kesimpulan yang dianggap lebih benar dan dapat dipertahankan. Ennis (1989) dalam Fisher (2008), berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Paul (1993) dalam Fisher (2008) menyatakan berpikir kritis adalah mode berpikir

mengenai hal, substansi atau masalah apa saja dimana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya.

Peter (2012) menyebutkan jika seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan mampu memecahkan masalah secara efektif. Kalimat ini menjelaskan bahwasannya berpikir kritis sangat penting bagi kehidupan, dimana kehidupan penuh dengan permasalahan, terutama di abad 21.

Inferensi (kesimpulan) melibatkan mengidentifikasi setiap argumen yang diperlukan untuk mencapai kesimpulan logis, membentuk dugaan dan hipotesis, dan memeriksa informasi yang relevan. Pengaturan diri adalah kesadaran diri untuk memantau aktivitas kognitif, faktor yang digunakan dalam kinerja, terutama dalam penerapan keterampilan analisis dan evaluasi argument dan kesimpulan untuk pertanyaan, menegaskan, memvalidasi atau mengoreksi penalaran seseorang atau hasil seseorang. Keterampilan sekunder dalam pengaturan diri adalah pemeriksaan diri dan koreksi diri.

D. Potensi Model Pembelajaran *Problem Solving* disertai *Argument Mapping* untuk Memberdayakan Berpikir Kritis

Model pembelajaran pemecahan masalah adalah model pembelajaran yang dimulai dengan suatu masalah dan meminta siswa untuk menemukan solusi dengan proses ilmiah. Masalah yang diberikan adalah semua masalah terbuka. Dengan kata lain, jawaban masih belum pasti dan

masih dapat dikembangkan kembali untuk masing-masing dari solusi yang ditawarkan. Ini memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi setiap solusi, mengumpulkan dan menganalisis fakta dan data yang diperoleh. Collins (2014) memberikan penjelasan mengenai pemecahan masalah adalah suatu keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk menemukan solusi pada masalah yang tidak bisa diselesaikan jika hanya dengan menghafal suatu konsep ataupun ingatan saja. Permasalahan yang terjadi tidak selalu memiliki satu solusi saja, tetapi juga memiliki banyak solusi yang mungkin saja belum diketahui oleh mahasiswa. Pada pemecahan masalah (problem solving) dapat melatih kemampuan berpikir kritis, karena dalam kegiatan belajarnya memerlukan penerapan pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata (Hou, Chang, & Sung, 2008). Synder dan Synder (2008) bahkan menyatakan memiliki kemampuan berpikir kritis akan mampu memecahkan masalah secara efektif. Hanya memiliki pengetahuan atau Informasi saja tidak akan cukup. Agar efektif di tempat kerja (dan kehidupan pribadinya), siswa harus mampu memecahkan masalah untuk membuat keputusan yang efektif dan mereka harus mampu berpikir kritis. Bahkan seorang perawat juga membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis digunakan untuk proses pemecahan masalah pada pasien dan digunakan untuk mengambil keputusan (Papathanasiou, dkk, 2014).

Ada 5 tahap pemecahan masalah, yaitu tahap pertama, guru akan mempresentasikan masalah kepada siswa. Fase ini akan membutuhkan siswa untuk mengoreksi diri untuk menerima pembelajaran mereka dan untuk mencari tahu masalahnya. Langkah kedua adalah mendefinisikan masalah,

mengacu pada aspek interpretasi, yaitu menafsirkan, mengklasifikasikan dan memecahkan makna untuk membentuk suatu masalah. Langkah ketiga adalah mencari alternatif pemecahan masalah yang mengacu pada aspek analitis, yaitu analisis terhadap setiap data dan data yang dikumpulkan oleh siswa, dengan mencampur dan mencocokkan setiap argumen, sehingga terdapat pemecahan masalah. Langkah keempat adalah mengevaluasi setiap alternatif pemecahan masalah, mengacu pada aspek evaluasi, yaitu menilai kredibilitas suatu argumen/ide. Pada langkah keempat, Pemetaan Argumen untuk dapat dimasukkan untuk memudahkan siswa mengevaluasi semua argumen yang telah diberikan. Menggunakan Argument Mapping akan memudahkan siswa untuk menemukan alternatif solusi dan menemukan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing solusi yang didapat. Langkah kelima adalah penarikan kesimpulan, yang mengacu pada aspek inferensi ke-, yaitu penarikan kesimpulan. Setelah menyelesaikan langkah-langkah ini, siswa dapat meninjau kegiatan belajar yang telah diselesaikan sebagai bagian dari proses pengaturan diri berpikir kritis.

Secara rinci, tahapan model pembelajaran *Problem Solving* yang disertai dengan *Argument Mapping* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan *Problem Solving* Disertai *Argument Mapping*.

Tahapan <i>Problem Solving</i>	<i>Argument Mapping</i>	Tahapan <i>Problem Solving</i> disertai dengan <i>Argument Mapping</i>
Menyajikan permasalahan		Dosen menyajikan permasalahan untuk mahasiswa.
Mengidentifikasi permasalahan.		Mahasiswa mengidentifikasi masalah.
Mencari alternatif penyelesaian masalah.		Mahasiswa mencari alternatif penyelesaian.
Menilai setiap alternatif penyelesaian masalah.	Membuat <i>Argument Mapping</i>	Mahasiswa menilai setiap alternatif penyelesaian masalah dengan cara membuat <i>Argument Mapping</i> .
Menarik kesimpulan.		Mahasiswa menarik kesimpulan.

Sumber: Dikembangkan oleh Penulis, diadaptasi dari Sani (2014) dan *Argument Mapping*.

Argument Mapping diletakkan pada tahapan kelima karena menuntut mahasiswa lebih banyak mencari alternatif dari permasalahan, selain itu juga membuat mahasiswa lebih mudah mengevaluasi setiap keputusan yang sudah mereka buat. Davies (2009) mengatakan adanya sebuah inovasi yang relatif baru yang dikembangkan sejak tahun 2000 adalah computer-aided argument mapping (CAAM). Harrell (2008) bahkan dalam penelitiannya menyatakan jika pembuatan argument mapping dapat dibuat melalui kertas dan pensil, tanpa menggunakan computer, akan tetap menghasilkan kemampuan yang sama.

E. Kesimpulan

Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan *Argument Mapping* dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis. Hal ini terlihat dari pembelajaran berbasis masalah dan meminta siswa untuk menemukan solusi dari masalah. Solusi yang dihasilkan tidak akan langsung sesuai

dengan masalah tetapi harus terlebih dahulu mengevaluasi siswa, masing-masing pendapat menggunakan menggunakan Argument Mapping untuk memudahkan bagi siswa untuk mengorganisasikan setiap pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alec Fisher. 2009. *Critical Thinking*, editor Gugi Sahara. Jakarta : Erlangga
- Alawiyah, T. (2014). *Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematik*. In Makalah Disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Program Pasca Sarjana STKIP Siliwangi Bandung, 1, 180-187.
- Amir. (2012). *Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning*. Prenada Media Group
- Anugraheni, I. 2017. *Penggunaan Portofolio dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(1), 246-258.
- Arends, R.I., & Kilcher, A. (2010). *Teaching for student learning: becoming an accomplished teacher*. New York: Routledge.
- Collins, R. (2014). *Skills for the 21st Century: teaching higher-order thinking*. *Curriculum & Leadership Journal*. Vol 12 (14).
http://www.curriculum.edu.au/leader/teaching_higher_order_thinking,37431.html ?issueID=12910
(diakses 17 Mei 2016 pukul 18.55 WIB).
- Christina, L. V., & Kristin, F. 2016. *Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 217-230.

- Davies, W. M. (2009). *Computer-Assisted Argument Mapping: A Rationale Approach. Higher Education*. Vol 58 (6). Pp 799-820
- Fisher, A. (2008). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Firli, A., Rismayani, F., P.M.T. Sitorus, B. Manuel. 2017. Implementing Mixed Method Of Peer Teaching And Problem Solving On Undergraduate Students. *Journal of Education Research and Evaluation*. Vol.1 (1) pp. 1-5.
- Johnson, E. 2007. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan BelajarMengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa
- Harrell, M. (2008). Diakses pada tanggal 18 Mei 2016 pukul 10.00 WIB. http://www.academia.edu/772329/No_Computer_Program_Required_Even_Penciland-Paper_Argument_Mapping_Improves_Critical_Thinking_Skills.
- Hou, H.-T., Chang, K.-E., & Sung, Y.-T. (2008). Analysis of Problem-Solving-Based Online Asynchronous Discussion Pattern. *Educational Technology & Society*, 11 (1), 17-28.
- Kristin, F., 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* Volume 2, Hal 91.
- Jensen. (2011). *Pembelajaran Berbasis-Otak Paradigma Pengajaran Baru*
- Maulana. 2008. Pendekatan metakognitif sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 10, 39- 46.

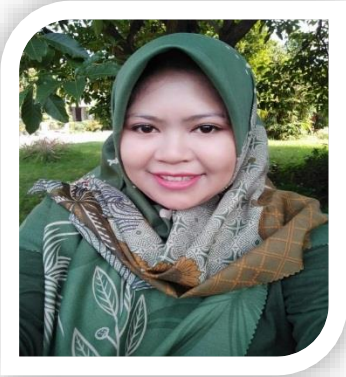
- Huda, M. (2014). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jensen. (2011). Pembelajaran Berbasis-Otak. Paradigma Pengajaran Baru. Kadir. (2017). Meta-analysis of the Effect Learning Intervention Toward Mathematical Thinking on Research Publication of Student, Tarbiya. Journal of Education in Muslim Society-. Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Rusman. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. PT. Bumi Aksara.
- Mitchell, W. E., dan Kowalik, T. F. (1999). Creative Problem Solving.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Synder, L. G. & Synder, M. J. (2008). Teaching Critical Thinking and Problem Solving Skills. The Delta Pi Epsilon Journal. Vol L (2).
- Syiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2010. Penilaian hasil proses belajar mengajar. Remaja Rosdakarya. Bandung, Hal 22.
- Suparman. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. Jurnal Bioedukasi. 3 (2) (2015): Halaman 367-372.
- Papathanasiou, I. V., Kleisiaris, C. F., Fradelos, E. C., & Kourkouta, L. (2014). Critical Thinking: The Development of an Essential Skill for Nursing Students. Journal of Academy of Medical Sciences of Bosnia and Herzegovina. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/arti>

cles/PMC4216424/ (diakses 18 Mei 2016 pukul 11.30 WIB).

