



STRATEGI PEMBELAJARAN GEMBIRA DAN BERBOBOT

Dewasa ini berbagai upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia sangat intens dilakukan, baik oleh pakar, pemerhati maupun praktisi pendidikan di Indonesia. Upaya yang paling mencolok adalah upaya pembaharuan sistem pembelajaran di sekolah atau madrasah. Upaya pembaharuan ini di mulai munculnya teori dan prakti pembelajaran aktif (Actif Learning), kemudian dari pembelajaran aktif ini kemudian muncul upaya mengkontruk teori pembelajaran PAKEM. (Pembelajaran Aktif, Kreatif Efektif, dan Menyenangkan). Dari pembelajaran PAKEM ini lalu berkembang menjadi pembelajaran PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Kreartif, Inovatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot). Strategi PAIKEM GEMBROT ini berorientasi untuk menggali dan mengembangkan potensi terbesar peserta didik dengan metode pembelajaran yang mengedepankan keaktifan peserta didik, mendorong sikap inovatif dan kreatifitas, efektif dalam pencapaian target dan kualitas, serta menyenangkan dan menggembirakan dalam prosesnya, sehingga pembelajaran dilihat dari aspek proses dan produk akan berbobot atau berkualitas.



STRATEGI PEMBELAJARAN GEMBIRA DAN BERBOBOT

Dr. H. Munawir, M.Ag



Dr. H. Munawir, M.Ag

STRATEGI PEMBELAJARAN GEMBIRA & BERBOBOT



**STRATEGI
PEMBELAJARAN
GEMBIRA DAN
BERBOBOT**

Drs. H. Munawir, M.Ag

STRATEGI PEMBELAJARAN GEMBIRA DAN BERBOBOT

Penulis: **Dr.H. Munawir, MA.g**

Lay Out & Desain : Sholikhin
Surabaya, 2021

kanzum books© 2020

Diterbitkan oleh: Kanzum Books
Jl. Kusuma 28 Berbek Waru Sidoarjo
Hak cipta dilindungi Undang-undang

I SBN : 978-623-6250-20-4

**Sanksi Pelanggaran Pasal 22
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
Tentang Hak Cipta:**

Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat(1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat (satu) bulan dan/ atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).

Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratusjuta rupiah).

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT kami panjatkan kehadirat, karena dengan tafaq dan hidayah-Nya buku yang berjudul **STRATEGI PEMBELAJARAN GEMBIRA DAN BERBOBOT** dapat diselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa penulis panjatkan keharibaan junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing penulis ke jalan yang lurus, yang diridloi Allah SWT.

Dewasa ini berbagai upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia sangat intens dilakukan, baik oleh pakar, pemerhati maupun praktisi pendidikan di Indonesia. Upaya yang paling mencolok adalah upaya pembaharuan sistem pembelajaran di sekolah atau madrasah. Upaya pembaharuan ini di mulai munculnya teori dan prakti pembelajaran aktif (Actif Learning), kemudian dari pembelajaran aktif ini kemudian muncul upaya mengkontruk teori pembelajaran PAKEM. (Pembelajaran Aktif, Kreatif Efektif, dan Menyenangkan). Dari pembelajaran PAKEM ini lalu berkembang menjadi pembelajaran PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Kreartif, Inovatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot). Strategi PAIKEM GEMBROT ini berorientasi untuk menggali dan mengembangkan potensi terbesar peserta didik dengan metode pembelajaran yang mengedepankan keaktifan peserta didik, mendorong sikap inovatif dan kreatifitas, efektif dalam pencapaian target dan kualitas, serta menyenangkan dan menggembirakan dalam prosesnya, sehingga pembelajaran dilihat dari aspek proses dan produk akan berbobot atau berkualitas.

Kepada para pembaca, disampaikan banyak terima kasih atas apresiasinya terhadap buku ini. Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, banyak kelemahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, penulis menunggu segala kritik dan masukan yang konstruktif, demi perbaikan di masa mendatang.

Akhirnya semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua

Surabaya, 10 April 2019

Penulis,



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | v |
| | |
| Bab 1 : Pendahuluan | 1 |
| A. Konsep Belajar Dan Pembelajaran | 1 |
| B. Prinsip-Prinsip Pembelajaran | 8 |
| C. Tujuan Pembelajaran | 14 |
| | |
| Bab 2 : Konsep Pembelajaran | 19 |
| A. Makna Pembelajaran Paikem Gembrot | 19 |
| B. Sejarah Pembelajaran Paikem Gembrot | 33 |
| C. Dasar Pemikiran Paikem Dalam Pembelajaran Gembrot | 35 |
| D. Karakteristik Pembelajaran Paikem Gembrot | 37 |
| E. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Paikem Gembrot | 39 |
| F. Arti Penting Pembelajaran Paikem Gembrot | 44 |
| | |
| Bab 3 : Landasan Pembelajaran Paikem Gembrot | 49 |
| A. Landasan Hukum | 49 |
| B. Andasan Filosofis | 53 |
| C. Landasan Paikologis | 60 |
| | |
| Bab 4 : Jenis/Model Pembelajaran Paikem Gembrot | 73 |
| A. Pembelajaran Kontekstual | 73 |
| B. Pembelajaran Kooperatif | 89 |
| C. Pembelajaran Terpadu/Tematik | 101 |
| D. Pembelajaran Berbasis Masalah | 109 |
| E. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) | 119 |

| | |
|---|---------|
| Bab 5 : Metode Pembelajaran Paikem Gembrot | 147 |
| A. Student Team Achievement Divison (Stad) | 147 |
| B. Learning Start With A Question | 151 |
| C. Question Student Here | 152 |
| D. Everyone Is A Teacher Here | 153 |
| E. Giving Question And Getting Answer | 154 |
| F. Jigsaw | 155 |
| G. Think Pair Share | 156 |
| H. Group Investigation | 158 |
| I. Two Stay Two Stray | 160 |
| J. Th E Power Of Two | 162 |
| K. Point Counter Point | 163 |
| L. Snow Balling | 164 |
| M. Know-Want-Know-Learned | 166 |
| N. Rorating Trio Exchange | 170 |
| O. Role Playing | 172 |
| P. Aptive Debate | 175 |
| Q. Pq4r Methode | 177 |
| R. Card Sort | 179 |
| S. Team Game Tournament (Tgt) | 180 |
| T. Reading Aloud | 182 |
| U. Informetion Search | 183 |
| V. Crossword Puzzle | 184 |
| Bab 6 : Pelaksanaan Pembelajaran Paikem Gembrot | 185 |
| A. Optimalisasi Peran Guru Dalam Pembelajaran | 185 |
| B. Pengaturan Ruang Pembelajaran Paikem Gembrot | 205 |
| C. Penyusunan Persipan Pembelajaran Paikem Gembrot | 214 |

| | |
|--|-----|
| Bab 7: Pengembangan Media Pembelajaran | |
| Paikem Gembrot | 223 |
| A. Media Pembelajaran Dalam Perpektif Sejarah | 223 |
| B. Pengertian Media Pembelajaran, Sumber Belajar, Alat Peraga | 228 |
| C. Sumber Belajar Pembelajaran Paikem Gembrot | 232 |
| D. Alat Peraga Pembelajaran | 237 |
| E. Jenis Media Pembelajaran Paikem Gembrot | 241 |
| F. Pemilihan Media Dan Sumber Belajar Paikem Gembrot | 243 |
| | |
| Bab 8: Evaluasi Belajar Dan Pembelajaran | |
| Paikem Gembrot | 247 |
| A. Pengertian Pengukuran, Penilaian Dan Evaluasi | 247 |
| B. Penilaian Hasil Belajar Dan Kegunaannya | 255 |
| C. Jenis Penilaian Dalam Pembelajaran Paikem | 257 |
| D. Intrumen Penulisan Tes Tertulis | 268 |
| E. Instrumen Non Tes | 271 |
| | |
| Bab 9 : Menuju Sukses Aplikasi Paikem Gembrot | 288 |
| A. Keuntungan/Keunggulan Paikem Gembrot | 288 |
| B. Keterbatasan Dan Kelemahan Paikem Gembrot | 290 |
| C. Peran Komite Sekolah, Masyarakat Dan Orang Tua Dalam Aplikasi Paikem Gembrot | 299 |
| D. Tips Efektif Aplikasi Paikem Gembrot | 305 |
| Daftar Kepustakaan | 316 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

1. Konsep Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang khas dilakukan oleh manusia, belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lain. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar di mulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat, bahkan tiada hari tanpa belajar. Pada hakekatnya belajar memiliki keuntungan, baik bagi individu maupun masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus

menerus dan akan memberikan kontribusi terhadap pengembaggnan kualitas hidup individu. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang sangat penting dalam mentranmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke genarasi berikutnya (Bell-Gredle, 1986).

Secara etimologi banyak pakar memberikan arti belajar, antara lain adalah :

1. Hilgrad and Bower, dalam (Fudyartanto, 2002) mengemukakan belajar (*to learn*) memiliki arti; **1) to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough experience or study; 2) to fix in the mind or memory; memorize; 3) to acquire troght experience; 4) to become in forme of to find out.** Menurut pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki makna memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

2. Cronbach (1954) mengemukakan ***Laerning is shown by change in behavior as result of experience.*** Belajar merupakan aktivitas untuk merubah tingkah laku sebagai buah dari pengalaman. Dengan belajar yang baik adalah melaui pengalaman agar menghasilkan perubahan tingkah laku.

3. Horald Spears (1955) ***Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, tp follow direction.*** Belajar adalah

mengamati, membaca meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.

4. W.H. Burton (1984) dalam bukunya **The Guidance of Learning** mengemukakan bahwa belajar adalah proses tingkah laku pada diri individu karena ada interaksi antara individu dengan individu dan lingkungannya, sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

5. Gagne (1977) mengemukakan bahwa ***learning is relatively permanent change in behavior that result from past experience or purposeful instruction.*** Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap (permanen) yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan/direncanakan.

Dari berbagai perspektif pengertian belajar sebagaimana di atas, maka dapatlah diimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktifitas mental (psikis) yang berlangsung dengan interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif kontan. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek, antara lain :

- a. Bertambahnya jumlah pengetahuan
- b. Adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi
- c. Ada penerapan pengetahuan
- d. Menyimpulkan makna
- e. Menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas
- f. Adanya perubahan secara pribadi

Sebagian kalangan mempertanyakan, jika belajar ada korelasinya dengan perubahan, lalu apakah semua jenis perubahan adalah hasil belajar ? jawabnya tentu saja tidak semua perubahan tingkah laku dapat kita katakan belajar. Seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Kecuali itu, perubahan tersebut haruslah bersifat permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

2. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang tidak dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik (Winkel, 1991). Gagne (1985) mendefinisikan pembelajaran ; ***Intruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event.*** Pembelajaran dimaksudkan menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Kokom Komalasari (2010) mengemukakan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses

membelajarkan subyek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, **Pertama**, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajar/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). **Kedua**, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi ;

a. Persiapan, dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semesteran dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) berikut menyiapkan kelengkapannya, antara lain berupa ; alat peraga dan alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya yang akan disajikan kepada para peserta didik dan mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.

b. Mengadakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan oleh guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau

strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi dan sikapnya terhadap peserta didik.

c. Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk *enrichment* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan *remedial teaching* bagi peserta didik yang berkesulitan belajar.

Ketika membicarakan proses pendidikan ada dua istilah yang tidak asing, yaitu istilah 'pengajaran atau mengajar' (*teaching*) dan istilah 'pembelajaran' (*learning*). Kedua istilah tersebut seringkali diartikan sama dan tidak memiliki perbedaan. Padahal kalau dicermati kedua istilah tersebut secara substansial memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Istilah pembelajaran mengandung makna lebih luas daripada istilah pengajaran. Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Terkait perbedaan istilah pengajaran (*teaching*) dan pembelajaran (*learning*), Eveline Siregar dan Hartini Nara (2010) menjelaskan sebagai berikut :

| o | Pengajaran | Pembelajaran |
|---|---|--|
| | Dilaksanakan oleh mereka yang berpotensi sebagai pengajar | Dilaksanakan oleh mereka yang dapat orang belajar |
| | Tujuannya menyampaikan informasi kepada si belajar | Tujuannya agar terjadi belajar pada diri siswa/si belajar |
| | Merupakan salah satu penerapan strategi pembelajaran | Merupakan cara untuk mengembangkan rencana yang terorganisir untuk keperluan belajar |
| | Kegiatan belajar berlangsung bila ada guru /pengajar | Kegiatan belajar dapat berlangsung dengan atau tanpa hadirnyaguru |
| | Guru memiliki otoritas penuh dalam menentukan jalannya proses belajar siswa | Guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan suasana belajar pada siswa |

Keterkaitan antara belajar dan pembelajaran dapat dikatakan sebagai dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keterkaitan belajar dan pembelajaran dapat digambarkan dalam sebuah sistem. Proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (raw input) yang merupakan bahan, pengalaman belajar dalam proses pembelajaran (*learning process*) dengan harapan berubah menjadi keluaran (out-put) dengan kompetensi tertentu. Selain itu, proses belajar

dalam pembelajaran dipengaruhi pula oleh faktor lingkungan yang menjadi masukan lingkungan (*invironment input*) dan faktor instrumental (*instrumental input*) yang merupakan faktor yang secara sengaja dirancang untuk menunjang proses

B. PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN

Dalam melaksanakan pembelajaran , agar mencapai hasil yang optimal dan maksimal, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Soekamto dan Winataputra (1977) mengemukakan bahwa di dalam tugas pembelajaran, seorang pengajar perlu memperhatikan prinsip-prinsip, berikut;

1. Apa pun yang dipelajari oleh peserta didik, dialah yang harus belajar bukan orang lain. Untuk itu peserta didik yang harus bertindak aktif.
2. Setiap peserta didik, harus belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya
3. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses pembelajaran.
4. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat pembelajaran lebih berarti.
5. Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggungjawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Dalam buku **Condition of Learning**, Gagne (1977) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut;

1. Menarik perhatian (*going attention*) hal yang menimbulkan minat si pembelajar dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing leaner of the objectives*) memberitahukan kemampuan yang harus dikuasi si pembelajar setelah mengikuti pembelajaran.
3. Mengingatka konsep /prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*); merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*); menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (*providing leaner guidance*); memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mebing proses/alur pikir si pembelajar agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. Memperoleh kinerja/penampilan peserta didik (*eliciting performance*); si pembelajar diminta untuk menunjukkan apa yang dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.

7. Memberikan balikan (*providing feedback*) ; memberitahukan seberapa jauh ketepatan *performance* peserta didik.
8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*); memberikan test/tugas untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*); merangsang kemampuan mengingat-ingat dan menstransfer dengan memberikan rangkaian, mengadakan review atau mempraktikkan apa yang telah dipelajari.

Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck, sebagaimana dipaparkan oleh Evelin siregar dan hartini Nara (2010) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut :

1. Adanya respon-respon baru (*new respons*) yang diulang-ulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adanya perlunya yang tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan saja.
2. Adanya perilaku yang tidak hanya dikontrol oleh akibat respons, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda di lingkungan peserta didik. Implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik sebelum pembelajaran di mulai agar peserta didik bersedia belajar lebih giat. Juga penggunaan berbagai media dan metode agar dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Adanya perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan. Implikasinya adalah pemberian isi pembelajaran yang berguna pada peserta didik di dunia luar ruangan kelas dan memberikan balikan (*feedback*) berupa penghargaan terhadap keberhasilan peserta didik. Juga peserta didik diberikan latihan dan test agar pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang baru dikuasainya sering dimunculkan pula.
4. Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer pada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan pembelajaran pada peserta didik yang melibatkan tanda-tanda atau kondisi yang mirip dengan kondisi dunia nyata. Juga penyajian isi pembelajaran perlu diperkaya dengan penggunaan berbagai contoh penerapan apa yang telah dipelajarinya. Penyajian isi pembelajaran perlu menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti; gambar, diagram, film, rekaman audio/video, computer, serta berbagai metode pembelajaran, seperti; simulasi, dramatisasi, dan lain sebagainya.
5. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti berkaitan dengan pemecahan masalah . implikasinya adalah perlu digunakan secara luas

bukan saja contoh-contoh yang positif, tetapi juga yang negative.

6. Situasi mental peserta didik untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses peserta didik belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari isi pembelajaran, antara lain dengan menunjukkan apa yang akan dikuasainya setelah selesai proses pembelajaran, bagaimana menggunakan apa yang dikuasainya dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimanapun prosedur yang harus diikuti atau kegiatan yang harus dilakukan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran dan sebagainya.
7. Kegiatan yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu peserta didik. Implikasinya adalah guru harus menganalisis pengalaman belajar peserta didik menjadi kegiatan-kegiatan kecil, disertai latihan dan balikan terhadap hasilnya.
8. Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkannya dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi yang kompleks kepada peserta didik seperti model, realita, film, program video, computer, drama, demonstrasi dan lain-lain.

9. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana. Implikasinya adalah tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk hasil belajar yang operasional. Demonstrasi atau model yang digunakan harus dirancang agar dapat menggambarkan dengan jelas komponen-komponen yang termasuk dalam perilaku/keterampilan yang kompleks itu.
10. Belajar akan lebih cepat, efisien dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penempilannya dan cara meningkatkannya. Urutan pembelajaran harus dimulai dari yang sederhana secara bertahap menuju kepada yang lebih kompleks; kemampuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran harus diinforasikan kepada mereka.
11. Perkembangan dan kecepatan belajar peserta didik sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lambat. Implikasinya adalah pentingnya penguasaan peserta didik terhadap materi pasyarat sebelum mempelajari materi pembelajaran selanjutnya; peserta didik mendapat kesempatan maju menurut kecepatan masing-masing.
12. Dengan persiapan, peserta didik mengembangkan kemampuan mengorganisir kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respons yang benar. Implikasinya adalah pemberian kemungkinan bagi peserta didik untuk meminta waktu, cara sumber-sumber

disamping yang telah ditentukan, agar dapat membuat dirinya mencapai tujuan pembelajaran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran pada hahekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan yang bertujuan terjadinya perubahan tingkah laku si pembelajar/peserta didik secara konstuktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribagian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu ; aspek kognitif , afektif dan psikomotorik, sebagaimana dikemukakan oleh Binyamin S. Bloom dengan indikator pencapaian, sebagaimana diintrodusir oleh Harjanto (1997) sebagai berikut;

1. Indikator aspek kognitif mencakup;

- Ingatan atau pemahaman (*knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang dipelajari
- Pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan menangkap pengertian, menerjemahkan dan menafsirkan

- Penerapan (*application*) yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
- Analisis (*analysis*) yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasikan dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.
- Sintesis (*synthesis*) yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya.
- Penilaian (*evaluation*) yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

2. Indikator aspek afektif mencakup;

- Penerimaan (*receiving*) yakni ketersediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memperhatikan pada suatu perangsang.
- Penanggapi (*responding*), yaitu; keturutsertaan, member reaksi, menunjukkan kesenangan member tanggapan secara terbuka.
- Penghargaan (*valuing*), yaitu ketertanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggungjawab, konsisten dan komitmen.
- Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, membangun

sistem nilai, serta mengkonseptualisasikan suatu nilai.

- Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi di mana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil pembelajaran ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, social dan emosional.

3. Indikator spek psikomotorik mencakup ;

- Persepsi (*perception*) yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- Kesiapan (*set*) yaitu kesiediaan untuk mengambil tindakan
- Respon terbimbing (*guide respons*) yaitu tahap awal belajar ketrampilan yang kompleks, meliputi; peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerak
- Mekanisme (*mechanism*) yaitu gerak penampilan yang melukiskan proses di mana gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- Respon nyata kompleks (*complex over respons*) yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit , aktivitas motorik berkadar tinggi.

- Penyesuaian (*adaptation*) yaitu ketrampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikannya dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematik.
- Penciptaan (*origination*) yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 2

KONSEP PEMBELAJARAN

A. MAKNA PEMBELAJARAN PAIKEM

Dunia pendidikan kita dewasa ini banyak ditandai dengan adanya disparitas antara pencapaian *academic standard* dan *performace standard*. Faktanya banyak peserta didik hanya memiliki kemampuan hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun pada kenyataannya mereka tidak memiliki pemahaman yang konprehensip terhadap materi ajar yang diterimanya. Sebagian dari peserta didik tidak mampu mengkorelasikan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan

dipergunakan/ dimanfaatkan. Peserta didik banyak yang mengalami kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Padahal mereka sangat butuh untuk memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan tempat kerja dan masyarakat pada umumnya di mana mereka akan hidup dan bekerja.

Disparitas ini terjadi karena pembelajaran yang kita laksanakan selama ini hanyalah suatu proses pengkondisian-pengkondisian yang tidak menyentuh realitas alami. Pembelajaran yang terjadi hanyalah berdasar atau berlatar pada realitas artifisial saja. Aktifitas belajar-mengajar yang terjadi selama ini dapat dikatakan masih bersifat pseudo pembelajaran. Sehingga terdapat jarak yang cukup jauh antara materi yang pelajari dengan realitas empirik yang dihadapi oleh peserta didik dalam kehidupannya. Pembelajaran lebih menekankan proses memorisasi terhadap materi yang dipelajari dari pada struktur yang terdapat dalam materi itu. Pembelajaran seperti ini bagi peserta didik terasa melelahkan dan membosankan. Belajar bukan manifestasi kesadaran dan partisipasi, melainkan keterpaksaan dan mobilisasi. Hal demikian tentunya memiliki dampak psikis, yang tentunya akan terjadi kontraproduktif dengan hahekat pendidikan itu sendiri yaitu memanusiaikan manusia atas seluruh potensi kemanusiaan yang dimiliki secara kodrati. Pembelajaran seharusnya menjadi aktifitas bermakna yakni

pembebasan untuk mengaktualisasikan seluruh potensi kemanusiaan, bukan sebaliknya.

Seiring dengan berkembangnya teori belajar modern dewasa ini, muncul pemikiran kritis untuk merenovasi model/strategi pembelajaran yang berkualitas, humanis, dinamis dan konstruktif. Salah satu pemikiran kritis itu dinamakan PAIKEM.

PAIKEM merupakan akronim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenakan (PAIKEM). Kalau strategi pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan dapat dipastikan hasilnya pasti menggembirakan, karena pembelajarannya berbobot (GEMBROT). Karena itu untuk memudahkan diingat dan dilaksanakan, pembelajaran tersebut disebut sebagai PAIKEM GEMBROT.

PAIKEM GEMBROT dapat didefinisikan sebagai: pendekatan mengajar (*approach to teaching*) atau strategi pembelajaran (*strategy of learning*) yang digunakan bersama metode tertentu dan pelbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tersebut berakhir dengan rasa gembira dan berbobot. Dengan demikian, para peserta didik merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, PAIKEM GEMBROT juga memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap,

pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata “disuapi” guru.

Secara rinci, sesuai dengan akronim PAIKEM GEMBROT adalah Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Aktif

Secara harfiah *active* artinya: “*in the habit of doing things, energetic*” (Hornby, 1994:12), artinya terbiasa berbuat segala hal dengan menggunakan segala daya. Pembelajaran yang **aktif** berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua peserta didik dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, peserta didik didorong untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang sunnatullah atas alam semesta misalnya, peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang fenomena alam. Peserta didik mengamati matahari bersinar di siang hari dan berjalan pada porosnya, terbit di ufuk timur dan terbenam di ufuk barat, bulan bersinar di malam hari dan beredar pada porosnya. Peserta didik mengamati bintang-bintang berkelip di malam hari dengan jarak yang sangat jauh dari bumi. Peserta didik mengamati

adanya laki-laki dan perempuan, adanya siang dan malam, dan adanya panas dan dingin. Semua ini merupakan sunnatullah. Dengan adanya sunnatullah, manusia akan dapat mendorong dirinya untuk melakukan penelitian terhadap benda-benda ciptaan Allah. Sehingga secara fisik semua indera aktif terlibat, berpikir, menganalisis, dan menyimpulkan bahwa semua benda dan fenomena itu terjadi karena kehendak Allah SWT.

Menurut Taslimuharrom (2008) sebuah proses belajar dikatakan aktif (*active learning*) apabila mengandung:

1) Keterlekatan pada tugas (*Commitment*)

Dalam hal ini, materi, metode, dan strategi pembelajaran hendaknya bermanfaat bagi peserta didik (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan peserta didik (*relevant*), dan bersifat/memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi (*personal*);

2) Tanggung jawab (*Responsibility*)

Dalam hal ini, sebuah proses belajar perlu memberikan wewenang kepada peserta didik untuk berpikir kritis secara bertanggung jawab, sedangkan guru lebih banyak mendengar dan menghormati ide-ide peserta didik, serta memberikan pilihan dan peluang kepada peserta didik untuk mengambil keputusan sendiri.

3) Motivasi (*Motivation*)

Proses belajar hendaknya lebih mengembangkan motivasi *intrinsic* peserta didik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Dalam perspektif psikologi kognitif, motivasi yang lebih signifikan bagi peserta didik adalah motivasi intrinsik (bukan ekstrinsik) karena lebih murni dan langgeng serta tidak bergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain. Dorongan mencapai prestasi dan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk masa depan, umpamanya, memberi pengaruh lebih kuat dan relatif lebih langgeng dibandingkan dengan dorongan hadiah atau dorongan keharusan dari orangtua dan guru. Motivasi belajar siswa akan meningkat apabila ditunjang oleh pendekatan yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Guru mendorong peserta didik untuk aktif mencari, menemukan dan memecahkan masalahnya sendiri. Ia tidak hanya menyuapi murid, juga tidak seperti orang yang menuangkan air ke dalam ember.

Dengan demikian dalam pembelajaran aktif, di satu sisi **guru aktif**:

- memberikan umpan balik
- mengajukan pertanyaan yang menantang; dan
- mendiskusikan gagasan peserta didik.

Di sisi lain, peserta didik **aktif** antara lain dalam hal:

- bertanya / meminta penjelasan;
- mengemukakan gagasan; dan

- mendiskusikan gagasan orang lain dan gagasannya sendiri.

2. Pembelajaran Inovatif

McLeod (1989:520) mengartikan inovasi sebagai: *“something newly introduced such as method or device”*. Berdasarkan takrif ini, segala aspek (metode, bahan, perangkat dan sebagainya) dipandang *baru* atau bersifat inovatif apabila metode dan sebagainya itu berbeda atau belum dilaksanakan oleh seorang guru meskipun semua itu bukan barang baru bagi guru lain.

Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan apabila dilakukan dengan cara mengintegrasikan media/alat bantu terutama yang berbasis teknologi baru/maju ke dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga, terjadi proses *renovasi mental*, di antaranya membangun rasa percaya diri peserta didik. Penggunaan bahan pelajaran, *software multimedia*, dan *microsoft power point* merupakan salah satu alternatif.

Pelajaran bahasa Inggris madrasah misalnya, tidak perlu memakai materi asli yang cenderung sekuler. Bahasa Inggris untuk MTs bisa dikembangkan sendiri, misalnya dengan menggunakan materi-materi ke-Islaman tentang salat, puasa, zakat/sedekah, dan haji. Penggunaan materi khas ini tidak berarti harus mengabaikan materi umum yang lazim, misalnya tentang *interpersonal interaction*, tentang *daily life* dan tentang *hospitality*.

Namun, materi-materi umum itu disajikan secara inovatif dalam arti menggunakan metode dan bahan serta kosa kata yang berbeda dan dapat dipandang Islami. Ketika menjelaskan struktur kalimat *the simple present tense* yang menceritakan kegiatan sehari-hari/kebiasaan misalnya, seorang guru bahasa Inggris bisa menggunakan contoh kalimat: “*I do the Jumah prayer in the grand mosque every Friday*” (Setiap hari Jumat saya salat Jumat di masjid agung) atau “*Laila always helps her mother in the kitchen after praying the maghrib*” (Setelah salat magrib, Laila selalu membantu ibunya di dapur), dan sebagainya. Kalimat seperti ini tidak hanya Islami, tetapi juga bersifat inovatif dan lebih bermanfaat daripada kalimat yang bunyinya sekedar “*Birds fly in the sky*” (Burung-burung terbang di angkasa) apalagi kalimat yang berbunyi “*John goes to the beach with Jane every Sunday*” (Setiap hari Ahad John pergi ke pantai bersama Jane). Cobalah Anda pikirkan, apa signifikansi kedua kalimat tadi? Tidak ada, karena semua orang sudah tahu setiap burung kalau terbang pasti di angkasa, dan kebiasaan John ke pantai berduaan dengan Jane itu tidak Islami bahkan tidak *Indonesiani*.

Membangun sebuah pembelajaran inovatif bisa dilakukan dengan cara-cara yang di antaranya menampung setiap karakteristik peserta didik dan mengukur kemampuan/daya serap setiap peserta didik. Sebagian peserta didik ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dan keterampilan dengan menggunakan daya visual (penglihatan) dan auditory (pendengaran), sedang sebagian lainnya menyerap ilmu dan

keterampilan secara kinestetik (rangsangan/gerakan otot dan raga). Dalam hal ini, penggunaan alat/perlengkapan peserta didik dan metode yang relevan dan alat bantu langsung dalam proses pembelajaran merupakan kebutuhan dalam membangun proses pembelajaran inovatif.

Dengan demikian dalam pembelajaran inovatif, di satu sisi **guru bertindak inovatif** dalam hal:

- menggunakan bahan/materi baru yang bermanfaat dan bermartabat; menerapkan pelbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru;
- memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan keadaan peserta didik, sekolah dan lingkungan;
- melibatkan perangkat teknologi pembelajaran.

Di sisi lain, peserta didik **pun bertindak inovatif** dalam arti:

- mengikuti pembelajaran inovatif dengan aturan yang berlaku;
- berupaya mencari bahan/materi sendiri dari sumber-sumber yang relevan;
- menggunakan perangkat teknologi maju dalam proses belajar.

Selain itu, dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif diperlukan adanya beraneka ragam metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi.

3 Pembelajaran Kreatif

Kreatif (*creative*) berarti menggunakan hasil ciptaan / kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya. Pembelajaran yang **kreatif** mengandung makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan kurikulum. Kurikulum memang merupakan dokumen dan rencana baku, namun tetap perlu dikritisi dan dikembangkan secara kreatif. Dengan demikian, ada kreativitas pengembangan kompetensi dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber bahan dan sarana untuk belajar. Pembelajaran kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik dan tipe serta gaya belajar peserta didik.

Dengan demikian dalam pembelajaran kreatif, di satu sisi **guru bertindak kreatif** dalam arti:

- mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam;
- membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana;

Di sisi lain, peserta didik **pun kreatif** dalam hal:

- merancang / membuat sesuatu;
- menulis/mengarang.

4 Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat dikatakan **efektif** (*effective / berhasil guna*) jika mencapai sasaran atau minimal

mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Di samping itu, yang juga penting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang “didapat” peserta didik. Guru pun diharapkan memperoleh “pengalaman baru” sebagai hasil interaksi dua arah dengan peserta didiknya.

Untuk mengetahui keefektifan sebuah proses pembelajaran, maka pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dimaksud di sini bukan sekedar tes untuk peserta didik, tetapi semacam refleksi, *perenungan* yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, serta didukung oleh data catatan guru. Hal ini sejalan dengan kebijakan *penilaian berbasis kelas* atau penilaian *authentic* yang lebih menekankan pada penilaian proses selain penilaian hasil belajar (Warta MBS UNICEF : 2006)

Dengan demikian dalam pembelajaran kreatif ini , di satu sisi **guru menjadi pengajar yang efektif**, karena:

- menguasai materi yang diajarkan;
- mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh;
- menghargai dan memotivasi peserta didik;
- memahami tujuan pembelajaran;
- mengajarkan keterampilan pemecahan masalah;
- menggunakan metode yang bervariasi;
- mengembangkan pengetahuan pribadi dengan banyak membaca;
- mengajarkan cara mempelajari sesuatu;
- melaksanakan penilaian yang tepat dan benar.

Di sisi lain, **siswa menjadi pembelajar yang efektif** dalam arti:

- menguasai pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi yang diperlukan;
- mendapat pengalaman baru yang berharga.

5 Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan (*joyful*) perlu dipahami secara luas, bukan hanya berarti selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang **dapat dinikmati** siswa. Siswa merasa nyaman, aman dan asyik. Perasaan yang mengasyikkan mengandung unsur *inner motivation*, yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu.

Selain itu pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak peserta didik menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (berdaya saing).

Adapun ciri-ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan, ialah:

- adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang (*stress*), aman, menarik, dan tidak membuat peserta didik ragu

melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi;

- terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan;
- terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan;
- adanya situasi belajar yang menantang (*challenging*) bagi peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari;
- adanya situasi belajar emosional yang positif ketika para peserta didik belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang *enthusiast*

Dengan demikian dalam pembelajaran yang menyenangkan guru **tidak** membuat peserta didik:

- takut salah dan dihukum;
- takut ditertawakan teman-teman;
- takut dianggap sepele oleh guru atau teman.

Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan dapat **membuat** peserta didik:

- berani bertanya;
- berani mencoba/berbuat;
- berani mengemukakan pendapat/gagasan;
- berani mempertanyakan gagasan orang lain.