Peter, E. E. (2012). "Critical thinking: Essence for teaching mathematics and mathematics problem solving skills". African Journal of Mathematics and Computer Science Research, 5(3).

Polya, G. (1985). How to Solve It A New Aspect of Mathematical Method. United States Of America: Princeton University Press.

PROFIL PENULIS



Andi Yustira Lestari Wahab.
S.Pd., M.Pd. Lahir di
Makassar Sulawesi selatan 10
juni 1988. Penulis Telah
menempuh Pendidikan di SD
Negeri 2Terang- Terang
Bulukumba (1994-2000), SMP
Pesantren Pondok Madinah
Makassar (2000-2003), SMA
Negeri 5 Makassar (2003-2006)
Menyelesaikan studi S1

Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang.(UM) Pada
Tahun (2006-2010), dan S2 Pendidikan Ekonomi di
Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung Tahun
2015.penulis mulai aktif sebagai dosen di Program studi
Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan (FKIP), Universitas Islam Syach Yusuf (UNIS)
Tangerang. Penulis juga aktif dalam kegiatan Penelitian dan
pengabdian Kepada Masyarakat.



BAB 14

MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM POSING

SUPADMI



BAB 14

MODEL PEMBELAJARAN

PROBLEM POSING

A. Pengertian

Model pembelajaran *Problem Posing* mulai dikembangkan tahun 1997 oleh Lyn D. English. Awalnya model pembelajaran ini diorientasikan untuk mata pelajaran Matematika saja, barulah kemudian dikembangkan pada mata pelajaran yang lain. Menurut Guntara, Murda, dan Rati (2014: 3) model pembelajaran *Problem Posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecahkan suatu soal (permasalahan) menjadi pertanyaan yang sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal. Koeswardani, dkk (2015: 38) mengemukakan bahwa: “Pembelajaran *Problem Posing* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk merumuskan, membentuk, dan mengajukan pertanyaan atau soal dari stimulus yang disediakan. Stimulus dapat berupa gambar, cerita, atau informasi lain yang berkaitan dengan materi pelajaran. Siswa selanjutnya mendesain cara penyelesaian dari pertanyaan atau soal yang telah dia susun”.

Thobroni dan Mustofa (2012: 343) mendefinisikan model pembelajaran *Problem Posing* dari asal katanya yaitu “*problem*” yang berarti “*masalah*”, dan “*posing*” yang bermakna “*mengajukan*” atau “*membentuk*”. Dengan demikian model pembelajaran *Problem Posing* dapat diartikan yang menekankan agar siswa mampu menyusun atau membuat

soal setelah pembelajaran berlangsung. Menurut pandangan Shoimin (2014: 133), model pembelajaran *Problem Posing* pada intinya adalah meminta siswa mengajukan soal atau masalah dan merumuskan cara penyelesaiannya secara bertahap. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Problem Posing* menurut peran aktif siswa atau proses pembelajarannya berpusat pada siswa (*student center learning*). Keberhasilan penerapan model pembelajaran model *Problem Posing* tergantung pada kemampuan guru untuk mendorong dan mengarahkan siswa agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sesuai arahan dari guru.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Problem Posing*

Sebagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa, model pembelajaran *Problem Posing* dapat diterapkan pada pembelajaran individu maupun kelompok. Adapun langkah-langkah penerapan pembelajaran model *Problem Posing* menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

1. Menurut Shoimin (2014: 134-135) setidaknya ada enam langkah penerapan model pembelajaran *Problem Posing* yaitu:
 - a. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada para siswa. Penjelasan materi ini bisa didukung dengan alat peraga ataupun praktek yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
 - b. Guru memberikan latihan soal secukupnya, disesuaikan dengan materi inti yang harus dikuasai siswa.
 - c. Siswa diminta mengajukan 1 atau 2 buah soal yang menantang, dan siswa yang bersangkutan

harus mampu menyelesaikannya. Tugas ini dapat pula dilakukan secara individu atau kelompok.

- d. Pada pertemuan berikutnya, secara acak, guru meminta siswa untuk menyajikan soal yang telah disusun di depan kelas. Guru juga bisa memilih siswa secara selektif untuk mempresentasikan soal yang disusun berdasarkan kualitas soal yang telah dibuat.
 - e. Guru memberikan tugas rumah secara individual untuk meningkatkan pemahaman siswa
2. Suryosubroto (2009: 212) menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Problem Posing* yang dapat diterapkan di kelas sebagai berikut:
- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - b. Guru menjelaskan materi pembelajaran
 - c. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok
 - d. Masing-masing siswa dalam kelompok menyusun pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan atau stimulus yang diberikan oleh guru
 - e. Pertanyaan dikumpulkan kemudian diberikan kepada kelompok yang lainnya. Misalnya tugas menyusun pertanyaan kelompok 1 diserahkan kepada kelompok 2 untuk dijawab dan dikritisi, tugas kelompok 2 diserahkan kepada kelompok 3, dan seterusnya hingga kelompok 5 kepada kelompok 1;
 - f. Setiap siswa dalam kelompoknya melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan yang siswa terima dari kelompok lain

- g. Jawaban masing-masing kelompok dituliskan pada lembar jawaban yang telah disiapkan
- h. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya atas jawaban pertanyaan yang diperoleh dari kelompok lain. Kelompok yang menyusun pertanyaan ataupun kelompok yang lain bisa memberikan tanggapan, membenarkan, menyanggah, atau melengkapi jawaban yang diberikan.

Dari langkah-langkah pembelajaran yang dijelaskan dua ahli di atas terlihat bahwa pada model pembelajaran *Problem Posing* siswalah yang menjadi pusat pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk memfasilitasi dan mendorong siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berdiskusi, menyusun pertanyaan, menjawab pertanyaan dari teman atau kelompok lain dan mempresentasikan jawaban. Keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

C. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Posing*

Shoimin (2014: 135) mengemukakan beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Problem Posing*, yaitu:

1. Melatih siswa untuk berpikir kritis
2. Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran
3. Melatih siswa untuk menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi dan mengarahkan untuk mencari kesepakatan untuk penyelesaian perbedaan

4. Melatih siswa untuk belajar menganalisis suatu masalah
5. Membangun kepercayaan diri siswa lewat keberanian berbicara dan mengemukakan pendapat dalam forum (diskusi)

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Thobroni & Mustofa (2012 : 349) yang menyatakan bahwa keunggulan model pembelajaran *Problem Posing* diantaranya:

1. Mendidik siswa berpikir kritis
2. Siswa aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa belajar untuk menganalisis suatu masalah, dan
4. Mendidik siswa menjadi lebih percaya diri

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Posing* memiliki keunggulan dalam aspek keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui tugas penyusunan soal dan jawaban penyelesaian siswa dilatih untuk berpikir kritis dan belajar untuk menyelesaikan masalah. Kepercayaan diri siswa dibangun lewat tugas mempresentasikan soal yang telah disusun dan jawaban pertanyaan yang dibuat, baik secara individu maupun kelompok.

D. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Posing*

Selain kelebihan, model pembelajaran *Problem Posing* juga memiliki beberapa kekurangan/kelemahan. Menurut Shoimin (2014: 135), kelemahan model pembelajaran *Problem Posing* yaitu:

1. Memerlukan cukup banyak waktu

2. Tidak bisa digunakan di kelas rendah (siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah atau siswa pada jenjang pendidikan yang masih rendah)
3. Tidak semua peserta didik memiliki keterampilan bertanya

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Thobroni & Mustofa (2012: 349). Agar penerapan model pembelajaran *Problem Posing* efektif dan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka dibutuhkan anak-anak yang memiliki kemampuan dan keterampilan untuk bertanya, menyusun pertanyaan dan merancang alternatif jawaban serta mempresentasikan ide-ide yang dimiliki. Ketika siswa pasif dan guru tidak mampu membangun motivasi siswa untuk aktif dan kritis dalam pembelajaran, maka penerapan model pembelajaran *Problem Posing* akan menjadi tidak efektif dan tidak bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Guntara, W., Murda, N., & Rati, N. W. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Kalibukbuk*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganeeha, 2 (1), 1-10.
- Koeswardani, dkk. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dan Problem Posing Pada Pokok Bahasan Konsep Mol Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pembelajaran 2013/2014*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 4 No. 1 Hal 38-43.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Russ Media.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Meida

PROFIL PENULIS



Supadmi, S.Si., M.Pd. lahir di Purworejo, Jawa Tengah, 30 Mei 1983. Penulis telah menyelesaikan studi S1 Biologi di Universitas Gadjah Mada (UGM) pada tahun 2005, dan S2 Pendidikan IPA Konsentrasi Biologi di Universitas Negeri Semarang (UNNES) tahun 2017. Penulis mulai aktif mengajar sejak tahun 2006. Mengajar di SDIT Taruna Al

Qur'an Yogyakarta, kemudian berpindah ke SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo. Sejak tahun 2009 penulis telah menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Kementerian Agama dan dipindah tugaskan mengajar di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Limboto. Sejak 2020 penulis dipindah tugaskan mengajar atas permintaan pribadi ke MAN 2 Wonosobo Jawa Tengah. Selain mengajar penulis juga aktif sebagai pembina Pramuka semasa mengajar di SDIT Taruna Al Qur'an dan SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo. Sebagai pendiri dan pembina KIR (Kelompok Ilmiah Remaja) Oksigen SMA Terpadu Wira Bhakti Gorontalo, dan pendiri serta pembina KIR OZAVA MAN Limboto (MAN 1 Kabupaten Gorontalo). Selain itu penulis juga aktif di organisasi IGI (Ikatan Guru Indonesia) dan Salimah (Persaudaraan Muslimah) Kabupaten Bone Bolango Gorontalo. Di MAN 2 Wonosobo penulis terlibat sebagai tim pembimbing KIR dan Olimpiade Biologi.



BAB 15

MODEL PEMBELAJARAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME (BCCT)

ANDI FITRIANI DJOLONG



BAB 15

MODEL PEMBELAJARAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME (BCCT)

A. Pengertian Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*

Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik, bagaimana urutan-urutan kegiatan tersebut dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik. (Sobry, 2021). Menurut Joyce, Weil da Calhoun, model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. menurut Udin, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. (Shilpy, 2020). Apabila antara teori, pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, tips/trik, keywords, dan bahkan pasword/klik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan

kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. (Mulyono, 2018).