6. Pembelajaran Menggembirakan

Bila metode dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran mampu memotivasi guru dan peserta didik dapat secara aktif melakukan

pembelajaran, ditopang dengan sikap inovatif dan kreatif dalam memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran, maka dapat dipastikan bahwa suasana pembelajaran akan menimbulkan suasana gembira. Dan hal inilah yang sesungguhnya diperlukan dalam setiap proses pembelajaran, sehingga semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran tidak ada yang merasa ditekan atau tertekan. Suasana yang demikian inilah yang dapat menghasilkan proses pembelajaran akan memperoleh hasil yang optimal dan maksimal.

7. Pembelajaran Berbobot

Bila seluruh upaya strategi dan metode pembelajaran PAIKEM mampu direncanakan dan disusun secara baik, maka pembelajaran akan berkualitas atau berbobot, baik dari segi proses maupun dari segi produk/hasil. Ingat, yang dikatakan pembelajaran berhasil adalah dihasilkan dari pembelajaran yang berbobot/berkualitas. Dan pembelajaran itu dikatakan berhasil apabila proses pembelajarannya dilakukan secara baik (aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan) disertai dengan daya serap peserta didik (siswa) yang tinggi. Pembelajaran yang berhasil akan lahir dari pembelajaran yang BERBOBOT.

Dengan demikian, dalam buku ini penulis menggunakan istilah Strategi PAIKEM GEMBROT sebagai salah satu strategi pembelajaran, yang dewasa ini sangat diperlukan dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah dan madrasah di Indonesia

B. SEJARAH PENGAJARAN PAIKEM GEMBROT

Secara historis tidak ditemukan secara pasti kapan pembelajaran PAIKEM GEMBROT ini dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah atau madrasah. PAIKEM GEMBROT ini muncul karena adanya rasa keprihatinan pada pakar dan pemerhati serta pelaku pendidikan di Indonesia pada dewasa ini, di mana kualitas pendidikan kita sampai sekarang ini tak kunjung beranjak naik. Bahkan karena rendahnya kualitas pendidikan kita, hingga tahun 2010 ini peringkat HDI (*Human Development Index*) masyarakat Indonesia masih di bawah negara tetangga kita, seperti; Malaysia, Thailand, Brunei Darussalam, Singapura. Bahkan yang lebih memprihatinkan adalah bahwa ternyata sejak tahun 2005, HDI kita ini dibawah negara Vietnam.

Menyadari masih rendahnya kualitas out put pendidikan kita, maka pemerintah serta didukung para pakar pendidikan tergerak untuk melakukan upaya perbaikan secara menyeluruh terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia, baik perbaikan system maupun kualitas SDM pendidikan di Indonesia. Upaya perbaikan tersebut melahirkan; adanya perubahan sistem pendidikan dari sentristik ke desentralistik (otonomi), adanya perubahan paradigma pembelajaran dari berorientasi pada guru (*teacher oriented*) ke berorientasi pada siswa (*student oriented*). Dan salah satu upaya perbaikan dalam aspek pembelajaran ini muncunya gagasan pembelajaran aktif (*active learning*).

Gagasan mengembangkan Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) ini selanjutnya berubah menjadi program Kemendiknas, yang bernama “ *Creating Learning Community for Children*” (CLCC). Program yang di luncurkan pada tahun 1999 ini secara operasional dilaksanakan oleh Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar bekerjasama dengan UNICEF dan UNESCO melaksanakan tiga program sekaligus, yaitu : *Managing Basic Education* (MBE) yang kemudian berubah menjadi Menejemen Berbasis Sekolah (MBS), Peran Serta Masyarakat (PSM) dalam Pendidikan, dan Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) yang kemudian berkembang menjadi PAKEM, yang kemudian berubah lagi menjadi PAIKEM, yang menambah huruf “I”, yang merupakan akronim dari Inovatif. Penambahan kata “inovatif” diantara Aktif dan kreatif ini dimaksudkan bahwa dalam pembelajaran itu, selain aktif juga diperlukan sikap inovatif dari guru, agar pembelajaran itu berlangsung penuh kreatifitas. Selanjutnya bahwa dengan PAIKEM tersebut dapat memenuhi hasil guna (efektif) sesuai dengan filosofi PAIKEM, kemudian banyak pakar yang menambahkan kata GEMBROT (pembelajaran menggembirakan dan berbobot). Dari logika itulah maka penulis dalam buku ini menggunakan istilah PAIKEM GEMBROT.

Ketiga progam kerjasama Kemendiknas dangan UNISCO dan UNICEF, merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Untuk mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Ketiga unsur ini akan saling mempengaruhi dan saling

mendukung. Ibaratnya, tidak akan ada PAIKEM dalam pembelajaran tanpa diawali dengan manajemen yang berbasis sekolah (MBS), dan tidak akan ada MBS tanpa didukung oleh peran aktif orang tua dan masyarakat (PSM).

C. DASAR PEMIKIRAN PAIKEM GEMBROT DALAM PEMBELAJARAN

Belajar itu ibarat makan. Seseorang yang makan, hanya mungkin dapat menikmati lezatnya makanan dan menjadi kenyang, jika ia sendiri yang mengunyah dan menelannya. Demikian halnya orang yang belajar. Seseorang belajar karena ingin memperoleh sesuatu. Ia hanya dapat meraihnya, jika ia sendiri yang memprosesnya. Oleh karena itu, pengertian belajar cenderung diartikan sebagai upaya membangun makna.

Smith, dalam Omar Tirtarahardja 1987; 80) mengemukakan “ perbedaan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan jual-beli” . Jika proses jual-beli merupakan proses perpindahan benda dari tangan penjual kepada pembeli atas dasar transaksi. Sedangkan pembelajaran merupakan proses ruhaniah yang berlangsung pada diri pengajar dan diri pelajar sehingga keduanya saling beresonansi.

Peserta didik belajar artinya melakukan kegiatan untuk mengembangkan prilaku (penalaran, ketrampilan, dan sikap), mengorganisasikan pengalaman dan menemukan tehnik-tehnik pemecahan masalah. Kesemua itu harus dialami sendiri oleh peserta didik, dengan kata lain harus aktif, dinamis, kreatif, sehingga yang dipelajari

menyatu dengan dirinya dan dimilikinya sebagai bekal hidup.

Guru mengajar, sesungguhnya bukan pemberi pelajaran, melainkan pembimbing belajar, untuk membelajarkan peserta didik. Tugas guru adalah menciptakan situasi dan kondisi belajar yang dapat menjadikan peserta didik mudah belajar, tahu menggunakan sarana dan sumber belajar, bergairah belajar (tingkat keseringan dan ketekunan belajarnya tinggi) atau dengan kata lain guru sebagai fasilitator. Untuk itu diperlukan desain yang mantap, disusun berdasarkan wawasan, sebagai media pendidikan dan ketrampilan mengajar yang efektif.

PAIKEM GEMBROT sesungguhnya lahir dari suatu kenyataan yang kurang menggembirakan dalam pembelajaran. Kenyataan tersebut bila dikaitkan dengan hakekat belajar, yakni yang menghendaki perubahan antara lain; pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain pada individu yang belajar, maka hal tersebut sangat sulit dicapai jika pembelajaran yang dilakukan hanya mengandalkan metode ceramah. Oleh karena itu metode pembelajaran "Duduk, Dengar, Catat dan Hafal (DDCH) yang berkembang selama ini tidak mungkin dipertahankan lagi, karena dipandang kaku dan tidak konstruktif.

Untuk mengantisipasi keadaan ini, kemunculan PAIKEM GEMBROT sebagai suatu strategi pembelajaran dianggap perlu karena beberapa dasar pemikiran atau asumsi di atas. Belajar dengan pendekatan PAIKEM

GEMBROT adalah bersifat alamiah bagi anak. Anak pada hakekatnya suka aktif dan senang bermain.

D. KARAKTERISTIK PAIKEM GEMBROT

Secara fisik ada beberapa karakteristik menonjol yang tampak kasat mata dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi PAIKEM GEMBROT, yaitu :

- a. Berpusat pada siswa (*student-centered*);
- b. Belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*);
- c. Belajar yang berorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu (*competency-based learning*);
- d. Belajar secara tuntas (*mastery learning*);
- e. Belajar secara berkesinambungan (*continuous learning*);
- f. Belajar sesuai dengan ke-kini-an dan ke-disini-an (*contextual learning*).

Senada dengan pendapat di atas, Iif Khoiri Ahmadi dan Sofan Amri (2011) mengemukakan karakteristik PAIKEM GEMBROT adalah :

- a. Berpusat pada siswa (siswa sebagai subyek belajar-Guru sebagai fasilitator)
- b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)
- c. Fokus pembelajaran diarahkan kepada penbehasan tema-tema yang berhubungan dengan kehidupan nyata siswa.
- d. Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran terpadu

- e. Bersifat fleksibel dalam pelaksanaan pembelajaran
- f. Menerapkan prinsip belajar sambil bermain dan menyengankan

Sedangkan Suparlam dkk (2008; 79) mengemukakan beberapa karakteristik menonjol PAIKEM GEMBROT sebagai berikut :

Pertama, adanya sumber belajar yang beraneka ragam, dan tidak lagi mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Bukan semata-mata untuk menafikan sama sekali buku pelajaran sebagai salah satu sumber belajar.

Kedua, sumber belajar yang beraneka ragam tersebut kemudian didesain skenario pembelajarannya dengan berbagai kegiatan.

Ketiga, hasil kegiatan pembelajaran kemudian dipajang di tembok kelas, papan tulis, dan bahkan di tambah dengan tali di sana sini. Pajangan tersebut merupakan hasil diskusi atau hasil karya peserta didik. Pajangan hasil karya peserta didik menjadi satu ciri fisik yang dapat kita amati dalam proses pembelajaran.

Keempat, Kegiatan pembelajaran bervariasi secara aktif, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual dalam beberapa menit, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah disepakati bersama, dan salah seorang diantaranya menyampaikan (presentasi) hasil kegiatan mereka di depan kelas. Hasil kegiatan peserta didik itulah yang kemudian di pajang.

Kelima, dalam mengerjakan plbagai tugas tersebut, para peserta didik baik secara individual maupun secara kelompok, mencoba mengembangkan semaksimal mungkin kreativitasnya.

Keenam, dalam melaksanakan kegiatannya beraneka ragam itu, tampaklah antusiasme dan rasa senang siswa.

Ketujuh, pada akhir proses pembelajaran, semua siswa melakukan kegiatan dengan apa yang disebut sebagai refleksi, yaitu menyampaikan (mayoritas secara tertulis) kesan dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran yang baru saja diikutinya.

E. PRINSIP DASAR PEMBELAJARAN PAIKEM GEMBROT

Berdasarkan karakteristik strategi PAIKEM GEMBROT di atas, maka jelaslah bahwa PAIKEM GEMBROT merupakan bagian dari pembelajaran terpadu. Karena itu PAIKEM GEMBROT memiliki prinsip dasar sebagaimana pembelajaran terpadu. Menurut Ujang Sukandi (2001: 109) Pembelajaran Terpadu memiliki prinsip dasar; satu tema aktual, dekat dengan kehidupan peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Walaupun PAIKEM GEMBROT memadukan berbagai materi mata pelajaran, tetapi tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, melainkan sebaliknya harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. Materi pelajaran yang dapat digabungkan dalam satu tema harus bersesuaian dan tidak boleh dipaksakan. Misalnya dalam pembelajaran agama Islam dalam pokok

bahasan shalat, dalam pelaksanaannya bisa dipadukan dengan materi bahasa Arab, sejarah Islam tentang shalat, aqidah-akhlak, dan semacamnya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif dan holistik tentang shalat.

Secara general Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri (2011; 20) mengemukakan bahwa prinsip dasar PAIKEM GEMBROT meliputi :

1. Prinsip Penggalian Tema
2. Prinsip pengelolaan Pembelajaran
3. Prinsip Evaluasi, dan
4. Prinsip reaksi

Keempat prinsip tersebut dapat dijalankan sebagai berikut :

1. Prinsip pengalihan tema

Dalam upaya penggalian tema ini dalam PAIKEM GEMBROT hendaknya memperhatikan beberapa hal sebagai berikut;

- a. Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran;
- b. Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya;
- c. Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologi anak;
- d. Tema dikembangkan harus mewartakan sebagian besar minat peserta didik;

- e. Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar;
- f. Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi); dan
- g. Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

2. Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Dalam PAIKEM GEMBROT apabila guru dapat menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses, maka akan memperoleh hasil pengelolaan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, dalam pengelolaan pembelajaran guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Menurut Prabowo (2000) dalam pengelolaan pembelajaran hendaknya guru dapat berlaku sebagai berikut :

- a. Guru hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses pembelajaran;
- b. Pemberian tanggungjawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok;
- c. Guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkandung sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.

3. Prinsip Evaluasi

Setiap kegiatan pembeajaran, harus diakhiri dengan ealuasi agar diketahui sejauhmana kegiatan tersebut telah mencapai hasil. Dalam keegiatan PAIKEM GEMBROT, maka dalam melasanakan evaluasi diperlukan beberapa langkah-langkah positif, antara lain :

- a. Memberikan kesemoatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation/self assessment*) disamping bentuk evaluasi lainnya;
- b. Guru perlu mengajak para peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kreteria keberhasilan pencepaian tujuan yang akan dicapai.

4. Prinsip Reaksi

Nurturant Effect (dampak pengiring) yang penting bagi prilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran. Guru hanya bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sermpit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran PAIKEM GEMBROT memungkinkan hal ini dan guru hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan ke permukaan hal-hal yang dicapai melai dampak pengiring tersebut.

Hermawan (2004; 4) menguraikan prinsip dasar pembelajaran aktif, yang juga merupakan prinsip dasar PAIKEM GEMBROT tampak dalam 4 dimensi, yaitu :

- a. Dimensi subyek didik, yang nampak antara lain; (1) adanya keberanian menyatakan pendapat, pikiran, perasaan, keinginan dan keberanian berpartisipasi, (2) adanya usaha dan kreativitas, rasa lapang, dan bebas melakukan sesuatu.
- b. Dimensi guru, yang nampak antara lain (1) adanya usaha membina dan mendorong subyek didik dalam meningkatkan kegairahan dan partisipasi peserta didik untuk aktif, (2) kemampuan menjalankan fungsi dan peranan guru sebagai innovator dan motivator, (3) pemberian kesempatan kepada para peserta didik yang pada hakekatnya memiliki perbedaan individual, (4) kemampuan menggunakan bermacam-macam strategi pembelajaran serta pendekatan multimedia.
- c. Dimensi program, yang nampak antara lain (1) tujuan pembelajaran dan konsep serta kemampuan subyek didik, (2) program yang memungkinkan terjadinya pengembangan konsep maupun aktivitas subyek didik, (3) program yang tidak kaku dalam penentuan metode dan media yang mudah dipahami.
- d. Dimensi situasi pembelajaran, yang nampak antara lain (1) situasi pembelajaran yang menimbulkan interaksi social dan komunikasi guru-siswa menjadi

hangat dan menyenangkan, (2) adanya kegairahan dan kegembiraan belajar dari subyek didik.

F. ARTI PENTING PEMBELAJARAN PAIKEM GEMBROT

Pembelajaran PAIKEM GEMBROT memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. PAIKEM GEMBROT sangat mengutamakan keaktifan mental (*intellectual-emosional*) peserta didik dalam proses pembelajaran, meskipun keterlibatan itu dengan banyak hal dipersyaratkan keterlibatan langsung dalam berbagai keaktifan fisik. Tentang hal itu terdapat penekanan dalam penetapan untuk menetapkan kadar keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajar.

Iif khoiru Ahmadi dan Sofyan Amri (2011) mengemukakan arti penting PAIKEM GEMBROT dalam membangun kompetensi peserta didik, antara lain :

Pertama, PAIKEM GEMBROT lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Kedua, PAIKEM GEMBROT lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, para guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar

yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsure-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan menerapkan PAIKEM GEMBROT di sekolah akan sangat membantu peserta didik, karena sesuai dengan tahap perkembangannya peserta didik yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu kebutuhan.

Di samping itu, Iif khoiru Ahmadi dan Sofyan Amri (2011) juga menjelaskan bahwa PAIKEM GEMBROT juga memiliki arti PENTING dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Ada beberapa alasan yang mendasarinya, antara lain.

a. Dunia anak adalah dunia nyata

Tingkat perkembangan mental peserta didik selalu dimulai dengan tahap berfikir nyata. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka tidak melihat mata pelajaran berdiri sendiri. Mereka melihat obyek atau peristiwa yang didalamnya memuat sejumlah konsep/materi beberapa mata pelajaran. Misalnya, saat mereka berbelanja di pasar, mereka akan dihadapkan dengan suatu perhitungan. Aneka ragam makanan sehat (IPA), dialog tawar-menawar (Bahasa Indonesia) harga yang naik-turun (IPS), dan beberapa materi pelajaran yang lain.

b. Proses pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep dalam suatu obyek/peristiwa lebih terorganisir. Proses pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep dalam suatu obyek sangat bergantung pada pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik sebelumnya. Masing-masing peserta didik selama membangun sendiri pemahaman terhadap konsep baru, mereka menjadi arsitek pembangun gagasan baru. Guru dan orang tua hanya sebagai fasilitator atau mempermudah sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Peserta didik dapat gagasan baru jika pengetahuan yang disajikan selalu berkaitan dengan pengetahuan yang sudah dimilinya.

c. Pembelajaran akan lebih bermakna, pembelajaran akan lebih bermakna kalau pelajaran yang sudah dipelajari peserta didik dapat memanfaatkan untuk mempelajari materi berikutnya. Pembelajaran terpadu sangat berpeluang untuk memanfaatkan pengetahuan sebelumnya.

d. Memberi peluang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan diri. Pembelajaran terpadu memberi peluang peserta didik untuk mengembangkan tiga ranah sasaran pembelajaran secara bersamaan. Ketiga ranah sasaran pembelajaran itu meliputi, sikap (jujur, teliti, tekun, terbuka terhadap gagasan ilmiah), menggunakan alat bekerja sama, dan ketrampilan), dan ranah kognitif (pengetahuan).

e. Memperkuat pengetahuan yang diperoleh.

Kemampuan yang diperoleh dari suatu mata pelajaran akan saling memperkuat kemampuan yang diperoleh dari mata pelajaran lain.

f. Efisiensi waktu

Guru dapat lebih menghemat waktu dalam menyusun persiapan mengajar. Tidak hanya peserta didik, gurupun dapat belajar lebih bermakna terhadap konsep-konsep sulit yang akan diajarkan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 3

LANDASAN STRATEGI PEMBELAJARAN

A. LANDASAN HUKUM

Setiap implementasi suatu kegiatan pembelajaran, maka agar legalitasnya diakui diperlukan payang hukum atau landasan yuridis yang mendasinya. Demikian pula implmentasi PAIKEM GEMBROT diperlukan landasan yuridis agar pelaksanaannya mendapatkan legalitas formal.

Terdapat beberapa kebijakan dan peraturan yang menjadi landasan yuridis pelaksanaan PAIKEM GEMBROT, antara lain ; UUD 1945, UU No. 23 tahun 2002, UU no. 20 tahun 2003, UU no. 14 tahun 2005, PP no. 19 tahun 2005 dan PP no. 74 tahun 2008.

1. Undang Undang Dasar 1945 pasal 31 menyatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak”. Pengertian layak di sini

mencakup aspek sarana dan prasarana, serta layak dari aspek pengelolaan pembelajarannya.

2. Undang Undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Pelindungan anak. Dalam pasal 9 menyatakan bahwa stiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pembelajaran dalam rangka memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.
3. Undang-Undang 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS dalam ;
 - Pasal 1 ayat 1 : pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.
 - Pasal 4 : Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran
 - Pasal 40 ayat 2 :
Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban :
 - a. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis
 - b. Mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan.

c. Member teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

- Bab v pasal 1-b; setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya.

4. PP no. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) yaitu :

- pasal 19 ayat 1 : menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

- Pasal 28 ayat 1 : Pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Yang dimaksud dengan pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) pada ketentuan ini adalah peran pendidik antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirator belajar bagi peserta didik.

5. Undang Undang RI No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen:

- Pasal 1 ayat 1: Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar,

membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan peserta didik usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

- Pasal 6

- Kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesioanal bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Berdasarkan kutipan dari regulasi tersebut, baik dalam bentuk Undang-Undang maupun Peraturan Pemerintah dapat dipahami secara jelas bahwa pendidikan dan pembelajaran pada suatu pendidikan manapun, secara yuridis formal dituntut harus diselenggarakan secara aktif, inovatif, kreatif, dialogis, demokratis, dan dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna bagi psesrta didik. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa perundangan dan peraturan di Indonesia, mengindikasikan pentingnya diterapkannya strategi pembelajaran yang memberdayakan peserta didik. Dalam konteks ini, strategi PAIKEM GEMBROT (pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif menyenangkan gembira dan berbobot) sebagai strategi pembelajaran yang telah dikembangkan dan sedang gencar dipromosikan implementasinya dalam praktik pembelajaran di Indonesia, memiliki singgungan dan

relevansi yang kuat terhadap apa yang menjadi tuntutan yuridis formal ini.

B. LANDASAN FILOSOFIS

PAIKEM GEMBROT sebagai pengembangan Pembelajaran Aktif (*active learning*) berdasarkan pada landasan filsafat pendidikan progresivesme, konstruktivisme dan humanisme.

1. Progressivisme

Progressivisme mempunyai konsep yang didasari oleh pengetahuan dan kepercayaan bahwa manusia itu mempunyai kemampuan-kemampuan yang wajar dan dapat menghadapi masalah yang menekan atau mengecam adanya manusia itu sendiri. Aliran Progressivisme mengakui dan berusaha mengembangkan asas Progressivisme dalam semua realitas, terutama dalam kehidupan adalah tetap survive terhadap semua tantangan hidup manusia, harus praktis dalam melihat segala sesuatu dari segi keagungannya. Berhubungan dengan itu progressivisme kurang menyetujui adanya pendidikan yang bercorak otoriter, baik yang timbul pada zaman dahulu maupun pada zaman sekarang.

Pendidikan yang bercorak otoriter ini dapat diperkirakan mempunyai kesulitan untuk mencapai tujuan, karena kurang menghargai dan memberikan tempat semestinya kepada kemampuan-kemampuan tersebut dalam proses pendidikan. Pada hal semuanya itu

ibaratkan motor penggerak manusia dalam usahanya untuk mengalami kemajuan atau progress.

Oleh karena itu kemajuan atau progress ini menjadi inti perhatian progressivisme, maka beberapa ilmu pengetahuan yang mampu menumbuhkan kemajuan dipandang oleh progresivisme merupakan bagian-bagian utama dari kebudayaan. Progresivisme dinamakan instrumentalisme, karena aliran ini beranggapan bahwa kemampuan intelegensi manusia sebagai alat untuk hidup, kesejahteraan, mengembangkan kepribadian manusia. Dinamakan eksperimentalisme, karena aliran tersebut menyadari dan mempraktekkan asa eksperimen yang merupakan untuk menguji kebenaran suatu teori. Sedangkan dinamakan environmetalisme karena aliran ini menganggap lingkungan hidup itu mempengaruhi pembinaan kepribadian.

Progresivisme yang lahir sekitar abad ke-20 merupakan filsafat yang bermuara pada aliran filsafat pragmatisme yang diperkenalkan oleh William James (1842-1910) dan John Dewey (1859- 1952), yang menitikberatkan pada segi manfaat bagi hidup praktis.

Filsafat progressivisme dipengaruhi oleh ide-ide dasar filsafat pragmatisme dimana telah memberikan konsep dasar dengan azas yang utama yaitu manusia dalam hidupnya untuk tetap survive terhadap semua tantangan, harus pragmatis memandang sesuatu dari segi manfaatnya.

Di sini kita bisa menganggap bahwa filsafat progressivisme merupakan *The Liberal Road of Culture* (kebebasan mutlak menuju kearah kebudayaan)

maksudnya nilai-nilai yang dianut bersifat fleksibel terhadap perubahan, toleran dan terbuka sehingga menuntut untuk selalu maju bertindak secara konstruktif, inovatif dan reformatif, aktif serta dinamis. Untuk mencapai perubahan tersebut manusia harus memiliki pandangan hidup yang bertumpu pada sifat-sifat: fleksibel, curious (ingin mengetahui dan menyelidiki), toleran dan *open minded*.

Filsafat progressivisme telah memberikan kontribusi yang besar di dunia pendidikan, dimana telah meletakkan dasar-dasar kemerdekaan dan kebebasan kepada peserta didik. Anak didik diberikan kebebasan secara fisik maupun cara berfikir, guna mengembangkan bakat, kreatifitas dan kemampuan yang terpendam dalam dirinya tanpa terhambat oleh rintangan yang dibuat oleh orang lain. Berdasarkan pandangan di atas maka sangat jelas sekali bahwa filsafat progressivisme bermaksud menjadikan anak didik yang memiliki kualitas dan terus maju sebagai generasi yang akan menjawab tantangan zaman peradaban baru.

2. Konstruksivisme

Konstruksivisme dalam perkembangannya tidak dapat dilepaskan dengan Jen Piaget dan Vygotsky. Dalam pandangan konstruksivisme pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman (*experience*). Pemahaman akan berkembang semakin dalam dan kuat apabila selalu diuji oleh berbagai macam pengetahuan baru. Menurut Piaget manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti sebuah kotak-kotak

yang masing-masing mempunyai makna yang berbeda-beda. Pengalaman yang sama bagi seseorang akan dimaknai berbeda oleh masing-masing individu dan disimpan dalam kotak yang berbeda. Setiap pengalaman yang baru akan dihubungkan dengan kotak-kotak atau struktur pengetahuan dalam otak manusia. Oleh karena itu, pada saat manusia belajar, sebenarnya telah terjadi dua proses darinya, yaitu proses organisasi informasi dan proses adaptasi.

Sedangkan menurut Vygotsky belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting, yaitu: belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar, dan proses psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan essensinya berkaitan dengan lingkungan social budaya. Sehingga, menurut Vygotsky munculnya perilaku seseorang adalah intervening kedua elemen tersebut.

Konstruktivisme dalam pembelajaran mendasari tiga strategi pembelajaran, yaitu

- *Top-down processing*. Dalam pembelajaran konstruktivisme peserta didik belajar dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan, kemudian menghasilkan atau menemukan ketrampilan yang dibutuhkan. Misalnya, peserta didik diminta untuk menulis kalimat-kalimat, kemudian dia akan belajar untuk membaca, belajar tentang tata bahasa kalimat-kalimat tersebut, dan kemudian bagaimana menulis titik dan komanya. Belajar dengan pendekatan *top-down processing* ini berbeda dengan pendekatan pembelajaran *bottom up processing* yang tradisional dimana

ketrampilan di bangun secara perlahan-lahan melalui ketrampilan yang lebih kompleks.

- *Cooperative Learning*. *Cooperative learning* digunakan untuk proses pembelajaran, dimana peserta didik akan lebih mudah menemukan secara konprehenship konsep-konsep yang sulit. *Cooperative learning* ini lebih menekankan pada lingkungan social belajar dan menjadikan kelompok belajar sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki oleh individu. Inilah kunci dari konsep-konsep dasar yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky.

3. **Humanisme**

Menurut paham humanisme, setiap peserta didik (anak didik) mempunyai seperangkat potensi yang dapat berkembang dan dikembangkan. Dalam pandangan humanisme, belajar bukan sekedar pengembangan kualitas kognitif saja, melainkan juga sebuah proses yang terjadi dalam diri individu yang melibatkan seluruh bagian atau domain yang ada. Domain-domain tersebut meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan kata lain, humanism dalam pembelajaran lebih menekankan pentingnya emosi atau perasaan, komunikasi yang terbuka, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran itu tidak hanya dalam domain kognitif saja, tetapi juga bagaimana peserta didik menjadi individu yang bertanggungjawab, penuh

perhatian terhadap lingkungannya, mempunyai kedewasaan emosi dan spiritual.

Prinsip lain humanisme dalam pembelajaran adalah bahwa proses pembelajaran harus mengajarkan peserta didik bagaimana belajar dan menilai kegunaan belajar itu bagi dirinya sendiri. Filsafat humanisme dalam proses pembelajaran telah melahirkan beberapa konsep yang berkaitan dengan pengembangan model yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membangun sendiri realitas bagi dirinya sendiri dan menekankan pada kemampuan peserta didik dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Baharuddin dan Esa nur Wahyuni (2010) mengemukakan bahwa terdapat program pembelajaran yang dilandasi humanisme adalah “*open schools atau open classroom*”, yang memiliki karakteristik sebagai berikut;

- Peran guru dan peserta didik. Dalam *open schools* guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk secara aktif membimbing diri mereka sendiri dalam belajar, dan peserta didik sendiri secara aktif memilih materi, metode dan langkah-langkah dalam pembelajaran.

- Evaluasi *diagnostic*. Evaluasi belajar peserta didik tidak hanya didasarkan pada test yang dikerjakan oleh peserta didik, tetapi juga pada pengamatan terhadap hasil karya dan performma peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan evaluasi dalam *open schools* ini sebagai bimbingan pengajaran untuk memberikan *feedback* terhadap kinerja peserta didik

dalam belajar dan bukan untuk menerapkan rangking peserta didik.

- Materi. Pemberian materi yang berbeda-beda digunakan untuk memberikan stimulus bagi peserta didik agar dapat melakukan eksplorasi dalam belajar.

- Pengajaran individual. Dalam *open schools system* pembelajaran didasarkan pada kebutuhan-kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik, sementara peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan mereka sendiri.

- Kelompok dengan berbagai tingkat usia. Kelompok yang dibentuk dalam proses pembelajaran terdiri dari peserta didik dengan berbagai tingkat usia, atau kelompok yang dibentuk tidak didasarkan pada tingkat, tetapi didasarkan pada aktivitas yang akan dilakukan.

- Ruang terbuka. Ruang kelas tempat pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga ruangan dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagai kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan *open schools*, ruang pembelajaran tidaklah ruangan kelas yang selalu dibatasi oleh tembok dan berbagai perabotan, tetapi juga ruangan terbuka di luar kelas.

- *Team teaching*. Sistem pembelajaran dapat direncanakan oleh dua atau lebih guru sebagai tim pengajar, sehingga guru dapat merencanakan pengajaran bersama, berbagai sumber belajar dan menggabungkan peserta didik.

C. LANDASAN PSIKOLOGIS

Pembelajaran PAIKEM GEMBROT tidak serta merta dapat dilakukan jika peserta didik belum memiliki *stock of knowledge* atau *prior knowlegde* dari hal yang sedang dipelajarinya. Pemberian pengalaman belajar sebagai *prvious experience* sangat dibutuhkan. Psikologi behaviorisme memiliki andil besar terhadap bangunan teori pembelajaran PAIKEM GENBROT. Proposisi-proposisi behaviorisme menjadi landasan logis pengorganisasian pembelajaran yang beraksentuasi pada terbentuknya *prior knowlegde*.

Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balasan (*respons*). Pembelajaran merupakan pelaziman (pembiasaan). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan.

Beberapa pemikiran tokoh behaviorisme yang dipandang melandasi teori pemebelajaran PAIKEM GEMBROT antara lain:

1. **Ivan Petrovich Pavlov**

Ivan Pavlov, ahli fisika berkebangsaan Rusia, pada akhir 1800-an dan awal 1900-an memelopori munculnya proses kondisining responden (*respondent conditioning*) atau kondisioning klasik (*classical conditioning*) dalam pembelajaran. Ivan Povlov melakukan eksperimen terhadap seekor anjing. Pada saat seekor anjing diberi makanan dan lampu, keluarlah

respons anjing itu berupa keluarnya air liur. Demikian juga jika dalam pemberian makan tersebut disertai dengan bel, air liur anjing juga keluar. Setelah berkali-kali dilakukan hal serupa, maka pada saat hanya bel atau lampu yang diberikan, anjing tersebut juga mengeluarkan air liur. Makanan yang diberikan oleh Pavlov disebut perangsang tak bersyarat (*unconditional stimulus*), sementara bel atau lampu yang menyertainya disebut sebagai perangsang bersyarat (*conditional stimulus*). Terhadap perangsang tak bersyarat yang disertai dengan perangsang bersyarat tersebut, anjing memberikan respons berupa keluarnya air liur (*unconditioned respons*). Selanjutnya ketika perangsang bersyarat (bel/lampu) diberikan tanpa perangsang tak bersyarat (makanan) ternyata dapat menimbulkan respon yang sama, yaitu keluarnya air liur (*conditioned response*). Karena itu teori Pavlov dikenal dengan *response conditioning* atau teori *classical conditioning*.

Dari hasil eksperimen dengan menggunakan anjing tersebut. Pavlo akhirnya menemukan beberapa hukum pengkondisian, yaitu; pemerolehan (*acquisition*), pemadaman (*extinction*), generalisasi (*generalization*), diskriminasi (*discrimination*) dan kondisioning tandingan (*counter conditioning*) (Davidof, 1981).