Model pembelajaran merupakan pola pilihan pendidik untuk mendesain pembelajaran yang efektif dan efisien agar dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu prosedur untuk merancang pengalaman belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat model pembelajaran bagi guru yaitu 1) memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, tujuan yang akan dicapai, tersedianya media dan kompetensi peserta didik, 2) sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, 3) memberikan kemudahan dalam merumuskan bahan pertimbangan dasar dalam perencanaan penelitian tindakan kelas, 4) memberikan kemudahan dalam menganalisis tingkah laku baik personal maupun kelompok pada waktu yang relatif singkat. Manfaat model pembelajaran bagi peserta didik yaitu 1) memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. 2) memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengerti bahan ajar yang diberikan pada proses pembelajaran. 3) memberikan dorongan dan motivasi agar peserta didik memiliki kemauan untuk belajar dan konsentrasi dalam proses pembelajaran. 4) Kompetensi pribadi dikelompok dapat terlihat secara obyektif. Model pembelajaran yang baik memiliki ciri-ciri bahwa intelektual dan emosional peserta didik dapat terlibat melalui aktifitas mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap, peserta didik selalu aktif dan memiliki kreatifitas. Ketika melaksanakan model pembelajaran, pendidik berperan

sebagai pengarah, pembimbing, dan pemberi motivasi bagi peserta didik pada proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik agar dapat mengkonstruksi berbagai pengetahuannya melalui berbagai pengalaman bermain di sentra-sentra pembelajaran adalah model pembelajaran *beyond centers and circle time*. *Beyond centers and circle time* merupakan pembelajaran yang dianggap paling ideal untuk diterapkan di Indonesia. Pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan kecerdasan anak. *Beyond centers and circle time* mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terarah. Setting pembelajaran mampu merangsang anak saling aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri (PPIT PAUD, 2015). *Beyond centers and circle time learning is intended to stimulate all aspects of children's intelligence to develop optimally; children's brains should continuously be stimulated to think actively by exploring their own experiences. If beyond centers and circle time learning is applied procedurally, consistently and sustainably, it could boost children's intelligence. Beyond centers and circle time learning are carried out in learning centers by carrying out activities following the learning objectives of the learning implementation plan. The learning activity is carried out by implementing footing, namely fickle supports to develop children's creativity and innovation.* (Fitriani, 2020) “Pembelajaran *beyond centers and circle time* dimaksudkan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak agar berkembang secara optimal, otak anak agar terus dirangsang untuk berpikir aktif dengan menggali pengalamannya sendiri. Jika pembelajaran ini diterapkan secara prosedural, konsisten dan berkelanjutan dapat meningkatkan kecerdasan anak. Pembelajaran *beyond*

centers and circle time dilakukan di sentra pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pijakan yaitu pijakan yang mendukung untuk mengembangkan kreatifitas dan inovasi anak”.

Pengertian *beyond center and circle time* adalah kata “*beyond*” berarti melampaui, makna sentra bisa digunakan untuk membangun kemampuan anak setinggi dan sejauh apapun. Sentra membangun kemampuan anak. Kemampuan ini dibangun melalui kerja, bukan melalui menghafal. Sebab, ilmu yang diketahui murid dengan cara menghafal hanya akan masuk ke sistem memori, tidak masuk ke lintasan berpikir. Makna kata “*beyond*” juga berarti bahwa sentra bisa dikembangkan sesuai kebutuhan anak. (Rhenaldi, 2019). Kata sentra berarti titik pusat, kata “*centers*” (sentra) adalah zona atau area main anak yang dilengkapi seperangkat alat main. Alat main ini berfungsi sebagai pijakan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak, dibagi ke dalam tiga jenis permainan yaitu main sensorimotor, main peran dan main pembangunan. Hal ini dimaksudkan agar merangsang perkembangan anak pada tahapan yang lebih tinggi. (Suyadi, 2015.) Sentra bisa diartikan sebagai suatu wadah yang disiapkan guru untuk arena kegiatan bermain anak. Arena kegiatan yang disetting agar anak dapat mengembangkan dirinya dengan bermain secara aktif di semua sentra yang telah tersedia. Melalui sentra, seluruh kegiatan bermain distimulus untuk mengasah kecerdasan majemuk dan keterampilan anak dalam suasana nyaman dan menyenangkan tanpa tekanan dari lingkungan dan guru. (Zakaria, 2014). Model pembelajaran *beyond centers and circle time* ini berfokus pada anak yang dalam proses

pembelajarannya berpusat di sentra main dan anak dalam lingkaran dengan menggunakan pijakan untuk mendukung perkembangan anak. *Circle time* adalah sebuah pola permainan saat pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main. Pijakan yang dimaksud di sini adalah dukungan yang berubah-ubah sesuai dengan perkembangan yang dicapai anak (Habibur Rahman, 2019).

Model pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah salah satu model pembelajaran yang diimplementasikan pada pendidikan anak usia dini yang berpusat pada anak dimana proses pembelajarannya dilaksanakan di sentra main dan saat anak dalam lingkaran, dengan menggunakan empat pijakan yaitu (1) pijakan lingkungan main, (2) pijakan sebelum main, (3) pijakan selama main, dan (4) pijakan setelah main. Sentra adalah pusat kegiatan pembelajaran yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak. Sentra terbagi dalam tiga jenis main, yaitu: (1) main sensorimotor atau fungsional, (2) main peran, dan (3) main pembangunan, tiap sentra terdiri dari satu bidang pengembangan yang terdiri dari (1) sentra persiapan, (2) sentra main peran mikro, (3) sentra main peran makro, (4) sentra balok, (5) sentra imam dan takwa, (6) sentra bahan alam, (7) sentra masak, (8) sentra seni. Model pembelajaran *beyond centers and circle time* diberikan dalam bentuk tema, proses pembelajaran disesuaikan dengan tema sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian, mingguan dan semester, dengan melakukan *movingclass* (kelas berpindah-pindah) setiap hari dari satu sentra ke sentra

lain dengan jumlah anak dalam satu kelas berjumlah 8-12 anak yang didampingi oleh dua pendidik.

Mustafa (2018) menjelaskan bahwa Pamela C. Phelps adalah seorang yang telah mengabdikan dirinya sebagai guru bidang pendidikan anak usia dini selama kurang lebih 40 tahun dan beliau adalah perancang dari model pembelajaran *beyond centers and circle time* yaitu model pembelajaran atau model kurikulum yang mulai dikembangkan di pendidikan anak usia dini. Lembaga pendidikan yang didirikan oleh Phelps sejak tahun 1989 telah ditetapkan sebagai salah satu model di negara bagian dan kemudian menjadi nasional di sekolah usia dini inklusif, yang tentu dapat melayani anak-anak berkebutuhan khusus. Tidak hanya di lembaga pendidikan saja Phelps juga mengembangkan model pembelajaran *beyond centers and circle time* di penelitian *Creative Center For Childhood Resarch And Training* (CCCRT) Tallahassee Florida Amerika Serikat. (Laila, 2021)

Pembelajaran *beyond centers and circle time* dikenal dengan pembelajaran sentra dan lingkaran merupakan konsep pembelajaran anak usia dini yang resmi diadopsi Departemen Pendidikan Nasional sejak tahun 2004. Pembelajaran *beyond centers and circle time* pertama diterapkan di Indonesia oleh sekolah Al-Falah yang berlokasi di Jl. Kelapa Dua Wetan no 4 Ciracas Jakarta Timur. Setelah melakukan studi banding ke beberapa sekolah di berbagai negara seperti Australia Eropa, dan Amerika Serikat, drg. Wismianti, pendiri Sekolah Al Falah, memutuskan untuk mengadopsi sistem yang digunakan *Creative Pre School*, Tallahassee Florida, Amerika Serikat. (Neni, 2010).

Model pembelajaran *beyond centers and circle time* mengarahkan anak untuk membangun sendiri

pengetahuannya yang digali melalui beragam pengalaman main di sentra-sentra pembelajaran sehingga menumbuhkan kreatifitas anak. Peranan pendidik pada model pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah sebagai perancang, memberikan dukungan dan memberikan penilaian terhadap kegiatan anak dengan menyesuaikan keadaan dan kondisi setiap anak agar anak dapat berperan aktif dalam pembelajaran di sentra. Pembelajaran pada model pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah bersifat individual sehingga dalam merancang, memberikan dukungan dan penilaian kepada ada disesuaikan dengan potensi, tingkat perkembangan dan kebutuhan setiap anak. Seluruh tahap perkembangan anak telah dibuat secara rinci dan jelas, kegiatan pembelajaran di sentra ditata sedemikian rupa sesuai dengan urutannya yaitu mulai dari penataan lingkungan main sampai kepada pemberian pijakan-pijakan sebelum, sesaat, dan sesudah main. Setiap anak mendapatkan dukungan untuk aktif, kreatif dan berani memutuskan sendiri tanpa ada keraguan. Tahap perkembangan anak telah dirumuskan dengan jelas sehingga pendidik dapat menjadikan pijakan dalam melaksanakan penilaian perkembangan anak. Impelmentasi model pembelajaran *beyond centers and circle time* tidak bersifat kaku, dapat dilaksanakan secara bertahap dengan menyesuaikan situasi dan kondisi yang ada.

B. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*

Model pembelajaran yang dianggap paling ideal yang diterapkan di Indonesia adalah model pembelajaran *beyond centers and circle time*. Model pembelajaran *beyond centers and circle time* dapat memberikan bantuan pada anak untuk mengoptimalkan kecerdasan anak. Model pembelajaran *beyond centers and circle time* mampu memberikan rangsangan kepada seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terarah. Pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga kegiatan dalam sentra pembelajaran mampu merangsang anak untuk aktif, memiliki kreatifitas, dan anak memiliki kemampuan berpikir dengan menggali pengalaman sendiri.

Model pembelajaran *beyond centers and circle time* memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain di sentra-sentra pembelajaran agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal melalui permainan. Bermain sambil belajar adalah metode yang tepat bagi anak usia dini dalam mengembangkan pikiran secara aktif dan kreatif sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Prinsip pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah :

1. Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik.
2. Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk empat jenis pijakan.
3. Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri.
4. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran.

5. Mempersyaratkan pendidik dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini.
6. Melibatkan orangtua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah. (Depdiknas, 2006).