Pertama, **pemerolehan** adalah membuat pasangan stimulus netral dengan stimulus tak bersyarat berulang-ulang hingga muncul respons bersyarat, atau yang disebut *acquisition training* (latihan untuk memperoleh sesuatu). Para peneliti sering membuat stimulus netral bersamaan dengan stimulus bersyarat

atau berbeda beberapa detik selisih waktu pemberiannya dan segera menghentikan secara serempak. Prosedur ini biasanya disebut dengan pengkondisian secara serempak (*stimultaneous conditioning*). Prosedur ini akan menghasilkan respons bersyarat. Prosedur ini lebih sederhana dan efektif dalam melatih orang atau hewan. Memasangkan stimulus netral dengan stimulus tak bersyarat selama latihan untuk memperoleh sesuatu akan berfungsi sebagai penguat atau *reinforcement* bagi respon bersyarat.

Kedua, ***Pemadaman (extinction)***. Setelah respons itu terbentuk, maka respons itu akan tetap ada selama masih diberikan rangsangan bersyaratnya dan dipasangkan dengan rangsangan tak bersyarat. Kalau rangsangan bersyarat tidak diberikan untuk beberapa lama, maka respons bersyarat menurun dari pemunculannya dan akan semakin sering tak terlihat seperti penelitian sebelumnya. Peristiwa itulah yang disebut dengan pemadaman (*extinction*). Beberapa respons bersyarat akan hilang secara perlahan-lahan atau hilang sama sekali untuk selamanya.

Ketiga, ***generalisasi dan diskriminasi***. Ternyata respons bersyarat ini juga dapat dikenakan pada kejadian lain, namun situasinya yang mirip. Inilah yang dikenal dengan generalisasi stimulus atau generalisasi. Misalnya, pemuda yang mencintai seorang gadis, dan ia merasa bahagia jika bertemu dengan gadis tersebut. Pada saat ia mengetahui bahwa gadis yang dicintainya menyukai warna pink, maka ia akan merasa bahagia ketika menjumpai benda-benda apa saja yang berwarna pink.

Bila suatu makhluk mengadakan generalisasi (menyamaratakan), maka ia juga akan dapat melakukan diskriminasi atau perbedaan. Diskriminasi yang dikondisikan ditimbulkan melalui penguatan dan pemadaman yang selektif.

Keempat, kondisioning tandingan (*counter conditioning*). Kondisioning ini merupakan salah satu bentuk khusus dari kondisioning responden. Pada kondisioning jenis ini, respns bersyarat yang khusus akan digantikan dengan respons bersyarat lain yang baru dan bertentangan, tidak saling cocok (*incompatible*) dengan respons bersyarat yang sebelumnya. Misalnya, respons bersyarat berupa perasaan tidak suka digantikan dengan perasaan suka, takut dengan berani, benci dengan cinta, dan lain sebagainya. Sehingga reaksi tersebut dapat disebut

2. Edward Lee Thordike

Eksperimen Pavlov telah memberikan inspirasi bagi para peneliti di Amerika, salah satunya adalah E. L. Thordike. Melalui eksperimennya dengan seekor kucing, Thordike berkesimpulan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan dan respons (yang juga bisa berbentuk pikiran, perasaan atau gerakan). Dari pengertian ini, wujud tingkah laku tersebut bisa saja dapat diamati ataupun tidak dapat diamati. Teori belajar Thordike juga disebut sebagai aliran "*connectionism*". Menurut Thordike belajar dapat dilakukan bila

seseorang tidak tahu bagaimana harus memberikan respons atau sesuatu, kemungkinan akan ditemukan respons yang tepat berkaitan dengan masalah yang dihadapinya.

Throndike dalam eksperimennya, menemukan beberapa hukum tentang belajar, sebagai berikut :

- Hukum kesiapan (*Law of Readiness*). Jika seseorang siap melakukan sesuatu, ketika melakukannya maka ia puas. Sebaliknya bila ia tidak jadi melakukannya maka ia tidak puas.

- Hukum Latihan (*Law of Exercise*). Jika respons terhadap stimulus diulangi-ulang, maka akan memperkuat hubungan antara respons dan stimulus. Sebaliknya jika respons tidak digunakan, hubungan dengan stimulus semakin lemah.

- Hukum Akibat (*law of effect*). Jika hubungan antara respons dan stimulus menimbulkan kepuasan, maka tingkatan penguatannya semakin besar. Sebaliknya bila hubungan respons dan stimulus menimbulkan ketidakpuasan, maka tingkatan penguatan semakin lemah.

3. Burhus Frederic Skinner

Skinner dilahirkan di Pennsylvania Amerika Serikat 20 Mei 1904. Skinner mengembangkan teori conditioning dengan menggunakan tikus sebagai percobaan. Menurutnya, suatu respon sesungguhnya juga menghasilkan sejumlah konsekuensi yang nantinya akan mempengaruhi tingkah laku manusia. Kondisioning klasik Pavlov hanya menjelaskan bagaimana perilaku

yang ada dipasangkan dengan rangsangan atau stimuli baru, tetapi tidak menjelaskan bagaimana perilaku operan baru dicapai. Pada dasarnya Skinner mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku (Gleder, 1986). Perubahan perilaku yang dicapai sebagai hasil belajar tersebut melalui proses penguatan perilaku baru yang muncul, yang biasanya disebut dengan kondisioning operan (*operant conditioning*).

Secara konseptual, menurut Skinner (Woolfolk), perilaku dapat dianalogkan dengan sebuah *sandwich*, yang membawa dua pengaruh lingkungan terhadap perilaku. *Pertama*, disebut *anteseden* (peristiwa yang mendahului perilaku). Hubungan ini dapat ditunjukkan secara sederhana sebagai rangkain ***antecedents-behaviour-consequences***, atau **A-B-C**. Sebuah rangkaian perilaku adalah sebuah proses dari *consequences* yang diberikan pada perilaku akan menjadi *antecedents* bagi munculnya perilaku, dan seterusnya. Penelitian dalam kondisioning operan menunjukkan bahwa perilaku operan dapat diubah dengan mengubah anteseden, konsekuen, atau antara keduanya. Operan adalah sejumlah menurut Reber (Syah, 2003) sejumlah perilaku atau *reponses* yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan dekat. Dalam operan perilaku dikendalikan oleh akibatnya, biasanya ini disertai dengan penguatan untuk perilaku yang muncul (arkinson, 1983).

Hasil eksperimen yang dilakukan oleh Skinner tersebut, menghasilkan prinsip-prinsip belajar yang menghasilkan perubahan perilaku, yaitu :

Pertama, Reinforcement. Reinforcement didefinisikan sebagai sebuah konsekuensi yang menguatkan tingkah laku (atau frekuensi tingkah laku). Keefektifan sebuah reinforcement dalam proses belajar perlu ditunjukkan, karena kita tidak dapat mengasumsikan sebuah konsekuensi adalah reinforcer sampai terbukti bahwa konsekuensi tersebut terbukti bahwa konsekuensi tersebut dapat menguatkan perilaku. Misalnya, permen pada umumnya dapat menjadi reinforce bagi perilaku anak kecil, tetapi ketika mereka beranjak dewasa permen bukan lagi suatu yang menyenangkan, bahkan beberapa anak kecil juga tidak menyukai permen.

Secara umum reinforcement dapat dibedakan menjadi tiga;

a. Dari segi jenisnya, *reinforcement* dibagi menjadi dua kategori, yaitu; *reinforcement primer* dan *reinforcement sekunder*. Reinforcement primer adalah reinforcement yang berupa kebutuhan pokok dasar manusia, seperti; makanan, air, keamanan, kehangatan dan lain sebagainya. Sedangkan reinforcement sekunder adalah reinforcement yang diasosiasikan dengan *reinforcement primer*. Misalnya, uang mungkin tidak bernilai bagi anak kecil sampai ia belajar bahwa uang itu dapat digunakan untuk membeli kue kesukaannya. Bagi siswa naik kelas mungkin mempunyai nilai yang kecil bagi dirinya, sampai mereka melihat kebahagiaan dan kebanggaan orang tuanya yang diwujudkan dalam bentuk pemberian hadiah ataupun ucapan selamat, pelukan dan ciuman akan keberhasilannya naik kelas. Pelukan, ciuman, ucapan selamat dan kebanggaan orang

tua dapat merupakan reinforcement primer, karena itu merupakan kebutuhan manusia.

b. Dari segi bentuknya. *Reinforcement* dibagi menjadi dua, yaitu *reinforcement positif* dan *reinforcement negatif*. *Reinforcement positif* adalah konsekuensi yang diberikan untuk menguatkan atau meningkatkan perilaku seperti hadiah, pujian, kelulusan dan sebagainya. Sedangkan *reinforcement negatif* adalah menarik diri dari situasi yang tidak menyenangkan untuk menguatkan tingkah laku. Misalnya, guru yang membebaskan siswanya dari tugas membersihkan kamar mandi jika siswanya sudah menyelesaikan tugasnya. Jika membersihkan kamar mandi merupakan tugas yang tidak menyenangkan, maka membebaskan seorang siswa dari tugas tersebut adalah suatu reinforcement tingkah laku. Seringkali terjadi kesalahan interpretasi antara *reinforcement negatif* dengan hukuman (*punishment*). Kata kunci kedua pengertian tadi adalah jika *reinforcement* baik positif atau negatif selalu bertujuan untuk menguatkan tingkah laku, sedangkan *punishment* atau hukuman bertujuan untuk menurunkan atau memperlemah tingkah laku.

c. Waktu pemberian reinforcement. Keefektifan reinforcement dalam perilaku tergantung pada berbagai faktor, salah satu diantaranya adalah frekuensi atau jadwal pemberian reinforcement. Ada empat macam pemberian reinforcement, yaitu :

- **Fixed Ratio (FR)** adalah salah satu skedul pemberian reinforcement ketika reinforcement diberikan setelah sejumlah tingkah laku. Misalnya, seorang guru

mengatakan; kalau kalian dapat menulis surat al-kafirun dengan cepat dan benar, maka kalian boleh pulang terlebih dahulu.

- **Variable Ratio (VR)** adalah sejumlah perilaku yang dibutuhkan untuk berbagai macam reinforcement yang lain. Jumlah perilaku yang dibutuhkan mungkin sangat bermacam-macam dan siswa tidak tahu perilaku mana yang akan direinforcemen. Misalnya, guru tidak hanya melihat apakah tugas dapat diselesaikan, tetapi juga melihat kemajuan-kemajuan yang diperoleh pada tahap-tahap menyelesaikan tugas tersebut.

- **Fixed Interval (FI)** yang diberikan ketika seseorang menunjukkan perilaku yang diinginkan pada waktu tertentu (misalnya tiap 30 menit sekali)

- Variable interval (VI), yang reinforcement yang diberikan tergantung pada waktu dan sebuah respons, tetapi antara waktu dan reinforcement bermacam-macam.

- **Kedua, Punishment.** Punishment adalah menghadirkan atau memberikan sebuah situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku. Dari segi bentuknya punishment terdiri dari time out dan respons cost.

- **Time out** adalah sebuah bentuk hukuman dimana seseorang akan kehilangan sesuatu yang disukai atau disenangi sampai pada waktu tertentu.

- **Respons Cost** adalah sebuah bentuk hukuman dimana seseorang akan kehilangan sebuah reinforcement positif jika melakukan perilaku yang tidak diinginkan. Misalnya, seseorang siswa tidak diberikan

kesempatan mengakses internet di ruang computer sekolah jika ia tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

- Ketiga, Shaping. Istilah shaping digunakan dalam teori pembelajaran behavioristik untuk menunjukkan pengajaran ketrampilan-ketrampilan baru atau perilaku-perilaku baru dengan memberikan penguatan kepada peserta didik untuk menguasai ketrampilan atau perilaku tersebut dengan baik. Dengan kata lain, shaping adalah menggunakan langkah-langkah kecil yang disertai dengan feedback untuk membantu siswa mencapai tujuan yang ingin dicapai. Misalnya, mengajarkan anak kecil menata sepatunya dengan rapi dengan menunjukkan cara menata yang benar dan kemudian membiarkan anak melakukan sendiri pekerjaan tersebut sampai selesai, baru diberi *reinforcemen*.

- Keempat, extinction adalah mengurangi atau menurunkan tingkah laku dengan menarik *reinforcemen* yang menyebabkan perilaku tersebut terjadi. *Extinction* ini terjadi melalui proses perlahan-lahan. Biasanya ketika *reinforcemen* ditarik atau dihentikan perilaku individu sering meningkat seketika. Misalnya, seseorang yang akan membuka pintu, ternyata pintunya terkunci. Pertama kali dia berusaha membuka pintu dengan pelan-pelan sampai akhirnya orang tersebut membuka dan menggedor pintu dengan keras untuk beberapa lama, sampai dia merasa frustrasi dan marah. Tetapi ketika beberapa lama dia menyadari bahwa pintu tetap terkunci, maka dia kemudian pergi meninggalkan pintu tersebut. Menurut Slavin (1994)

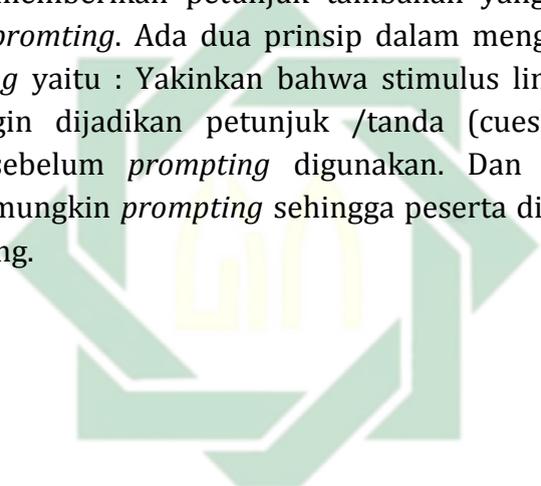
Extinction merupakan kunci untuk mengatur tingkah laku siswa. Perilaku yang tidak sesuai (*misbehaviour*) dapat di *extinction* jika *reinforcer* (penguat) yang menyebabkan terjadinya perilaku tersebut dapat diketahui dan dapat diubah.

- **Kelima, Anteseden dan Perubahan perilaku.** Dalam *operant conditioning*, anteseden dapat memberikan petunjuk apakah sebuah perilaku akan mendapatkan konsekuensi yang positif atau negatif. Menurut Skinner untuk menghasilkan perubahan perilaku pada diri individu, selain dengan memperhatikan konsekuensi (*consequence*), dapat juga digunakan anteseden-anteseden, Karena sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, perilaku manusia seperti sebuah *sandwich* atau serangkaian ***antecedent-behaviour-consequences*** (A-B-C). dalam hal ini, ada dua cara untuk mengontrol anteseden agar menghasilkan perilaku baru atau perubahan perilaku, yaitu dengan *cuing* dan *prompting*.

- **Cuing**, adalah tindakan pemberian stimulus anteseden sebelum sebuah perilaku tertentu dilakukan. *Cuing* memberikan stimulus yang dapat menghasilkan atau membentuk perilaku yang diinginkan. *Cues* (tanda-tanda) dapat dalam berbagai bentuk yang memberi petunjuk kepada kita kapan kita harus mengubah tingkah laku dan kapan tidak melakukan apapun. Misalnya, selama pembelajaran matematika biasanya guru akan memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada peserta didik yang mengerjakan tugas matematika dan memberikan hukuman pada peserta didik yang tidak mengerjakan matematika sama

sekali. Akan tetapi pada saat guru mengumumkan bahwa waktu pelajaran matematika sudah habis dan saatnya untuk istirahat setiap siswa akan mendapatkan konsekuensi dari perilaku tersebut.

- **Prompting**, terkadang peserta didik membutuhkan bantuan agar dapat merespons *cues* (tanda-tanda/signal) dengan cara yang benar, sehingga menjadi sebuah stimulus pembeda (*a discriminative stimulus*). Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memberikan petunjuk tambahan yang disebut dengan *prompting*. Ada dua prinsip dalam menggunakan *prompting* yaitu : Yakinkan bahwa stimulus lingkungan yang ingin dijadikan petunjuk /tanda (*cues*) terjadi segera sebelum *prompting* digunakan. Dan hentikan secepat mungkin *prompting* sehingga peserta didik tidak tergantung.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 4

JENIS PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PAIKEM GENBROT antara lain adalah pembelajaran kontekstual (CTL), Pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*), Pembelajaran Terpadu/Tematik, Pembelajaran Langsung (*direct learning*) Pembelajaran berbasis TIK (ICT), Pembelajaran Pengayaan dengan menggunakan berbagai strategi antara lain dengan *Lesson Study*.