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*

Model pembelajaran *beyond centers and circle time* merupakan salah satu model pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, model pembelajaran *beyond centers and circle time* ini berusaha merangsang agar anak bermain secara aktif di sentra-sentra pembelajaran dengan menggunakan metode belajar sambil bermain. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006) dalam buku “Pedoman Penerapan Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) (Pendekatan Sentra dan Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini”, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah :

a. Persiapan

Langkah pertama yang dilakukan dalam implementasi model pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah persiapan, hal-hal yang dipersiapkan adalah 1) Penyiapan pendidik dan pengelola melalui pelatihan dan pemagangan. Pelatihan dapat memberikan pembekalan konsep sedangkan magang memberikan pengalaman praktik. 2) Penyiapan tempat dan alat permainan edukatif sesuai dengan jenis sentra yang akan dibuka dan tingkatan usia anak. 3) Penyiapan administrasi kelompok dan pencatatan

perkembangan anak. 4) Pengenalan metode pembelajaran kepada para orangtua. Kegiatan ini penting agar orangtua mengenal metode ini sehingga tidak protes ketika kegiatan anaknya hanya bermain. Mintalah orang tua untuk mencoba bermain di setiap sentra main yang disiapkan untuk anak agar merasakan sendiri nuansanya.

Persiapan yang perlu dilakukan pada pelaksanaan model pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah kesiapan sumber daya manusia yaitu pendidik dan pengelola yang telah melalui pelatihan dan pemagangan, kesiapan sarana seperti ruangan belajar dan alat permainan edukatif yang sesuai dengan jenis sentra pembelajaran yang dibuka. Kesiapan alat evaluasi untuk mencatat perkembangan setiap anak.

b. Pelaksanaan

Langkah kedua adalah pelaksanaan yaitu 1) Bukalah sentra secara bertahap sesuai dengan kesiapan pendidik dan sarana pendukung lainnya. 2) Gilirlah setiap kelompok anak untuk bermain di sentra sesuai dengan jadwal. Setiap kelompok dalam satu hari hanya bermain di satu sentra saja. 3) Berikan variasi dan kesempatan main yang cukup kepada setiap anak agar tidak bosan dan tidak berebut. 4) Seiring dengan kesiapan pendidik dan sarana pendukung tambahkan sentra baru apabila belum lengkap. 5) Lengkapilah setiap sentra dengan berbagai jenis alat pembelajaran edukatif yang buatan pabrik maupun yang dikembangkan sendiri dengan memanfaatkan bahan limbah dan lingkungan alam sekitar.

c. Proses Pembelajaran

Langkah ketiga dalam pembelajaran *Beyond centers and circle time* adalah melaksanakan proses pembelajaran yang terbagi dalam tiga tahap yaitu :

1) Penataan Lingkungan Main

Tahap pertama dalam proses pembelajaran adalah penataan lingkungan main. Langkah-langkah penataan lingkungan main adalah 1) Sebelum anak datang, pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun. 2) Pendidik menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia yang dibimbingnya. 3) Penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat.

2) Penyambutan Anak

Langkah kedua dalam proses pembelajaran adalah penyambutan anak yaitu dengan cara menyambut kedatangan anak sambil pendidik yang lain menyiapkan tempat dan alat main, ada seseorang pendidik yang bertugas menyambut kedatangan anak. Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas dulu dengan teman-teman lainnya sambil menunggu kegiatan dimulai. Sebaiknya para orangtua/pengasuh sudah tidak bergabung dengan anak.

3) Main Pembukaan (Pengalaman Gerakan Kasar)

Selanjutnya langkah ketiga adalah pendidik menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak dan musik, atau sebagainya. Satu kader yang memimpin, kader lainnya jadi peserta bersama anak (mencontohkan). Kegiatan main pembuka berlangsung sekitar 15 menit. (Depdiknas, 2006)

4) Transisi 10 menit

Langkah keempat adalah 1) setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang. Setelah anaktenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil. 2) Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing pendidik siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

5) Kegiatan pada Tiap-Tiap Kelompok

a. Pijakan Pengalaman Sebelum Main (15 menit)

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan ini pada masing-masing kelompok dengan cara 1) Pendidik dan anak didik duduk melingkar. Pendidik memberi salam kepada anak-anak, menanyakan kabar anak-anak. 2) Pendidik meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini (mengabsen). 3) Berdoa bersama, mintalah anak secara bergilir siapa yang akan memimpin doa hari ini. 4) Pendidik menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak. 5) Pendidik membacakan buku yang terkait dengan tema. Setelah membaca selesai, kader menanyakan kembali isi cerita. 6) Pendidik mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak. 7) Pendidik mengenalkan semua tempat dan alat main yang akan sudah disiapkan 8) Dalam memberi pijakan, pendidik harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai dengan rencana belajar yang sudah disusun. 9) Pendidik menyampaikan bagaimana aturan main, memilih teman bermain, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri main, serta

merapikan kembali alat yang sudah dimainkan. 10) Pendidik mengatur teman main dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya. Apabila ada anak hanya memilih anak tertentu sebagai teman mainnya, maka pendidik agar menawarkan untuk menukar teman mainnya. 11) Setelah anak siap untuk main, pendidik mempersilahkan anak untuk mulai bermain. Agar tidak berebut serta lebih tertib, pendidik dapat menggilir kesempatan setiap anak untuk mulai bermain.

b. Pijakan Pengalaman Setelah Main

Tahap berikutnya adalah pijakan setelah main dengan cara 1) Bila waktu main habis, pendidik memberitahukan saatnya membereskan. Membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan anak-anak. 2) Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, pendidik bisa membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan. 3) Saat membereskan, pendidik menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya. 4) bila bahan main sudah dirapikan kembali, satu orang pendidik membantu anak membereskan baju anak (menggantinya bila basah), sedangkan pendidik lainnya dibantu orangtua membereskan semua mainan hingga semuanya rapi di tempatnya. 5) Bila anak sudah rapi, mereka diminta duduk melingkar bersama pendidik. 6) setelah semua anak duduk dalam lingkaran, pendidik menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya. Kegiatan menanyakan kembali melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya.

6). Makan Bekal Bersama (15 menit)

Setelah anak-anak mengemukakan pengalaman-pengalamannya setelah main, langkah selanjutnya adalah 1) Usahakan setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Jenis makanan berupa kue atau makanan lainnya yang dibawa oleh masing-masing anak. Sekali dalam sebulan diupayakan ada makanan yang disediakan untuk perbaikan gizi. 2) Sebelum makan bersama, pendidik mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau memberi makan pada temannya. 3) Pendidik memberitahukan jenis makanan yang baik dan kurang baik. 4) Jadikan waktu makan bekal bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik. 5) Libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah.⁵²

7). Kegiatan Penutup (15 menit)

Langkah terakhir adalah 1) Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, pendidik dapat mengajak anak bernyanyi atau membaca puisi. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan esok hari, dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama di rumah masing-masing. 2) Pendidik meminta anak yang sudah besar secara bergiliran untuk memimpin doa penutup. 3) Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia atau cara lain untuk keluar dan bersalaman terlebih dahulu.

8). Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi diartikan sebagai prosedur sistematis digunakan untuk memperoleh informasi tentang kemajuan berbagai aspek perkembangan yang telah dicapai anak setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.

D. Sentra Dalam Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*

Sentra berasal dari kata *center* yang artinya pusat. Seluruh materi yang akan guru sampaikan kepada anak melalui kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan perlu diorganisasikan secara teratur, sistematis dan terarah sehingga anak dapat membangun kemampuan menganalisisnya dan dapat mempunyai kemampuan mengambil kesimpulan. Sentra mengandung makna bahwa setiap kegiatan di semua sentra yang disediakan memiliki titik pusat (*center point*), yang kesemuanya mengacu pada tujuan pembelajaran. Kegiatan main di setiap sentra, setiap hari, mempunyai *center point* yang telah ditetapkan di rencana pembelajaran (*lesson plan*), dan begitu seterusnya. Sentra sendiri bertujuan untuk mengorganisasikan informasi dan pengetahuan yang masuk ke otak anak. Jika informasi atau pengetahuan diterima anak secara rapi dan teratur, maka akan terasa manfaatnya di masa depan. Manfaat tersebut akan dirasakan tidak hanya ketika anak menyelesaikan ujian di sekolah, tetapi juga ketika anak menghadapi persoalan dalam hidupnya, dapat menyelesaikannya sendiri. Dengan kata lain, dengan sentra anak belajar sistematika berfikir sejak dini. Kegiatan main di sentra pada anak usia dini dikelompokkan dalam tiga jenis main yaitu main sensorimotor, main peran dan main pembangunan. Untuk mendukung proses itu, perlu desain ruangan yang spesifik sesuai karakteristik masing-masing sentra. Ruangan antara sentra yang satu dengan sentra yang lain dibatasi oleh tembok dengan kata lain setiap sentra memiliki ruangnya masing-masing. (Erdiyanti, 2019)

Sentra-sentra dalam model pembelajaran *beyond centers and circle time* adalah :

a. Sentra Iman dan Taqwa.

Sentra iman dan takwa fokus kepada pengenalan tentang ajaran Islam secara mendalam kepada anak tanpa adanya paksaan, penekanannya pengenalan dan pembelajaran sedini mungkin. (Nini Aryani, 2020). Sentra iman dan takwa mengarahkan anak untuk mengenal agama sedini mungkin, mengenal ajaran Islam, mengenalkan rukun iman, rukun islam, membiasakan perilaku-perilaku islami, membiasakan akhlakul karimah, membiasakan menghafal surah-surah dan doa doa sehari-hari, serta bacaan shalat, membiasakan salat berjamaah. Kegiatan-kegiatan yang ada di sentra iman dan takwa: 1) melaksanakan salat berjamaah, 2) mengenalkan huruf-huruf hijaiyah, 3) melakukan permainan puzzle bernuansa agama, 4) permainan maket masjid, 5) melakukan permainan balok kubus huruf hijaiyah, 6) melakukan permainan kartu wudu, 7) melakukan praktek wudu, 8) melakukan permainan kartu huruf/angka arab, 9) melakukan permainan maze (mencari jejak) bernuansa agama, 10) melakukan aktifitas menyusun huruf sesuai kata/kalimat thoyyibah, 11) melakukan permainan kartu malaikat, 12) melakukan aktifitas garis bernuansa Islam, 13) melakukan permainan menjiplak bentuk gambar-gambar bernuansa agama, 14) melakukan aktifitas membentuk suatu bentuk dari kepingan-kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain terintegrasi agama.

b. Sentra Persiapan

Wismiarti Tamin mengatakan, sentra persiapan merupakan sentra tempat guru mengorganisasikan tempat secara khusus, dan fokus di dalamnya diisi dengan kegiatan matematika, membaca dan menulis. Sentra persiapan anak banyak belajar dari alat-alat permainan, bentuknya berbagai macam. Mulai dari puzzle huruf dan angka, huruf dan angka dari kayu, papan tulis serta alat tulis seperti pensil, balpoin, penggaris, penghapus, kertas dan krayon. Ada pula mainan dalam bentuk cangkang kerang, kancing berbagai warna, hingga mainan berbentuk buah-buahan dengan mangkok atau piring. (Rhenaldi, 2019). Sentra persiapan penekanannya kepada pemberian kesempatan kepada anak untuk mengenal huruf dan angka sebagai persiapan anak memasuki pendidikan selanjutnya, kegiatan pada sentra persiapan adalah pendidik memberikan latihan kepada anak untuk membaca, menulis dan berhitung. Latihan membaca, menulis dan berhitung ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain sambil belajar. Alat permainan edukatif seperti balok-balok huruf dan angka, gambar-gambar huruf dan abjad dan sebagainya.