A. Pembelajaran Kontekstual (*contextual teaching and learning*)

1. Hakekat pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) merupakan suatu proses pembelajaran holistik yang bertujuan untuk membelajarkan peserta

didik dalam memahami bahan ajar secara bermakna (*meaningfull*) yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata, baik berkaitan dengan lingkungan pribadi, agama, sosial, ekonomi maupun kultural, sehingga peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang dapat diaplikasikan dan ditransfer dari satu konteks permasalahan yang satu ke permasalahan lainnya (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009).

Blanchard, Berns dan Erickson sebagaimana dikutip oleh Kokom Komalasari (2010) mengatakan bahwa *contextual teaching and learning is a conception of teaching and learning that helps teachers relate subject matter content to real world situations and motivates student to make connection between knowledge and its application to their lives a family members, citizen, and workers and engage in the hard work that learning requires*. Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja.

Johnson (2002) mendefinisikan *contextual teaching and learning enables student student to connect the content of academic subject with the immediate context of their daily lives to discover meaning. It enlarge their personal context furthermore, by providing students with fresh experience that stimulate the brain to make new connection and consequently, to discover new meaning*.

Pembelajaran kontekstual memungkinkan peserta didik menghubungkan isi mata pelajaran akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. Pembelajaran kontekstual memperluas konteks pribadi peserta didik lebih lanjut melalui pemberian pengalaman segar yang akan merangsang otak guna menjalin hubungan baru untuk menemukan makna yang baru. Senada dengan Johnson, Blanchard, Berns dan Erickson, Hulls dan Sounders (1996) mengemukakan bahwa *In a contextual teaching and learning (CTL) students discover meaningful relationship between abstract ideas and practical applications in a real world context. Students internalize concept through discovery, reinforcement and interrelationship. CTL creates a team, whether in the classroom, lab, worksite, or on the banks of river. CTL encourages education to design learning environment that incorporate many forms of experience to active the desired outcomes.* Dalam pembelajaran CTL peserta didik menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata. Peserta didik menginternalisasi konsep melalui penemuan, penguatan dan keterhubungan. CTL menghendaki kerja dalam bentuk team, baik di kelas, laboratorium, tempat kerja maupun bank. CTL menuntut guru mendesain lingkungan belajar yang merupakan gabungan bentuk pengalaman untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Dengan demikian, pembelajaran kontekstual (CTL) sebagai suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan pembelajaran peserta

didik untuk menvari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar (*learning experience*) yang bersifat konkrit (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas peserta didik dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri, sehingga pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, akan tetapi yang terpenting adalah proses. Melalui pembelajaran CTL, pembelajaran bukan hanya sekedar transformasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang seperti halnya terlepas dari kehidupan nyata, tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan bisa hidup (*life skill*) dari apa yang dipelajarinya.

2. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual atau CTL sebagai suatu model pembelajaran dalam implementasinya memiliki karakteristik yang khas yang dapat membedakannya dengan model pembelajaran yang lain. Johnson, sebagaimana dijelaskan oleh Kokom Komalasari (2010) mengidentifikasi ada delapan karakteristik pembelajaran CTL, yaitu :

- a. *Making meaningful connection* (membuat hubungan penuh makna). Peserta didik dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual orang yang dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam

kelompok, dan orang yang dapat sambil berbuat (*learning by doing*)

- b. *Doing significant work* (melakukan pekerjaan penting). Peserta didik membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai anggota masyarakat.
- c. *Self-reguleted learning* (belajar mengatur sendiri). Peserta didik melakukan pekerjaan yang signifikan; ada tujuannya, ada urusannya dengan yang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produk/hasilnya yang sifatnya nyata.
- d. *Collaborating* (kerja sama). Peserta didik bekerja sama. Pendidik membantu peserta didik bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana mereka saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi.
- e. *Critical and creative thinking* (berpikir kritis dan kreatif). Peserta didik dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif ; dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan dan menggunakan bukti-bukti dan logika.
- f. *Nurturing the individual* (memelihara individu). Peserta didik memelihara pribadinya; mengetahui, member perhatian, member harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri, Peserta didik tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa.

- g. *Reaching high standards* (mencapai standar tinggi). Peserta didik mengenal dan mencapai standar yang tinggi; mengidentifikasi tujuan dan memotivasi peserta didik untuk mencapainya. Pendidik memperlihatkan kepada peserta didik cara mencapai apa yang disebut “excellence”.
- h. *Using authentic assessment* (penggunaan penilaian sebenarnya). Peserta didik menggunakan pengetahuan akademis dalam konteks dunia nyata untuk suatu tujuan yang bermakna. Misalnya; peserta didik boleh menggambarkan informasi akademis yang telah mereka pelajari untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009) mengintrodusir karakteristik pembelajaran kontekstual (CTL), sebagai berikut :

a. Kesaling-bergantungan (*interdependensi*)

Prinsip ini membuat hubungan yang bermakna (*making meaningful connection*) antara proses pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata sehingga peserta didik berkeyakinan bahwa pembelajaran merupakan aspek yang essensial bagi kehidupan di masa mendatang.

Prinsip ini mengajak para pendidik mengenali keterkaitan mereka dengan pendidik lainnya, peserta didik, stakeholder, dan lingkungannya. Bekerja sama (*collaborating*) untuk membantu peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain, saling mengemukakan

gagasan, saling mendengarkan untuk menemukan persoalan, mengolah data, dan menentukan alternative pemecahan masalah. Prinsipnya menyatukan berbagai pemngalaman dari masing-masing peserta didik untuk mencapai standar akademik yang tinggi (*reaching high standards*) melalui pengidentifikasian tujuan dan memotivasi peserta didik untuk mencapainya.

b. Perbedaan (*defferensiasi*)

Prinsip deferensiasi adalah mendorong peserta didik menghasilkan kebragaman perbedaan dan keunikan. Terciptanya kemandirian dalam belajar (*self regulated learning*) yang dapat mengkonstruksi minat peserta didik untuk belajar mandiri dalam konteks tim dengan mengkorelasikan bahan ajar dengan kehidupan nyata, dalam rangka mencapai tujuan secara penuh makna (*meaningfulness*)

Terciptanya berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*) di kalangan peserta didik dalam rangka pengumpulan, analisis, dan sintesa data, guna pemecahan masalah. Terciptanya kemampuan berpikir peserta didik untuk mengidentifikasi potensi pribadi dalam rangka menciptakan dan mengembangkan gaya belajar (*style of learning*) yang paling sesuai sehingga dapat mengembangkan petensinya seoptimal mungkin secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat.

c. Pengaturan diri

Prinsip pengaturan diri menyatakan bahwa proses pembelajaran diatur, dipertahankan dan disadari oleh peserta didik sendiri, dalam rangka merealisasikan seluruh potensinya. Peserta didik secara sadar harus menerima tanggungjawab atas keputusan dan perilaku sendiri, menilai alternatif, membuat pilihan, mengembangkan rencana, menganalisa informasi, menciptakan solusi, dan dengan kritis menilai bukti.

d. Penilaian autentik (*Authentic Assessment*)

Penggunaan penilaian autentik yaitu menantang peserta didik agar dapat mengaplikasikan berbagai informasi akademik baru dan ketrampilannya ke dalam situasi kontekstual secara signifikan.

Advanced technology environmental and energy center (ATEEC), dalam Fellows (2000), sebagaimana dijelaskan oleh Kokom Komalasari (2009) bahwa Pengajaran Kontekstual (CTL) memiliki karakteristik ;

- a. *Problem based* (berbasis masalah). CTL dimulai dengan simulasi atau masalah nyata. Para peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis dan pendekatan sistemik untuk mengkaji masalah atau isu. Peserta didik menggunakan berbagai disiplin ilmu untuk memecahkan masalah ini. Permasalahan yang dikaji berkaitan dengan kehidupan peserta didik dalam keluarga, pengalaman sekolah, tempat kerja dan masyarakat.

- b. *Using multiple contexts* (penggunaan berbagai konteks), pengetahuan tidak bisa terpisah jauh dari fisik dan konteks sosial dimana pengetahuan berkembang. Bagaimana dan dimana seseorang memperoleh dan menciptakan pengetahuan sangat penting. Melalui CTL pengalaman diperkaya ketika para peserta didik belajar ketrampilan didalam berbagai konteks (yaitu; sekolah, masyarakat, tempat kerja, dan keluarga).
- c. *Drawing upon student diversity* (penggambaran keanekaragaman peserta didik) . populasi siswa berbeda, perbedaan terjadi dalam nilai-nilai adat istiadat sosial, dan perspektif. Perbedaan ini menjadi daya dorong untuk belajar dan menambah kompleksitas kepada pengalaman context teaching and learning. Kerja sama dalam pembelajaran kelompok menghormati perbedaan sejarah, meluaskan perspektif dan membangun ketrampilan inter-personal.
- d. *Supporting-self-regulated learning* (mendukung pembelajaran pengaturan diri) pada akhirnya peserta didik harus belajar sepanjang hayat, hal ini berarti peserta didik selalu memiliki keinginan dan dapat mencari, meneliti, dan menggunakan informasi dengan kesadaran sendiri tanpa diawasi, untuk melakukannya, peserta didik harus lebih sadar bagaimana mereka memproses informasi, memecahkan masalah, dan menggunakan latar belakang pengetahuan mereka. CTL perlu mempertimbangkan prinsip *trial-error*, menyediakan

- waktu dan struktur untuk refleksi dan menyediakan cukup dukungan untuk membantu peserta didik pindah dari ketergantungan kepada belajar mandiri.
- e. *Using independent learning group* (penggunaan kelompok belajar yang saling ketergantungan). Peserta didik akan dipengaruhi oleh dan akan berperan dalam mengembangkan kepercayaan dan pengetahuan dari yang lain. Belajar kelompok, masyarakat belajar adalah untuk berbagi pengetahuan, meusatkan pada tujuan, dan member kesempatan semua anggota saling mengajar dan belajar. Guru berperan sebagai pelatih, fasilitator, dan mentor dalam belajar kelompok dan masyarakat belajar.
 - f. *Employing authentic assessment* (memanfaatkan penilaian asli). CTL dimaksudkan untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan yang penuh makna dengan melibatkan peserta didik dalam konteks kehidupan nyata atau asli. Demikian halnya dalam penilaian harus otentik, sepanjang proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Penilaian otentik ini digunakan untuk memonitor kemajuan siswa dan umpan balik keberhasilan guru dalam pembelajaran.

Sementara Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi (2010) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran kontekstual yang dapat dipraktikkan di dalam kelas, meliputi ;

- a. Kerja sama
- b. Saling menunjang

- c. Menyenangkan tidak membosankan
- d. Belajar dengan bergairah
- e. Pembelajaran integrasi
- f. Menggunkan berbagai sumber
- g. Siswa aktif
- h. Berbagi dengan teman
- i. Siswa kritis dan guru kreatif
- j. Dinding dan lorong penuh dengan hasil kerja siswa, peta, gambar, artikel, humor, dan lain-lain
- k. Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor tetapi hasil karya siswa dan lain-lain.

3. **Komponen Pembelajaran kontekstual**

Ada tujuh komponen pembelajaran kontekstual (CTL) yang harus dikembangkan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu;

a. **Konstruktivisme (*constructivism*)**

CTL dibangun dalam landasan konstruktivisme yang memiliki anggapan bahwa pengetahuan dibangun peserta didik secara sedikit demi sedikit (*incremental*) dan hasilnya diperluas melalui konteks terbatas. Peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan baru secara bermakna melalui pengalaman nyata, melalui proses penemuan dan mentransformasikan informasi ke dalam situasi lain secara kontekstual. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses mengkonstruksi gagasan dengan strateginya sendiri bukan sekedar menerima pengetahuan, serta peserta didik menjadi

pusat perhatian dalam proses pembelajaran (*child centre*).

Konstruktivisme ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran konstruktivis adalah sebagai berikut :

- Membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal

- Pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan.

-

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan ketrampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mengarah pada upaya menemukan, telah lama diperkenalkan pula dalam pembelajaran *inquiry and discovery* (mencari dan menemukan). Tentu saja unsur menemukan dari kedua pembelajaran CTL dan *inquiry dan discovery*) secara prinsip tidak banyak perbedaan, intinya sama, yaitu atau model model atau system pembelajaran yang membantu peserta didik baik secara individu maupun kelompok belajar untuk menemukannya sendiri sesuai dengan pengalaman masing-masing.

Proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik merupakan proses menemukan (*inquiry*) terhadap sejumlah pengetahuan dan ketrampilan. Proses inquiry terdiri atas ;

- Pengamatan (*observastion*)
- Bertanya (*questioning*)
- Mengajukan gugatan (*hipothesis*)
- Pengumpulan data (*data gathering*)
- Penyimpulan (*conclusion*)

c. Bertanya (*Questioning*)

Salah satu unsur yang menjadi komponen utama CTL, adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Oleh karena itu, bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Penerapan unsure bertanya dalam CTL harus difasilitasi oleh guru, kebiasaan peserta didik untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktivitas pembelajaran. Dalam implimentasi CTL, pertanyaan yang diajukan oleh guru atau peserta didik harus dijadikan alat atau pendekatan untuk menggali informasi atau sumber belajar yang ada kaitannya dengan kehidupan nyata. Dengan kata lain, tugas bagi guru adalah membimbing peserta didik melalui pertanyaan yang diajukan untuk mencari dan menemukan kaitan antara konsep yang dipelajari dalam kaitan dengan kehidupan nyata.

Dalam pembelajaran yang produktif , bertanya berguna untuk :

- membangun perhatian (*attention building*)
- membangun minat (*interest building*)
- membangun motivasi (*motivation building*)
- membangun sikap (*aptitude building*)
- membangun rasa keingintahuan (*curiosity building*)
- membangun interaksi antar peserta didik
- membangun interaksi antara peserta didik dan guru
- interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya secara kontekstual
- membangun lebih banyak lagi pernyataan yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka menggali dan menemukan lebih banyak informasi (pengetahuan) dan ketrampilan yang diperoleh oleh peserta didik.

d. Masyarakat belajar (*community learning*)

Pada konsep masyarakat belajar (*learning community*) dimaksudkan adalah membiasakan peserta didik untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Dalam *learning community*, hasil belajar diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*). Melalui *sharing* ini peserta didik dibiasakan untuk saling member dan menerima, sifat ketergantungan yang positif dalam *learning community* yang dikembangkan.

Dengan demikian manfaat yang dapat diperoleh dengan *learning community* ini adalah; terjadinya interaksi antar peserta didik, akan terjadi berbagi masalah (*sharing problem*), berbagi informasi (*sharing*

information), berbagi pengalaman (*sharing experience*), berbagi pemecahan masalah (*sharing of problem solving*) yang semakin banyaknya pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh.

e. Pemodelan (*modeling*)

Proses pembelajaran akan lebih bermakna bila didukung dengan adanya pemodelan yang dapat ditiru, baik yang bersifat kejiwaan (identifikasi) maupun yang bersifat fisik (imitasi) yang berkaitan dengan cara untuk mengoprasikan sesuatu aktivitas, cara untuk menguasai pengetahuan atau ketrampilan tertentu. Pemodelan dalam pembelajaran bisa dilakukan oleh guru, peserta didik, atau dengan cara mendatangkan nara sumber dari luar (*outsourcing*), yang terpenting dapat membantu terhadap ketuntasan dalam belajar (*mastery learning*) sehingga peserta didik dapat mengalami akselerasi perubahan secara berarti.

f. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berfikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa yang lalu. Peserta didik mengedepankan apa yang dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima. Pada refleksi ini peserta didik diberi kesempatan mencerna, menimbang, membandingkan,

menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri (*learning to be*).

g. Penilaian sebenarnya (*Authentic assessment*)

Tahap terakhir dari pembelajaran kontekstual (CTL) adalah melakukan penilaian (*assessment*). Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data yang memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Gambaran perkembangan pembelajaran peserta didik perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa peserta didik mengalami proses perkembangan dengan benar. Karena assesmen atau penilaian menekankan proses pembelajaran, maka data yang diperoleh dari kegiatan nyata yang dikerjakan peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran, pengumpulan data yang demikian merupakan data otentik. Penilaian otentik menilai pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh peserta didik. Penilai tidak hanya guru tetapi bisa juga teman lain atau orang lain. Karakteristi penilaian otentik adalah :

- Mengukur pengetahuan dan ketrampilan peserta didik
- Penilaian produk/kinerja
- Tugas-tugas yang relevan dan kontekstual
- Berkesinambungan
- Dapat digunakan sebagai umpan balik
- Dapat digunakan sebagai test formatif maupun sumatif
- Terintegrasi.

B. Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*)

1. Hakekat pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan secara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogin.

Cooperative learning berasal dari kata cooperative yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin (1995) mengemukakan ; *In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.* Sedangkan Johnson mengemukakan *cooperanon means working together to accomplish shered goals. Within cooperative activities individuals seek outcome that are beneficial to all other groups members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows student to work together to maximize their own and each other as learning.* Pembelajaran kooperatif mengandung arti bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif peserta didik *mencari hasil yang menguntungkan* bagi seluruh anggota kelompok. Belajar koperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dala kelompok itu. Prosedur pembelajaran kooperatif didesain untuk

mengaktifkan peserta didik melalui inkuiri dan diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri 4-6 orang.

Pembelajaran kooperatif, suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan oleh guru dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Ada banyak alasan mengapa *cooperative learning* tersebut mampu memasuki *mainstream* (kelaziman) dalam praktik pembelajaran. Selain bukti nyata tentang keberhasilan model pembelajaran ini, pada masa sekarang masyarakat semakin menyadari pentingnya para peserta didik berlatih berpikir, memecahkan masalah, serta menggabungkan kemampuan dan keahlian. Walaupun memang model pembelajaran ini akan berjalan dengan baik dikelas yang kemampuannya merata, namun sebenarnya kelas dengan kemampuan peserta didik yang bervariasi lebih membutuhkan model pembelajaran ini, karena dengan mencampurkan peserta didik dengan kemampuan yang beragam tersebut, maka peserta didik yang kurang mampu akan sangat terbantu dan termotivasi peserta didik yang lebih. Demikian juga peserta didik yang lebih akan semakin terasah pemahamannya.

Pembelajaran kooperatif ini memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan ketrampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Peserta didik bukan lagi sebagai obyek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor teman sebaya. Dalam hal ini Sharan (1990) mengemukakan peserta didik yang belajar dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung oleh teman sebaya. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi, memperbaiki sikap kepada sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu peserta didik dalam menghadaoi pokok pikiran orang lain.

Jadi dengan *cooperative learning* peserata didik dapat membuat kemajuan yang besar ke arah pengembangan sikap, nilsi dan tingkah laku yang memungkinkan mereka dapat berpartisipasi dalam komunitas mereka dengan cara-cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kerena tujuan utama *cooperative leraning* adalah untuk memperoleh pengetahuan dari sesama teman. Dalam *cooperative learning*, tidak lagi pengetahuan diperoleh dari gurunya, dengan belajar kelompok seseorang teman haruslah memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan pendapatnya dengan cara menghargai

pendapat orang lain, yang saling mengoreksi kesalahan, dan saling mebetulkan satu sama lainnya,

Ibrahim et. Al (2000) menjelaskan bahwa pada dasarnya *cooperative learning* dikembangkan setidaknya untuk mencapai tiga tujuan penting dalam pembelajaran, yaitu :

a. Hasil belajar akademik

Dalam pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas akademik penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit. Di samping itu, pembelajaran kooperatif, mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, dapat member keuntungan, baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif member peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan ketrampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan-ketrampilan sosial penting dimiliki peserta didik, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam ketrampilan sosial.

2. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Adapun prinsip utama pembelajaran kooperatif, sebagaimana dijelaskan oleh Rusman (2010) sebagai berikut :

a. Pembelajaran secara tim. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap peserta didik belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Dikelola dengan Manajemen Kooperatif
Manajemen paling tidak memiliki tiga fungsi, yaitu ;

- Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya ; tujuan yang hendak dicapai, bagaimana cara

mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan.

- Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang.

- Fungsi manajemen sebagai control, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk test maupun non test.

c. Kemauan untuk Bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Di samping itu, prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah :

- Peserta didik dalam kelompoknya haruslah berangapan bahwa mereka sehidup dan sepenanggungan bersama.
- Peserta didik bertanggungjawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota kelompoknya memiliki tujuan yang sama.

- Peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggungjawab yang sama di antara anggota kelompoknya
- Peserta didik akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok
- Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- Peserta didik diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
- Peserta didik dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.

3. Karakteristik Pembelajaran kooperatif

Roger dan David Johnson, sebagaimana dijelaskan oleh Agus Supriono (2010) mengemukakan bahwa tidak semua belajar kelompok dapat dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal ada lima karakteristik utama dalam pembelajaran kooperatif, yaitu :

a. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Positive interdependence, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. Untuk menciptakan suasana

tersebut guru perlu merancang struktur dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap tiap peserta didik untuk belajar, mengevaluasi kemampuan memahami bahan pelajaran. Kondisi seperti ini memungkinkan setiap peserta didik merasa adanya ketergantungan secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggungjawabnya, yang mendorong setiap anggota kelompok untuk bekerja sama.

Adapun cara membangun saling ketergantungan positif, antara lain adalah ;

- Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan. Peserta didik harus bekerja sama untuk dapat mencapai tujuan. Tanpa kebersamaan, tujuan mereka tidak akan tercapai.
- Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
- Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Artinya, mereka dapat menyelesaikan tugas, sebelum mereka menyatukan perolehan tugas, sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu.
- Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran saling mendukung dan saling berhubungan,

saling melengkapi, dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok.

b. *Personal responsibility* (tanggung jawab perorangan)

Personal responsibility, yaitu adanya tanggungjawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga peserta didik termotivasi untuk membantu teman kelompoknya, karena tujuan pembelajaran kooperatif adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya. Beberapa cara menumbuhkan tanggungjawab pribadi antara lain adalah ;

- Kelompok belajar jangan terlalu besar,
- Melakukan *assessmen* terhadap setiap peserta didik,
- Memberi tugas kepada peserta didik, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya kepada guru maupun kepada seluruh peserta didik di depan kelas,
- Mengamati setiap kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok,
- Menugasi seorang peserta didik untuk berperan sebagai pemeriksa di kelompoknya
- Menugasi peserta didik mengajar temannya.

c. **Face to face promotive interaction** (interaksi promotif)

Face to face promotive interaction, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar peserta didik tanpa adanya perantara. Tidak ada penonjolan kekuatan individu, yang

ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal di antara peserta didik yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran. Beberapa karakteristik interaksi promotif, antara lain ;

- Saling membantu secara efektif dan efisien,
- Saling member informs dan sarana yang diperlukan,
- Memproses informasi dan sarana yang diperlukan
- Saling mengingatkan
- Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi
- Saling percaya
- Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

d. *Interpersonal skill* (ketrampilan antar anggota)

Interpersonal skill, yaitu meningkat ketrampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran kooperatif adalah peserta didik belajar ketrampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah ketrampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat. Para peserta didik mengetahui tingkat keberhasilan dan efektifitas kerja

sama yang telah dilakukan. Berapa karakteristik yang perlu diperhatikan dalam interpersonal skill, antara lain;

- Saling mengenal dan mempercayai
- Mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius
- Saling menerima dan saling mendukung
- Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif

e. *Group processing* (pemrosesan kelompok)

Group processing, yaitu bahwa melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektifitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

4. Keterampilan Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif salah satu hal penting yang perlu diperhatikan adalah perwujudan keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk memperlancar hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan.

Bentuk ketrampilan kooperatif yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran kooperatif adalah :

- a. Ketrampilan kooperatif tingkat awal, meliputi :
 - Menggunakan kesempatan
 - Menghargai kontribusi
 - Mengambil giliran dan berbagi tugas
 - Berada dalam kelompok
 - Mendorong partisipasi
 - Mengundang orang lain untuk berbicara
 - Menyelesaikan tugas pada waktunya
 - Menghargai perbedaan individu
- b. Ketrampilan kooperatif tingkat menengah, meliputi ;
 - Menunjukkan penghargaan dan simpati
 - Mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima
 - Mendengarkan dengan aktif
 - Membuat ringkasan
 - Menafsirkan
 - Mengatur dan mengorganisir
 - Menerima tanggungjawab
 - Mengurangi ketegangan
- c. Ketrampilan kooperatif tingkat mahir, meliputi :
 - Mengelaborasi
 - Memeriksa dengan cermat
 - Menanyakan kebenaran
 - Menetapkan tujuan, dan
 - Berkompromi

C. Pembelajaran Terpadu/Tematik

1. Hakekat pembelajaran terpadu/tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan autentik. Ada juga yang mengidentikan pembelajaran terpadu/tematik dengan pendekatan kurikulum terpadu (*integrated curriculum approach*) atau pendekatan kurikulum yang koheren (*coherent curriculum approach*).

Pembelajaran tematik atau terpadu berorientasi pada pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Pembelajaran tematik atau terpadu ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual peserta didik. Sama halnya dengan pembelajaran aktif lainnya, pembelajaran tematik atau terpadu ini dimotori para tokoh psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan suatu aktivitas pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Pembelajaran tematik atau terpadu ini lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Pembelajaran tematik atau terpadu ini, dalam pelaksanaannya melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami. Focus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh peserta didik saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk bentuk-bentuk ketrampilan yang harus dikembangkannya.

Pembelajaran tematek atau terpadu dirancang dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik yang seoptimal mungkin dengan cara mengungkap pengalaman pesrta didik yang mempunyai berbagai aspek kehidupan dan pengetahuannya. Dalam pembelajaran tematik atau terpadu, ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya. Ketrkaitan konsep yang dipelajari dengan isi meta pelajaran yang relevan akan membentuk schemata, sehingga akan diperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Perolehan kutuhan belajar, pengetahuan, dan kebulatan pandangan tentang

kehidupan dan dunia nyata, hanya dapat direfleksikan melalui pembelajaran tematik atau terpadu.

Dengan pembelajaran tematik atau terpadu ini akan diperoleh nilai positif sebagai berikut:

- a. Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu
- b. Peserta didik mempelajari pengetahuan dan mengembangkan beberapa kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemahaman materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik
- e. Peserta didik dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
- f. Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain
- g. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan atau pengayaan.

2. Karakteristik pembelajaran tematik atau terpadu

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut ;

a. Berpusat pada siswa (*student centered*)

Pembelajaran tematik atau terpadu berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yakni memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pangalaman langsung (*direct experiences*)

Peserta didik diharap mengalami sendiri proses pembelajarannya dari persiapan, proses sampai produknya. Hal demikian bisa terjadi bilamana peserta didik dihadapkan pada situasi yang nyata yang tidak lain adalah lingkungan peserta didik sendiri.

c. Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran

Sesuai dengan karakter pembelajaran tematik atau terpadu yang terintegrasi, maka pemisahan antar berbagai mata pelajaran menjadi tidak jelas. Mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau tema, dan dalam satu unit atau tema mengandung banyak mata

pelajaran dalam arti bahwa satu unit atau tema ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran Pembelajaran tematik atau terpadu menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, dengan demikian peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Fleksible (luwes)

Pembelajaran tematik atau terpadu bersifat fleksibel (luwes) dimana guru dapat mengkaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengkaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Aesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik atau terpadu yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, maka pembelajaran tematik tentunya akan memberikan dorongan timbulnya minat dan motivasi belajar peserta didik, dan peserta didik dapat memperoleh kesempatan banyak untuk mengoptimalkan potensi yang telah dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip PAIKEM dalam pembelajarannya

Pembelajaran tematik atau terpadu berangkat dari prinsip bahwa belajar itu harus melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengembangkan kreatifitasnya mencapai sasaran. Semua prinsip tersebut harus ditata dalam suasana yang menyenangkan supaya tetap menggairahkan peserta didik dan tidak membosankan. Pembelajaran yang demikian akhirnya akan menimbulkan dorongan minat dan motivasi peserta didik.

h. Holistik

Bahwa pembelajaran tematik atau terpadu bersifat Integrated, suatu tema dilihat dari berbagai perpektif. Suatu gejala yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajarn terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekilgus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak, sehingga memungkinkan peserta didik memahami suatu gejala/ fenomena dari segala sisi. Hal ini sebagai modal yang sangat baik untuk menjadi lebih bijak menyikapi setiap kejadian yang dihadapi/dialami.

i. Bermakna (*meaningful*)

Bahwa pembelajaran akan semakin bermakna bilaman memberikan kegunaan bagi peserta didik. Kebermaknaan pembelajaran akan semakin meningkat apabila sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Paling tidak kebermaknaan pembelajaran itu ditunjukkan dengan terbentuknya suatu jalinan antara konsep yang saling berhubungan antara pengetahuan dan pengalaman.

3. Keunggulan dan kelemahan pembelajaran tematik/terpadu

Pembelajaran tematik atau terpadu lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran atau mengarahkan peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik atau terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistic, bermakna, autentik, dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh ketuhanan dan kebulatan pengetahuan.

Apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran tematik atau terpadu memiliki beberapa keunggulan, antara lain ;

- a. Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit
- b. Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antar beberapa mata pelajaran.

- c. Peserta didik mampu melihat hubungan-hubungan bermakna sebab isi/materi pelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- d. Pembelajaran menjadi holistic dan menyeluruh sebagai akumulasi pengetahuan dan pengalaman peserta didik yang tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga peserta didik akan mendapatkan pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antar satu sama lain.
- e. Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai peserta didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

Namun demikian, pembelajaran tematik juga memiliki kelemahan, yang tentunya harus berusaha diminimalisir agar pembelajaran tematik berjalan secara efektif. Kelemahan tersebut, antara lain;

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa agar ia dapat meleksanakannya dengan baik.
- b. Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara pokok materi yang tersebar di beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik

atau terpadu berlangsung dalam satu atau beberapa season. Pada tiap season dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan perasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

D. PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

A. Pengertian Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis sekolah (PBM) merupakan salah satu strategi dari sekian banyak strategi pembelajaran. PBM ini merupakan pembelajaran yang lebih menitik beratkan pada penyelesaian masalah. Dalam penerapan strategi ini, guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan mengangkat suatu permasalahan yang itu nantinya akan di jadikan sebagai topik masalah yang akan dikaji secara bersama-sama, sehingga dari hal itu peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan topik pembahasan, walaupun pada dasarnya guru telah mempersiapkan apa yang harus dibahas.

Dilihat dari aspek psikologi belajar, PMB berdasarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. melalui proses ini sedikit-demi

sedikit peserta didik akan berkembang secara utuh, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor melalui penghanyatan secara internal akan problema yang dihadapi.

Dilihat dari aspek filosofisnya, PBM merupakan strategi yang memungkinkan dan sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan karena setiap manusia tidak bisa lepas dari masalah. Dari mulai masalah yang sederhana sampai pada masalah yang kompleks, dari mulai masalah pribadi sampai pada masalah keluarga, sampai pada masalah sosial masyarakat. Oleh karena itu dengan PBM ini diharapkan setiap peserta didik bisa menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan sering berlatih menyelesaikan masalah.

Dengan demikian, maka harapan dari strategi SPBM adalah bisa meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam hal penyelesaian masalah yang selama ini kurang diperhatikan guru, sehingga manakala peserta didik masalah itu dianggap sepele, banyak peserta didik yang tidak bisa menyelesaikannya dengan baik.

B. Karakteristik PBM

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga ciri utama, yaitu: *Pertama*, Pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian

aktifitas pembelajaran, artinya dalam implementasi Pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkan peserta didik hanya mencatat, mendengar kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi peserta didik dituntut untuk aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkan. *Kedua*, aktifitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah, Pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kunci utama dalam pembelajaran. *Ketiga*, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah, yaitu proses berpikir yang sistematis dan empiris.

Untuk mengimplementasikan Pembelajaran berbasis masalah guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan, permasalahan bisa bersumber dari buku teks atau dari kejadian kongkrit yang ada di lingkungan kehidupan peserta didik.

- Strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah dapat diterapkan; Guru menginginkan agar peserta didik tidak hanya sekedar dapat mengingat materi pelajaran, akan tetapi menguasai dan memahaminya secara penuh.

- Guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berpikir rasional peserta didik.

- Guru menginginkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah serta membuat tantangan intelektual peserta didik.

- Guru ingin mendorong peserta didik untuk lebih bertanggungjawab terhadap belajarnya.
- Guru ingin agar peserta didik memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya.

C. Hakekat Masalah dalam SPBM

Antara strategi pembelajaran inkuiri dan pembelajaran berbasis masalah memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada jenis masalah serta tujuan yang dicapai. Masalah dalam pembelajaran inkuiri adalah masalah yang bersifat tertutup. Artinya jawaban dari masalah itu sudah pasti, oleh sebab itu jawaban dari masalah yang dikaji sebenarnya guru sudah mengetahui dan memahaminya, namun guru tidak secara langsung menyampaikannya kepada peserta didik. Tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran inkuiri adalah menumbuhkan keyakinan dalam diri peserta didik tentang jawaban dari suatu masalah. Adapun Pembelajaran berbasis masalah masalahnya bersifat terbuka, masalah tersebut belum pasti. Setiap peserta didik bahkan guru dapat mengembangkan kemungkinan jawaban. Dengan demikian Pembelajaran berbasis masalah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan

masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.