Pengalaman yang didapat anak melalui kegiatan bermain di sentra persiapan sangat bermanfaat dalam membangun kemampuannya dalam membaca, menulis, dan berhitung yaitu: 1) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak; 2) Mempelajari pentingnya media cetak sebagai alat komunikasi; 3) Mendapatkan informasi dan menyesuaikan dengan pengalaman baru melalui membaca dan menyimak cerita; 4) Belajar untuk berkompromi dengan berbagai situasi sulit; 5) Memperoleh berbagai pengetahuan. 6) Belajar tentang tanggung jawab sosial; 7) Menjadi terbiasa dengan

berbagai jenis media keaksaraan; 8) Membantu anak memahami berbagai perasaan pertanyaan, dan masalah yang dialami; 9) Memberikan alternatif lain agar anak senang membaca. (Erdianti, 2019).

Bahan yang disiapkan oleh guru di sentra persiapan adalah : 1) Bahan untuk klasifikasi, antara lain: manik-manik dengan macam-macam kartu pola, *art scholl* dengan pola, kancing warna warni, aneka boneka berwarna, jepitan kertas warna-warni, *color tiles*, aneka benda warna warni, pom pom warna warni, kartu geometri, papan geometri, pohon geometri. 2) Bahan-bahan untuk pengurutan seperti gambar seri/kartu yang menunjukkan urutan sebuah cerita, puzzle huruf dan angka, aneka boneka dengan berbagai ukuran, aneka wadah dengan berbagai ukuran. 3) Bahan-bahan untuk keterampilan motorik halus seperti objek kecil dan besar untuk diraup, dipungut dan dijepit. Penjepit untuk kegiatan klasifikasi, stempel huruf, bentuk angka dan huruf yang berlubang (huruf dan angka yang dapat dijahit), kertas berbagai ketebalan, papan tulis kecil, gunting, kertas marmer, lem. 4) Bahan untuk kegiatan matematika seperti timbangan, angka dan magnet, karpet angka, balok-balok angka, penggaris, kartu bentuk angka, puzzle angka, papan angka, plastisin, sempoa. 5) Bahan-bahan untuk kegiatan keaksaraan seperti stempel huruf, angka huruf, pias pita, buku bergambar, white board kecil, macaroni huruf, roncean huruf, alat tulis. (Novianti, 2014).

c. Sentra Balok

Sentra balok yaitu pusat minat bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mempresentasikan hasil pemikirannya secara konkrit melalui bahan main

pembangunan yang terstruktur. Pengalaman pengalaman yang menarik dapat dituangkan secara kreatif dalam membangun balok-balok tersebut. Sentra balok dijadikan sarana untuk mengembangkan proses keimanan, ketakwaan, kognitif, bahasa, dan seni kreatifitas melalui bermain balok dan alat pelengkap lainnya. (PP Aisyiyah, 2012)

Sentra balok merupakan sentra dengan menggunakan bahan main pembangunan yang berstruktur. Sentra balok memberikan fasilitas kepada anak untuk bermain mengenai konsep, bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, ketelitian, bahasa dan kreatifitas. Permainan balok pada sentra balok berkaitan dengan main peran mikro, dan balok yang disusun oleh anak dapat difungsikan untuk bermain peran. Alat permainan edukatif pada sentra balok yaitu balok-balok dengan beragam model, bentuk, ukuran, balok asesoris yang digunakan untuk bermain peran, kertas berbagai ukuran dan alat tulis menulis.

d. Sentra Bermain Peran

Sentra bermain peran adalah sentra tempat anak bermain pura-pura menjadi orang lain. Main peran disebut juga main pura-pura, main khayalan, main fantasi, *make believe* atau simbolik. Dengan main peran anak dapat belajar dan bekerja dengan orang lain, mereka bermain peran sesuai dengan pengalaman yang dimiliki. Main peran adalah stimulasi anak dalam kehidupan nyata dan membolehkan anak membayangkan dirinya dalam masa depan sekarang dan menciptakan kondisi masa lalunya. Kegiatan di sentra bermain peran bertamu, salat berjamaah, makan bersama, menyeterika, memasak, mencuci piring, memandikan bayi, mencuci pakaian, berbelanja, pergi ke dokter, bekerja di

kantor.(PP Aisyiyah, 2012). Bermain peran pada sentra bermain peran dilaksanakan dengan benda-benda yang seakan-akan benda-benda itu adalah benda hidup seperti boneka. Bermain peran memiliki dua jenis yaitu 1) main peran kecil sebagai wadah dalam pengembangan berbagai kemampuan seperti kemampuan berpikir abstrak, kemampuan bahasa, sosial emosional, menghubungkan berbagai pengetahuan dengan memanfaatkan alat permainan yang memiliki ukuran kecil, seperti beragam miniatur mainan, mainan alat rumah tangga mini, mainan alat kedokteran mini, dan sebagainya.

e. Sentra Seni dan Kreatifitas

Sentra seni dan kreatifitas yaitu pusat minat anak untuk dapat mengekspresikan dirinya melalui hasil karya seni, musik dan pengalaman sensori lainnya. Sentra seni dan kreatifitas disiapkan sebagai sarana bermain sambil belajar untuk membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan, nilai-nilai moral agama, kognisi, bahasa, afeksi, sosial emosional dan psikomotorik. (PP Aisyiyah 2012). Sentra seni dan kreatifitas menyiapkan alat permainan edukatif seperti latihan menggambar, mewarnai, melukis dengan beragam media dan cara, membentuk benda, binatang atau tanaman dengan aneka bahan. Sentra seni dan kreatifitas memperkenalkan cara meronce, menggunting sederhana, melipat kertas, mencocokkan gambar, membatik, jumputan, mozaik, kolase, mengayam dan menjahit sederhana dalam rangka melatih pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak. Sentra seni bertujuan agar anak memperoleh pengalaman dari proses belajar yang berkualitas untuk mewujudkan suatu karya seni,

pengembangan keterampilan dalam kegiatan permainan yang menyenangkan pada pembelajaran di sentra seni dan kreatifitas.

f. Sentra Bahan Alam

Soendari dan Wismiarti mengemukakan bahwa sentra bahan alam adalah sentra yang kaya dengan pengalaman main sensorimotor yang merangsang semua indera anak di samping dua jenis main yang lain yaitu main simbolik dan pembangunan. Sentra bahan alam akan memberikan pengalaman-pengalaman yang membawa anak belajar tentang *science*, matematika, kosakata, penguasaan diri, sosial dan psikomotor. (Soendari dan Wismiarti, 2010). Sentra bahan alam sangat penting sebagai landasan tahap awal main anak sebelum melangkah ke sentra berikutnya, dalam sentra ini anak dibebaskan untuk melakukan eksplorasi bahan-bahan yang ada melalui semua panca indranya. Anak diperbolehkan main tanpa batasan agar lebih bebas mengeksplorasi. Sentra ini menyediakan bahan sifat cair maupun main terstruktur. Wismiarti mengatakan, sentra ini sangat penting untuk membangun kontrol gerak yang masih rendah. (Rhenaldi, 2019).

Sentra bahan alam mengembangkan semua kecerdasan anak

- 1) Kecerdasan interpersonal karena membantu anak menjadi lebih mandiri. Anak memutuskan sendiri bagaimana cara bermain dan menggunakan bahan sesuai dengan keinginan mereka.
- 2) Kecerdasan kinestetik dengan melatih gerak motorik dan koordinasi tubuh. Bermain bahan alam memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi bahan menggunakan tangan, lengan, kaki dan tubuh mereka.
- 3) Kecerdasan verbal linguistik ketika anak belajar kosa kata

baru yang menggambarkan hal-hal ia lihat, rasakan, dengan dan cium. 4) Kecerdasan logika matematika karena anak berlatih keterampilan, memecahkan masalah. Anak berpikir tentang hubungan sebab akibat, mengapa terjadi sesuatu, membuat peramalan dan membuat eksperimen sederhana. 5) Kecerdasan visual spasial ketika anak menyoediki benda, tekstur dari berbagai bahan menggunakan indra mereka. Anak mengalami berbagai sensasi perubahan warna dan komposisinya. 6) Kecerdasan interpersonal dengan mendorong anak bermain sosial. anak bergabung dalam kegiatan dengan anak lainnya dan belajar keterampilan sosial saat bermain. Mereka belajar bergiliran, berbagi dan berinteraksi satu sama lain. 7) Kecerdasan naturalis karena anak bekerja dengan berbagai bahan alam untuk mengekspresikan dirinya. Berbagai bahan yang berbeda dapat mendorong perasaan misalnya tepung jagung dapat menenangkan dan bermain adonan dapat digunakan untuk meredakan ketegangan dengan menekan dan meremasnya. (Novianti, 2014). Sentra bahan alam bertujuan untuk memberikan latihan kepada anak untuk mengembangkan daya nalar, daya pikir, dan kecerdasan anak. Sentra bahan alam merupakan landasan tahap awal anak dalam melakukan permainan untuk menuju kepada sentra selanjutnya. Sentra bahan alam memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada anak untuk melakukan permainan sehingga anak dapat mengeksplorasi dirinya.

g. Sentra musik dan olah tubuh

Musik dan olah tubuh sebagai media pembelajaran bagi anak tidak hanya menstimulasi perkembangan dua potensi tersebut, tetapi juga sangat berperan dalam merangsang

pertumbuhan fisik dan kerja otak yang dapat meningkatkan kecerdasan anak seperti daya spritual, daya nalar, daya efektif, fungsi kesadaran, berpikir secara ritmis, daya ingat serta fungsi-fungsi otak lainnya. (PP Aisyiyah, 2012).

Pelaksanaan model pembelajaran *beyond centers and circle time* dapat didesain sesuai dengan kemampuan fasilitas yang terdapat di sekolah. Setiap sentra pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dan mendukung tiga jenis main yaitu main sensorimotor, main pembangunan dan main peran. Seluruh kegiatan belajar di sentra pembelajaran dalam rangka mengembangkan aspek pembelajaran melalui pengembangan agama, moral kognitif, bahasa, fisik, serta sosial anak berdasarkan kepada tema yang telah ditetapkan dan mengoptimalkan pengembangan potensi *multiple intelegence* (kecerdasan jamak) anak.

E. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*

1. Keungglan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*

Keunggulan pembelajaran *beyond centers and circle time* yaitu 1) anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah (*naturalistic environment*) 1) belajar lebih bermakna (*learning with meaning*) jika anak melakukan apa yang dipelajari bukan hanya mengetahui (*learning by doing*). 2) pembelajaran lebih bermakna dan mengena, pembelajaran tidak hanya dengan memperhatikan pendidik dan menghafal yang menjadi materi pembelajaran, namun lebih pada peserta didik harus mengkonstruksikan pengetahuan pada diri mereka (Phelps, 2005).

The advantage of beyond centers and circle time learning is that the curriculum is directed to build children's knowledge which is explored by themselves through various playing experiences in activity centers, thereby it could encourage the children's creativity, and the educators play the roles as the planners, supporters, and assessors of children's activities by conditioning each child to play an active role. Children development's stages are formulated in detail and clear way so that they can be used as a guide in assessing the children development, and the learning activities could be arranged in a precise sequence which starting from the arrangement of the playing environment to the arrangement of footing before, during, and after playing so that it can be used as a guide for novice educators. Beyond centers and circle time learning is not rigid, it could be done in stages, and if it suits the local situation and conditions, cooperation between students can be established. The learning process becomes more fun so that boredom can be avoided (Fitriani, 2020). "Pembelajaran beyond centers and circle time, kurikulumnya diarahkan untuk membangun pengetahuan anak yang digali oleh anak itu sendiri. anak didorong untuk bermain di sentra-sentra kegiatan. Sedangkan pendidik berperan sebagai perancang, pendudukan dan penilai kegiatan anak. Pembelajaran bersifat individual, sehingga rancangan, dukungan dan penilaiannya pun disesuaikan dengan tingkatan perkembangan dan kebutuhan tiap anak. Tahapan perkembangan anak dirumuskan dengan rinci dan jelas, sehingga guru memiliki panduan dalam penilaian perkembangan anak. dan kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas mulai dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan sebelum, selama, dan sesudah main, sehingga dapat dijadikan panduan bagi pendidik pemula. Pembelajaran beyond centers and circle time ini tidak bersifat kaku, melainkan dapat

dilakukan secara bertahap. Sesuai dengan situasi dan kondisi setempat sehingga dapat terjalin kerjasama antar siswa, proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan”.

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*

Model pembelajaran *beyond centers and circle time* memiliki kelemahan yaitu 1) Memerlukan tempat yang luas untuk *opening circle* dan untuk materi pijakan lingkungan, karena tidak semua lembaga pendidikan memiliki ruang yang besar. 2) Guru atau pendidik diperlukan mempunyai komitmen yang tinggi dalam melaksanakan tugas. Serta guru tidak begitu paham bagaimana panduan yang sebenarnya pendekatan *beyond centers and circle time* (Ema, 2022). Pembelajaran *beyond centers and circle time* dilaksanakan dengan menerapkan sistem *moving class*, yaitu berpindah setiap hari dari satu sentra ke sentra lain secara bergiliran. Sistem *moving class* memiliki kelemahan, yaitu 1) Pengadaan jumlah kelas yang banyak beserta dengan peralatannya akan membutuhkan biaya yang lebih banyak dibandingkan dengan kelas tunggal, sehingga biaya pendidikannya juga menjadi lebih tinggi. 2) Perpindahan kelas membutuhkan waktu tersendiri, sehingga menuntut kedisiplinan guru dan siswa agar tidak terlambat dan tidak mengurangi waktu belajar. 3) Perubahan jadwal akan sangat berpengaruh pada kelancaran pelaksanaan proses belajar. (PPIT PAUD, 2015).

Model pembelajaran *beyond centers and circle time* sebagai salah satu model pembelajaran pada pendidikan anak usia dini memiliki kelemahan seperti 1) Model pembelajaran *beyond centers and circle time* membutuhkan pendidik yang

memiliki kreatifitas dan inovasi untuk mendesain pembelajaran di sentra yang sesuai dengan tema, namun pendidik masih mempunyai kemampuan yang terbatas dalam melakukan inisiatif dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. 2) Kompetensi dan kualitas pendidik dalam merumuskan rencana pelaksanaan pembelajaran masih rendah, masih terdapat pendidik yang tidak memahami dan menguasai secara tepat cara menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. 3) Model pembelajaran *beyond centers and circle time* memerlukan alat permainan edukatif yang memadai dan rasio antara jumlah anak di sekolah, alat permainan edukatif yang lengkap akan mendukung keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran *beyond centers and circle time*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnezty, Ema. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Beyond Center And Circle Time (Bcct) Pada Sentra Bahan Alam Dan Sains Di Tk Kuncup Mekar Banyumas*, Skripsi, IAIN Prwokerto.
(<http://repository.iainpurwokerto.ac.id/13060/>)
- Arriyani, Neni dan Wismiarti. (2010). *Panduan Pendidikan Sentra Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Sentra Main Peran*, Jakarta: Pustaka Al-Falah.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) (Pendekatan Sentra dan Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Erdiyanti, dkk. (2019). *Buku Panduan Pembelajaran Di TK/RA Berbasis Sentra*, (Kendari: AA DZ Grafika.
- Fitriani, A Djollong dkk. (2021). *Childhood (Case Of Raudhatul Athfal) In Parepare City*. *Jurnal Diskursus Islam* Volume 9 Nomor 3.
- Hanafi, Zakaria. (2014). *Implementasi Metode Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini TK Batutis Al Ilmi Bekasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Kasali, Rhenald. (2019). *Sentra Inspiring School*, Jakarta, Mizan.
- Mulyono, M.A. Ismail Suardi Wekke. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Yogyakarta: Adi Karya Mandiri.
- Nini Aryani, dkk. (2020). *Manajemen Pembelajaran PAUD: Berbasis Perkembangan Anak*, Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Novianti. (2014). *Ayo Bermain, Merancang Sekolah Menggunakan Pendekatan Sentra*, Tangerang Selatan, Anjana Lentera Semesta.
- Octavia, Shilpy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*, Sleman: Deepublish.
- Panggabean, Suvriandi, dkk. (2021). *Konsep dan Strategi Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis.
- Pimpinan Pusat Aisyiyah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah, (2012). *Kurikulum dan Model Pembelajaran PAUD/TK Aisyiyah Bustanul Athfal, Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak* Jakarta; Zikrul Hakim.
- Pusat Pelayanan dan Informasi Terpadu PAUD, (2015). *Tinjauan Anak, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Dan Pendekatan "Beyond Centers And Circle Time" (BCCT)*, Yokyakarta.
- Phelps, P. (2005). *Beyond Center and Circle Time: Scaffolding and Assessing the Play of Young Children*. (Tallahassee, Florida: CCCRT.
- Rahman, Habibur, dkk. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini Teori dan Implementasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyadi, (2015). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yokyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Soendari dan Wismiarti. (2010). *Sentra Bahan Alam* Jakarta: Pustaka Al-Falah.
- Wahyuningrum, Laila Qadari Gilang, dkk. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Daring di masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yokyakarta: UAD Press

PROFIL PENULIS



Andi Fitriani Djollong, lahir di Kota Parepare Sulawesi Selatan 22 September 1971. Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 47 Parepare tamat tahun 1984, Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare tamat tahun 1987, Pendidikan Guru Agama Negeri Parepare tamat tahun 1990, strata 1 di Institut Agama Islam Negeri Alauddin Parepare tamat

tahun 1995, strata 2 di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung tamat tahun 2009, strata 3 di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tamat tahun 2020. Dosen pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare sejak tahun 2001. Ketua program Studi Pendidikan Guru Taman Kanak-Kanak Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare tahun 2006-2009, Ketua Program studi Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare tahun 2013-2017. Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare tahun 2015-2019. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare tahun 2019-2024.



BAB 16

STRATEGI PENGGUNAAN METODE IQLAB DALAM PEMBELAJARAN

RAYA MANGSI



BAB 16

STRATEGI PENGGUNAAN METODE IQLAB DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Pembelajaran adalah rangkaian yang melibatkan fisik dan psikis manusia, sehingga untuk memenuhi kebutuhan fisik dan psikis dalam proses pembelajaran kedua hal tersebut harus terpenuhi kebutuhannya. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika tubuh manusia dalam kondisi baik, demikian pula halnya dengan kejiwaan, agar dapat menerima pelajaran dengan baik, maka jiwa harus tenang.

Muhajir As'aril (2011) mengemukakan bahwa Pembelajaran harus memberikan orientasi yang seimbang antara aspek material dan spritual, disadari bahwa manusia terdiri dari dua anasir yang saling berkaitan. Pemenuhan pada salah satu aspek saja akan berimplikasi pada munculnya ketimpangan, sehingga pendidikan harus memberikan keseimbangan pada proses *transfer of knowledge* (material) dan *transfer of value* (ruhania).

Proses kegiatan pembelajaran terdapat tiga unsur yang saling terkait satu dengan lainnya yaitu:

1. Pendidik, pendidik merupakan pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran. Seorang pendidik diharapkan mampu menumbuh kembangkan nilai-nilai fitrah pada dirinya sehingga ia dapat menjadi teladan bagi peserta didiknya. Abdullah Nasihin

(2016)) mengemukakan bahwa keteladanan dalam pendidikan adalah cara yang paling efektif dan berhasil untuk mempersiapkan anak didik dari segi akhlak, membentuk mental, dan sosialnya.

2. Materi dan metode. Materi adalah muatan-muatan ilmu atau nilai yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai modal untuk membuka cakrawala berfikir mereka. Kemampuan seorang pendidik untuk membuka cakrawala berfikir peserta didik dengan menggunakan metode yang sesuai akan mampu mempengaruhi cara pandang peserta didik terhadap materi yang diberikan. Disamping itu peserta didik tidak hanya terpokus pada isi materi yang diberikan, akan tetapi juga mampu melihat lebih jauh tentang hasanah keilmuan yang ada. Penggunaan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Seorang pendidik tidak hanya memberikan satu ilmu, akan tetapi telah membuka wawasan yang luas terhadap peserta didiknya untuk melihat dunia dengan segala penomena yang ada. Imam Al Gazali dalam Abdullah Nasihin (2016) mengemukakan bahwa “ anak adalah amanah bagi orang tuanya. Hatinya yang suci adalah substansi yang berharga. Jik ia dibiasakan dengan kebaikan, ia akan tumbuh dalam kebaikan dan bahagia di dunia dan akherat. Adapun jika ia dibiasakan dengan kejelekan dan diabaikan begitu saja seperti binatang, maka ia akan sengsara dan celaka, maka dari itu, menjaga anak adalah dengan mendidik, mendisiplinkan, dan mengajarkan akhlak-akhlak terpuji”. Metode pembiasaan adalah puncak dari

strategi atau metode yang digunakan oleh pendidik untuk mengarahkan peserta didik untuk lebih memahami, mendalami dan mengamalkan ilmu yang mereka dapatkan. Sehebat apapun metode yang digunakan, akan tetapi siswa tidak dibiasakan menggunakan metode tersebut, maka metode yang hebat tinggal metode tanpa meninggalkan sesuatu yang berbekas pada peserta didik.

3. Peserta didik itu sendiri. Peserta didik sebagai sasaran pembelajaran dan pembinaan merupakan bagian sangat penting dalam proses pembelajaran. Mereka adalah penerus, pelangsung, penyempurna dari nilai-nilai ajaran setelahnya. Kegagalan pendidik untuk mengarahkan peserta didik merupakan kegagalan proses pendidikan. Piaget dalam Uno (2009) mengatakan bahwa “ sejak lahir peserta didik mengalami tahap-tahap perkembangan kognitif. Setiap tahapan perkembangan kognitif tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.” Memahami tahap-tahap perkembangan peserta didik akan memudahkan seorang pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar.

B. Strategi Penggunaan Metode IQLAB dalam Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung. Uno (2009) mengemukakan

bahwa terdapat beberapa metode dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan, tetapi tidak semua sama efektifnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh materi dan kondisi peserta didik

Zakiah Darajat (2001) Mengemukakan bahwa metode pengajaran dan latihan didasarkan pada pengajaran organik, artinya organisme manusia itu secara berangsur-angsur tumbuh dan berangsur-angsur menanggapi pengaruh lingkungan itu. Semakin besar semakin kuat tumbuh anak, semakin berat latihan dan semakin luas daerah latihan anak tersebut. Dengan demikian anak mengenal dan berlatih melalui pengalaman langsung itu. Peniruan adalah metode yang sangat diutamakan, latihan-latihan diberikan dengan jalan menirukan perbuatan orang tua. Hal demikian tidak hanya pada pengajaran praktek, melainkan pengajaran kejiwaan dan moral. Keberhasilan pengajaran dan latihan tergantung pada ketepatanan peniruan tersebut.

Bahan pengajaran agama tidak diragukan lagi penuh mengandung nilai-nilai bagi pembentukan pribadi muslim, tetapi kalau diberikan dengan cara yang kurang wajar, misalnya anak disuruh menghafal secara mekanis apa yang disampaikan oleh guru atau yang terdapat didalam buku-buku pelajaran, tidak mustahil akan timbul pada diri anak rasa tidak senang pada pelajaran agama dan mungkin juga tidak senang pada guru agamanya. Oleh karena bahan yang akan dipelajari mempunyai sifat yang berbeda satu dengan lainnya, maka untuk setiap jenis bahan memerlukan jenis belajar sendiri.

Istilah “ Iqlab ” umumnya digunakan dalam pembelajaran tata cara menyebutkan huruf hijaiyah ketika seseorang belajar membaca al-Qur’an atau salah satu bagian

dari hukum nun mati atau tanwin, yang secara sederhana berarti mengganti, sedangkan dalam ilmu tajwid, iqlab bermakna mengganti bunyi bacaan nun mati atau tanwin menjadi mim jika huruf setelahnya adalah huruf “ ba ”. Namun dalam tulisan ini “ iqlab ” merupakan nama metode yang dimodifikasi dan pertama kali digunakan oleh penulis sebagai sebuah hasil modifikasi metode pembelajaran pada tahun 2021.

Sekelumit tentang metode “iqlab “, metode ini merupakan derivasi yang di ambil dari tiga model pembelajaran berbasis qur’an yaitu Iqra’ yang bermakna membaca, al-qalam yang bermakna menulis, dan al-bayan yang bermakna berbicara. Metode “iqlab” memadukan ketiga hal ini dalam satu model atau strategi pembelajaran dan telah diterapkan dalam pembelajaran baik pada tingkat starata satu (S.1) maupun pada starata dua (S.2)

Penggunaan metode Iqlab dalam pembelajaran berorientasi pada penguatan kemampuan mahasiswa dalam menalar sesuatu untuk dikembangkan menjadi teori ilmu pengetahuan yang dapat dijelaskan berdasarkan dalil-dalil Qur’an melalui pendekatan akal. Setiap materi akan terus mengalami perkembangan berdasarkan kemampuan wawasan peserta didik. Disamping itu, metode ini akan terus memotivasi peserta didik untuk menemukan hal-hal yang baru yang berkaitan dengan materi yang mereka pelajari. Sebagai sebuah metode, penggunaan metode iqlab dapat disesuaikan dengan tingkatan peserta didik.

Secara umum proses pembelajaran di strata satu dan strata dua dilakukan para dosen dengan menggunakan metode diskusi yang didahului dengan penggunaan metode pemberian tugas kepada mahasiswa berupa makalah. Hal

tersebut dilakukan untuk mendorong mahasiswa mengembangkan pola pikir kritis dan analisis mereka terhadap materi yang ada. Namun kadang-kadang dan umumnya hasil diskusi tersebut hanya menjadi proses aktualisasi sistem berfikir mahasiswa tanpa terdokumentasi dengan baik. Metode iqlab dimunculkan agar setiap hasil diskusi mahasiswa dapat menjadi sebuah dokumen yang tertulis dan dianalisis untuk dikembangkan lebih jauh.

Pada hakikatnya penggunaan metode iqlab hampir sama pada setiap level atau tingkatan pendidikan, namun demikian tetap ada perbedaan yang disesuaikan tingkat pendidikan yang di tempuh. Adapun langkah-langkah penggunaan metode “ IQLAB ” yang diuraikan pada tulisan ini berfokus pada pendidikan strata satu (S. 1) dan Strata dua (S. 2) sebagai berikut:

1. Level Starata satu (S.1)

- a. Dosen menyiapkan judul materi sesuai dengan jumlah pertemuan yang ada. Jika jumlah mahasiswa melebihi jumlah pertemuan yang ada, maka 1 (satu) materi dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang atau dengan sistem kelompok dalam bentuk makalah
- b. Mahasiswa diberi waktu untuk membuat makalah minimal sepekan atau berdasarkan kesepakatan antara dosen dan mahasiswa.
- c. Makalah harus selesai pada waktu yang bersamaan berdasarkan kesepakatan dosen dan mahasiswa. Hal ini yang menyebabkan harus ada kesepakatan antara dosen dan mahasiswa tentang waktu pembuatan makalah, tujuannya agar proses selanjutnya dapat berjalan secara bersama-sama.

- d. Setelah semua mahasiswa telah menyelesaikan makalahnya, maka proses pembelajaran dapat dilakukan dengan formasi duduk mahasiswa berbentuk lingkaran sambil menyiapkan makalah mereka masing-masing.
- e. Kemudian makalah mahasiswa di putar apakah searah jarum jam atau searah orang yang melakukan tawaf, tetapi sebaiknya dilakukan searah dengan orang melakukan tawaf dengan hitungan cukup 1 (satu).
- f. Setelah makalah berpindah tangan, maka makalah itu dibaca dan di pahami dengan baik oleh teman disampingnya minimal 10 - 15 menit untuk perpindahan pertama.
- g. Setelah makalah tersebut di baca, maka si pembaca harus membuat sebuah pertanyaan terhadap makalah tersebut dengan cara dituliskan. Pertanyaan dapat dituliskan pada kertas yang berbeda atau pada lembar yang kosong pada makalah tersebut.
- h. Setelah selesai membuat pertanyaan, maka makalah tersebut di putar lagi dan berpindah ke orang berikutnya untuk dibaca dan membuat pertanyaan. Hal tersebut terus dilakukan sampai makalah tersebut kembali kepada yang punya makalah.
- i. Kemudian setelah makalah sampai kepada yang punya makalah, maka yang bersangkutan kemudian menjawab setiap pertanyaan yang ada dengan cara menuliskan jawaban dari setiap pertanyaan yang masuk.

- j. Pada akhirnya pemakalah membacakan pertanyaan yang masuk dan jawabannya.
 - k. Agar materi tersebut lebih melakat di pikiran mahasiswa, maka sebagai tindak lanjut dari proses tersebut, setiap mahasiswa ditugaskan untuk menemukan pertanyaan yang dianggap menarik pada setiap makalah yang ada. minimal 1 pertanyaan untuk setiap makalah.
2. Level Starata dua (S.2)
- a. Dosen menyiapkan judul materi sesuai dengan jumlah pertemuan yang ada. Jika jumlah mahasiswa melebihi jumlah pertemuan yang ada, maka 1 (satu) materi dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang tanpa berkelompok dalam bentuk makalah.
 - b. Mahasiswa diberi waktu untuk membuat makalah dan semuanya telah selesai sampai pertemuan berikutnya.
 - c. Semua mahasiswa telah menyelesaikan makalah pada waktu yang bersamaan pada pertemuan berikutnya. tujuannya agar proses selanjutnya dapat berjalan secara bersama-sama.
 - d. Setelah semua mahasiswa telah menyelesaikan makalahnya, maka proses pembelajaran dapat dilakukan dengan formasi duduk mahasiswa berbentuk lingkaran sambil menyiapkan makalah mereka masing-masing.
 - e. Kemudian makalah mahasiswa di putar apakah searah jarum jam atau searah orang yang melakukan tawaf, tetapi sebaiknya dilakukan

searah dengan orang melakukan tawaf dengan hitungan cukup 1 (satu).

- f. Setelah makalah berpindah tangan, maka makalah itu dibaca dan di pahami dengan baik oleh teman disampingnya minimal 10 - 15 menit untuk perpindahan pertama.
- g. Setelah makalah tersebut di baca, maka si pembaca harus membuat sebuah pertanyaan dan kritikan terhadap makalah tersebut dengan cara dituliskan. Pertanyaan dan kritikan dapat dituliskan pada kertas yang berbeda atau pada lembar yang kosong pada makalah tersebut.
- h. Setelah selesai membuat pertanyaan dan kritikan, maka makalah tersebut di putar lagi dan berpindah ke orang berikutnya untuk di baca dan membuat pertanyaan dan kritikan. Hal tersebut terus dilakukan sampai makalah tersebut kembali kepada yang punya makalah.
- i. Kemudian setelah makalah sampai kepada yang punya makalah, maka yang bersangkutan kemudian menjawab setiap pertanyaan dan memberikan pandangan terhadap kritikan yang masuk dengan cara menuliskan.
- j. Pada akhirnya pemakalah membacakan pertanyaan dan kritikan yang masuk sambil memberikan jawaban dan pandangan terhadap kritikan yang ada.
- k. Agar materi tersebut lebih melekat di pikiran mahasiswa, maka sebagai tindak lanjut dari proses tersebut, setiap mahasiswa ditugaskan untuk menemukan pertanyaan yang dianggap menarik

pada setiap makalah yang ada dan ditindaklanjuti dalam bentuk tugas akhir.

C. Keuntungan Penggunaan Metode IQLAB dalam Pembelajaran

Sebagai sebuah metode, metode iqlab tidak menutup kemungkinan memiliki kelemahan pada penerapannya. Namun demikian sebagai sebuah metode yang diadopsi dari al-Qur'an, maka penggunaan metode memiliki keuntungan bagi penggunaannya yaitu:

1. Dapat mendorong kreatifitas mahasiswa atau peserta didik untuk menumbuhkan semangat mengkaji, memahami dan menumbuhkembangkan ilmu pengetahuan dalam berbagai segmen ilmu
2. Meningkatkan keseriusan Peserta didik dalam belajar, sebab metode ini tidak memberi ruang kepada peserta didik untuk berleha-leha. Jika ada peserta didik yang tidak serius, maka akan memengaruhi seluruh proses pembelajaran.
3. Menumbuhkan semangat berkompetisi sesama para peserta didik.
4. Penggunaan metode ini secara tidak langsung mendorong para peserta didik untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan, tanpa harus di komando oleh dosen atau tenaga pendidik.
5. Memberikan lebih banyak ruang kepada dosen atau pendidik untuk lebih fokus memahami kejiwaan para peserta didik, sebagai dasar dari penanaman nilai kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi. Moh Solikul (2016). *“Korelasi antara Epektifitas Pelaksanaan Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2008 dengan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di MAN Yogyakarta 1”* Jurnal Pendidikan Islam Vol. XIII. Num. 2. Desember
- Halim. Rahman (2018) *“ Hakikat Kehalifahan Manusia ”* Zada haniva. Solo Jawa Tengah
- Hamalik. Oemar (2011) *“ Proses Pembelajaran”* Bumi Aksara. Jakarta
- Hamalik. Oemar (2011) *“ Manajemen Pengembangan Kurikulum”*Rosda Karya. Bandung
- Khoirunnisa. Lili (2016) *“Hubungan Antara kebiasaan membaca asmaul Husna dengan kecerdasan emosional siswa kelas XI MA Nurul Ummah Yogyakarta”* Jurnal Pendidikan Islam Vol. XIII. Num. 2.
- Muhajir. As'aril. (2011)*“ Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual”*, Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Nata. Abuddin (2014) *“ perfektif Islam tentang Strategi Pembelajaran”* Kencana
- Tafsir Maudu' (2014) jilid 8 *“ Tafsir Al-Qur'an Tematik ”* Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Ulwan. Nashi. Abdullah (2016) *“ Pendidikan Anak dalam Islam”* Insan Kamil. Solo. 2016

PROFIL PENULIS



Raya Mangsi. Tempat & Tanggal lahir Parombean, 7 Juni 1977. Alamat BTN Mitra Lapadde Blok C.1 No. 15 Parepare sulawasi Selatan. Alamat E-Mail rayamangsi@gmail.com Riwayat Pendidikan SDN 73 Parepare Tahun 1989, Madrasah Stanawiyah Negeri Parepare Tahun 1992, Madrasah Aliyah Wotu Kabupaten Luwu Timur Tahun 1996. Sarjana UM

Parepare Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Tahun 2001. Program Starata Dua (S.2) Program Studi manajemen Pendidikan Islam 2008. Program Strata Tiga (S.3) Program Studi Pendidikan Agama Islam 2021. Riwayat Pendidikan Non Formal & Kegiatan Ilmiah Pelatihan Pembelajaran Bahasa Asing tahun 2003. Pelatihan Nasional Intstruktur Muhammadiyah tahun 2010. Pelatihan Nasional Orientasi Pembinaan Kemahasiswaan 2012. Mengikuti pertemuan nasional penguatan LPTK PTMA 2014. Mengikuti Pelatihan nasional Peran Masjid dan Mushollah PT tahun 2015. Karya Ilmiah Yang Di Puplikasikan Kurikulum PAI yang Rahmatan Lil Alamin: aman dan sehat bagi perkembangan peserta didik tahun 2017. *The Effect of paired Conversation Activity By Utilizing News-Based Materials in Improving The Students' Speaking Skill* tahun 2017.

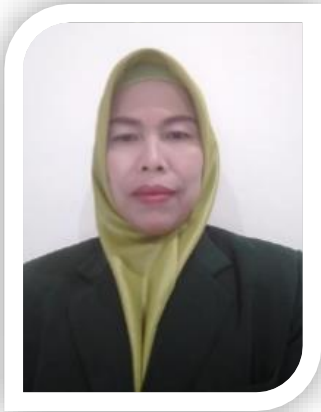


PROFIL EDITOR

**ANIEK WIDIARTI
LASTRY FORSIA
MARDIANA SARI**



PROFIL EDITOR



Aniek Widiarti, S.E., MM.

Lahir pada 04 April 1970 di Malang Jawa Timur. Lulus S-1 di Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Jember tahun 1994. Lulus Magister Manajemen (S2) tahun 2013 di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang. Mulai mengajar di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang

tahun 2014 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Prodi Pendidikan Ekonomi sampai sekarang.

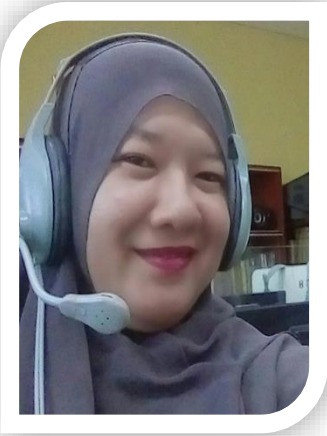
PROFIL EDITOR



Lastry Forsia, S.Pd.,M.Pd. lahir di Majalengka tanggal 24 Agustus 1992. Telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Tahun 2014, serta Magister (S2) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.

Hamka (Uhamka) Jakarta Tahun 2018. Mulai Bulan September tahun 2018 mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Pendidikan Bahasa Inggris Sampai Saat ini. Penulis saat ini menjadi Kaprodi Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. Penulis sangat aktif dalam kegiatan penelitian, Pengabdian Masyarakat dan mengisi kegiatan webinar sebagai pembicara.

PROFIL EDITOR



Mardiana Sari, M.Pd Lahir di Palembang 27 Desember 1984 Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Prodi PG-PAUD Universitas PGRI Palembang, terkadang sering mengikuti event lomba puisi maupun berpartisipasi dalam mengirimkan karya puisi ke berbagai event yang diselenggarakan seperti ikutlomba.com, LCPN, dan sebagainya. Penulis berhasil

membukukan karyanya bersama penulis lainnya dengan judul buku *Rembulan Tak Boleh Padam* tahun 2019 diterbitkan oleh Tasik Zona Barokah dengan judul puisi *Bulan Merindu* dan *Rembulanku* sedangkan buku *Kumpulan Karya Sastra Covid-19* tahun 2020 diterbitkan oleh Yaguwipa (Yayasan Guna Widya Parameswara) puisinya berjudul *Mahluk Kecil itu Bernama Corona*. Selain buku-buku sastra penulis pun menulis buku mengenai hasil penelitiannya seperti “Wacana Unsur Eksternal pada Film Contagion” dan buku “Perkembangan Bahasa Anak 1-3 Tahun” yang kedua buku tersebut diterbitkan oleh penerbit NEM pada tahun 2021. Selain menjadi penulis juga menjadi editor pada buku-buku pendidikan, ekonomi dan ilmu teknologi. Pendidikan yang pernah ditempuh penulis sebagai berikut; SD. Negeri 545 Palembang (1990-1996), SMP Negeri 2 Palembang (1996-1999), SMA Tri Dharma Palembang (1999-2002), Universitas PGRI Palembang Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia (2002-2006) dan Pascasarjana Universitas PGRI Palembang Pendidikan Bahasa Indonesia (2007-2009).



MODEL PEMBELAJARAN KREATIF, INSPIRATIF, DAN MOTIVATIF

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan siswa dalam prosesnya. Selanjutnya, di dalam strategi pembelajaran ada metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini memiliki fungsi untuk menjelaskan hubungan dari kerangka pembelajaran tersebut. Istilah model pembelajaran ini sering diartikan sebagai pendekatan pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran, di dalamnya terdapat rencana-rencana dan alur yang digunakan sebagai petunjuk dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Mengingat model pembelajaran adalah dasar untuk strategi dan metode, perlu diketahui pengertian model pembelajaran menurut beberapa ahli untuk mengetahui lebih jauh. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini penentuan model pembelajaran tidak lepas dari mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Kesenambungan model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran cenderung akan mempermudah dalam penyusunan model pembelajaran secara menyeluruh. Ketika keduanya sinkron dan penggambaran keseluruhannya sudah jelas, penyusunan strategi dan metode pembelajaran bisa menjadi lebih mudah.



Penerbit
Yayasan Wiyata Bestari Samasta
Jl Sumadinata 22 Cirebon
Jawa Barat Indonesia 45151
email : whsamasta@gmail.com

ISBN 978-623-99028-3-5



9

786239

992835