Hakekat masalah dalam Pembelajaran berbasis masalah adalah gap atau kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diharapkan, atau antara kenyataan yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Kesenjangan tersebut bisa dirasakan dari adanya keresahan, keluhan, kerisauan, atau kecemasan. Oleh karena itu, maka materi pelajaran atau topik tidak terbatas pada materi pelajaran yang bersumber dari buku saja, sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Dilihat dari aspek filosofis tentang fungsi madrasah sebagai arena atau wadah untuk mempersiapkan anak didik agar dapat hidup di masyarakat, maka pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi yang memungkinkan dan sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan pada kenyataannya setiap manusia akan selalu dihadapkan kepada masalah, mulai masalah yang sederhana sampai kepada masalah yang kompleks; mulai masalah pribadi, masalah keluarga, masalah sosial kemasyarakatan, masalah negara sampai kepada masalah dunia global. Pembelajaran berbasis masalah inilah yang diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan kepada setiap individu peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Dilihat dari konteks perbaikan kualitas pendidikan, maka pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran,

karena selama ini kemampuan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah masih kurang diperhatikan oleh setiap guru. Akibatnya, ketika peserta didik menghadapi suatu masalah, walaupun masalah itu dianggap sepele, banyak peserta didik yang tidak dapat menyelesaikannya dengan baik. Tidak sedikit peserta didik yang mengambil jalan pintas, misalnya dengan mengonsumsi obat-obat terlarang atau bahkan bunuh diri hanya gara-gara ia tidak sanggup memecahkan masalah.

D. Kriteria Pemilihan Bahan Pelajaran dalam pembelajaran berbasis masalah

Untuk menerapkan pembelajaran berbasis masalah guru harus memperhatikan kriteria bahan pelajaran yang memang cocok untuk diterapkan dengan pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- Bahan pelajaran yang menggambarkan isu-isu yang mengandung konflik yang bersumber dari berita, rekaman video, realitas yang ada di masyarakat, lingkungan madrasah dan sebagainya.
- Bahan yang bersifat familiar dengan peserta didik, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya dengan baik.
- Bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak (universal), sehingga terasa manfaatnya.
- Bahan yang mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

- Bahan yang sesuai dengan minat peserta didik sehingga setiap siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.

E. Tahapan-Tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah

Beberapa ahli menjelaskan bentuk penerapan pembelajaran berbasis masalah. Jonh Dewey seorang ahli pendidikan berkebangsaan Amerika menjelaskan 6 langkah pembelajaran berbasis masalah, dia namakan metode memecahkan masalah (*problem solving*) yaitu :

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah peserta didik menentukan masalah yang akan dipecahkan.
2. Menganalisis masalah, yaitu langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.
4. Mengumpulkan data, yaitu langkah peserta didik mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Pengujian hipotesis, yaitu langkah peserta didik mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.

6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

David Johnson & Jonshon mengemukakan ada 5 langkah pembelajaran berbasis masalah melalui kegiatan kelompok.

1. Mendefinisikan masalah, yaitu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung isu konflik, hingga peserta didik menjadi jelas masalah apa yang akan dikaji.
2. Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebab-sebab terjadinya masalah, serta menganalisis berbagai faktor baik faktor yang bisa menghambat maupun faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah.
3. Merumuskan alternatif strategi, yaitu menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas. Pada tahapan ini setiap peserta didik didorong untuk mengemukakan pendapat dan argumen rasional tentang kemungkinan setiap tindakan yang dapat dilakukan.
4. Menentukan dan menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dapat dilakukan.
5. Melakukan evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil.

F. Keunggulan dan Kelemahan pembelajaran berbasis masalah

Keunggulan Pembelajaran Berbasis Masalah

Sebagai suatu strategi pembelajaran, SPBM memiliki beberapa keunggulan, di antaranya :

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Memecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan mereka.
4. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
5. Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
6. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.

7. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
8. Pemecahan masalah dapat mernberikan kesempatan pada peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal sudah berakhir.

Kelemahan SPBM

Di samping keunggulan, pembelajaran berbasis masalah juga memiliki kelemahan, diantaranya :

1. Manakal peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melauai problem solving membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi

1. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Orang-orang dari berbagai negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, di lain pihak, hal ini menimbulkan *digital-divide* atau perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi (*Information Communication Technogy, ICT*).

Persaingan yang terjadi pada era globalisasi ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Dan bagi Indonesia hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan. Indonesia adalah salah satu negara yang berusaha mengurangi *digital divide* di antara penduduknya melalui penggunaan TIK/ICT dalam berbagai sektor. Kebijakan pemerintah atas penggunaan TIK/ICT didasarkan pada Keppres No. 50/2000 tentang Pengadaan Tim Koordinasi Telematika Indonesia. Telematika adalah kepanjangan dari Teknologi Telekomunikasi, Media dan Informatika yang mengacu

pada pemanfaatan TIK/ICT dalam berbagai sektor dan aspek kehidupan. Tim tersebut terdiri dari semua menteri yang termasuk Menteri Pendidikan Nasional. Tugas team tersebut adalah merealisasikan kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan telematika, di antaranya yaitu merumuskan tahapan dan prioritas dalam pengembangannya, monitoring dan mengontrol pelaksanaannya dan melaporkan hasil pelaksanaannya kepada Presiden.

Dalam sektor pendidikan ada juga suatu program Telematika Pendidikan atau pemanfaatan TIK/ICT dalam pendidikan yang juga dikenal *e-education*. Ada suatu kelompok kerja yang bertanggung jawab untuk mengembangkan program *e-education*, di bawah naungan Menteri Pendidikan Nasional. Dalam pelaksanaannya, kelompok kerja tersebut telah menyusun rencana kerja selama lima tahun untuk pengembangan dan pelaksanaan *e-education*, Tujuannya adalah :

1. Mengembangkan TIK/ICT network untuk umum dan universitas seperti riset dan pendidikan network di Indonesia.
2. Mempersiapkan suatu rancangan pengembangan sumber daya manusia dalam mengaplikasikan TIK/ICT.
3. Mengembangkan dan menerapkan kurikulum berbasis TIK/ICT.
4. Menggunakan TIK/ICT sebagai suatu bagian dari kurikulum pembelajaran di sekolah, universitas, dan pusat-pusat pelatihan.

5. Mengadakan program yang berhubungan dengan pendidikan dengan mengikutsertakan sekolah-sekolah dalam pembelajaran seluas-luasnya.
6. Memfasilitasi penggunaan internet dengan efisien dalam proses pembelajaran.

Pengenalan tentang telematika dan aplikasinya sebaiknya dimulai pada anak kecil, tidak membedakan dan diberikan pada semua jenjang pendidikan, sehingga telematika dapat menjadi suatu bagian penting dari sistem pendidikan. Menurut Yuhetty (Ali, 2005: 1g), di masa datang kurikulum sekolah dan kurikulum pada pendidikan lebih tinggi akan secara berangsur-angsur menyesuaikan diri pada aspek ini, mulai dari pendidikan tinggi dan sekolah menengah.

Penggunaan TIK/ICT dalam dunia pendidikan dikenal dengan program *e-learning*. *E-learning* di Indonesia telah dikembangkan di bawah naungan Program Telematika Pendidikan atau program *E-education* Hal ini digunakan pada segala bentuk teknologi komunikasi untuk menciptakan, mengelola, dan memberikan informasi. *E-education* berhubungan dengan pemanfaatan media komunikasi dan teknologi informasi, seperti komputer, internet, telepon, televisi/video, radio, dan alat bantu audiovisual lainnya yang digunakan dalam pendidikan.

Berkaitan dengan pemanfaatan *E-learning* difokuskan pada pemanfaatan komputer. Hal ini dikarenakan pemanfaatan komputer dalam pendidikan telah sangat meluas dan menjangkau berbagai

kepentingan. Di antara pemanfaatannya adalah untuk kepentingan pembelajaran, yaitu untuk membantu para guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam penerapan, yaitu dalam bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted- Instruction- CAI*), pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction, CBI*). Dalam banyak hal kedua penerapan dalam pemanfaatan computer untuk pembelajaran ini adalah sama. Perbedaan yang menonjol di antara keduanya terletak pada fungsi perangkat lunak yang digunakan. Pada CAI perangkat lunak yang digunakan berfungsi membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti sebagai multi media, alat bantu dalam presentasi maupun demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

Adapun pembelajaran berbasis komputer (CBI) mempunyai fungsi lebih luas. Perangkat lunak dalam CBI di samping bisa dimanfaatkan sebagai fungsi CAI, juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual (*individual learning*). Karena dia berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak CBI bisa memfasilitasi belajar kepada individu memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan perangkat lunak CBI harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, prinsip-prinsip perencanaan sistem pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran individual (*individual learning*). Pada CBI, siswa berinteraksi langsung dengan media

interaktif berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai desainer dan programmer pembelajaran.

1. Pembelajaran Berbasis WEB (*E-LEARNING*)

Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *Web-Based Education* (WBE) atau kadang disebut *e-learning* (*electronic learning*) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

Kemudian, yang ditawarkan oleh teknologi ini adalah kecepatan dan tidak terbatasnya tempat dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja dirasakan aman oleh peserta didik tersebut. Batas ruang, jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah yang rumit untuk dipecahkan. Bagaimana cara belajar melalui web? Ada persyaratan utama yang perlu dipenuhi, yaitu adanya akses dengan sumber informasi melalui internet. Selanjutnya, adanya informasi tentang letak sumber informasi yang ingin kita dapatkan. Ada beberapa sumber data yang dapat diakses dengan bebas dan gratis tanpa proses administrasi pengaksesan yang rumit. Ada beberapa sumber informasi yang hanya dapat diakses oleh pihak yang memang telah diberi otorisasi

pemilik sumber informasi. Teknologi internet memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi apa saja dari mana saja dan kapan saja dengan mudah dan cepat. Informasi yang tersedia di berbagai pusat data di berbagai computer di dunia. Selama computer-komputer tersebut saling terhubung dalam jaringan internet, dapat kita akses dari mana saja. Ini merupakan salah satu keuntungan belajar melalui internet.

Mewujudkan pembelajaran berbasis web bukan sekadar meletakkan materi belajar pada web untuk kemudian diakses melalui computer web, namun ia jugadigunakan bukan hanya sebagai media alternatif pengganti kertas untuk menyimpan berbagai dokumentasi atau informasi. Web digunakan untuk mendapatkan sisi unggul yang tadi telah diungkapkan. Keunggulan yang tidak dimiliki media kertas ataupun media lain. Pembelajaran berbasis web ini dapat dikatakan unik tapi serius. Kata serius digunakan untuk mengungkapkan bahwa merancang sampai dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis web tidak semudah yang dibayangkan. Selain infrastruktur internet, pembelajaran berbasis web memerlukan sebuah model instruksional yang memang dirancang khusus untuk keperluan itu. Sebuah model instruksional merupakan sebuah komponen vital yang menentukan keefektifan proses belajar. Apa pun model instruksional yang dirancang, interaktifitas antara peserta didik, guru, pihak pendukung dan materi belajar harus mendapatkan

perhatian khusus. Ini bukan merupakan pekerjaan yang mudah.

Banyak pihak mencoba menggunakan teknologi web untuk pembelajaran dengan meletakkan materi belajar secara online, lalu menugaskan peserta didik untuk mendapatkan (*downloading*) materi belajar itu sebagai tugas baca. Setelah itu, mereka diminta untuk mengumpulkan laporan, tugas, dan lain sebagainya, kembali kepada guru juga melalui internet. Jika ini dilakukan tentunya tidak akan menimbulkan prose belajar yang optimal. Kita dapat membayangkan suasana di ruang kels ketika sebuah prose belajar sedang berlangsung. Berapa banyak di antara peserta didik aktif terlibat dalam diskusi dan sesi tanya jawab ? apa yang mereka lakukan di kelas ? Dan tentunya masih banyak lagi pertanyaan-pertanyaan lain yang sebenarnya kita sudah mengetahui jawabannya. Monitoring proses dalam pembelajaran berbasis web lebih sulit dari pada di ruang kelas. Menyediakan bahan belajar online tidak cukup. Diperlukan sebuah desain instruksional sebagai model belajar yang mengandung sejumlah (sama banyaknya dengan kegiatan di ruang kelas) peserta didik untuk terlibat dalam berbagai kegiatan belajar. Satu hal yang perlu diingat adalah bagaimana teknologi web ini dapat membantu proses pebelajaran. Untuk kepentingan ini materi pembelajaran perlu dikemas berbeda dengan penyampaian yang berbeda pula.

2. Implementasi Pembelajaran Berbasis Web

Model pembelajaran berbasis Web dirancang dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis web dalam program pembelajaran konvensional tatap muka. Proses pembelajaran konvensional tatap muka dilakukan dengan pendekatan *Student Centeted Learning* (SCL) melalui kerja kelompok. Model ini menuntut partisipasi peserta didik yang tinggi. Untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis web, langkahnya adalah sebagai berikut ;

a. Sebuah program pendidikan untuk peningkatan mutu pembelajaran di lingkungan kampus dengan berbasis web. Program ini dilakukan idealnya selama 5 – 10 bulan dan dibagi menjadi 5 tahap. Tahap 1, 3, dan 5 dilakukan secara jarak jauh dan untuk itu dipilih media web sebagai alat komunikasi' Sedangkan tahap 2 dan 4 dilakukan secara konvensional dengan tatap muka.

b. Menetapkan sebuah matakuliah pilihan di jurusan. Pembelajaran dengan tatap muka dilakukan, secara rutin tiap minggu pada tujuh minggu pertama. Setelah itu, tatap muka dilakukan setiap 2 atau 3 minggu sekali.

Dua program pendidikan itu disampaikan melalui berbagai macam kegiatan belajar secara kelompok. Belajar dan mengerjakan tugas secara kolaboratif dalam kelompok sangat dominan pada kedua program tersebut.

3. Interaksi Tatap Muka dan Virtual

Sekalipun teknologi web memungkinkan pembelajaran dilakukan virtual secara penuh, namun kesempatan itu tidak dipilih Interaksi satu sama lain untuk dapat berkomunikasi langsung secara tatap muka masih dibutuhkan. Ada tiga alasan mengapa forum tatap muka masih dibutuhkan dalam kegiatan pembelajarannya ini. Alasan tersebut adalah:

1. Perlunya forum untuk menjelaskan maksud dan mekanisme belajar yang akan dilalui bersama secara langsung dengan semua peserta didik. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran juga ditentukan oleh pemahaman peserta didik tentang apa, mengapa, dan bagaimana proses belajar dan mengerjakan tugas akan berlangsung. Peserta didik perlu mengetahui kuis dan kompetensi apa yang akan didapat setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengalaman, menjelaskan maksud dan mekanisme belajar merupakan langkah awal yang sangat vital. Kelancaran proses belajar selanjutnya sangat ditentukan pada tahapan ini.

2. Perlunya memberikan pemahaman sekaligus pengalaman belajar dengan mengerjakan tugas secara kelompok dan kolaboratif pada peserta didik. Karena model pembelajaran yang dirancang menuntut kerja kelompok, maka peserta didik perlu memiliki kompetensi dan komunitas iklim partisipatoris dan aktif terlibat dalam berbagai kegiatan perlu dikenalkan sekaligus dialami oleh setiap siswa. Untuk itu, mengenal pribadi satu dengan yang lain perlu dilakukan secara

langsung guna membangun suatu kelompok yang kokoh, selama kerja secara virtual, selanjutnya'

3. Perlunya pemberian pelatihan secukupnya dalam menggunakan computer yang akan digunakan sebagai media komunikasi berbasis web kepada setiap peserta didik. Dengan menyertakan berbagai kegiatan menggunakan komputer beserta fasilitas sistem komunikasi pendukungnya, maka setiap peserta didik harus mempunyai keterampilan mengoperasikannya. Kekurangpahaman dalam mengoperasikan peralatan tersebut sangat berdampak pada kemungkinan rendahnya partisipasi mereka dalam berbagai kegiatan diskusi virtual selanjutnya.

Di negara-negara maju seperti Amerika Serikat, teknologi informasi sudah betul-betul merasuk ke dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berbagai hal dapat kita lihat implikasinya. Berbagai dokumen dapat kita baca untuk melihat hal ini. Di bawah ini akan dibahas implikasi TI dalam bidang Pendidikan. Sejarah teknologi informasi tidak dapat dilepaskan dari bidang pendidikan. di Amerika, TI mulai tumbuh dari lingkungan akademis (NSFNET), Demikian halnya di Indonesia, TI mulai tumbuh di lingkungan akademis, seperti di ITB, UPI dan UI.

Adanya TI atau internet membuka sumber informasi yang tadinya susah diakses. Akses terhadap sumber informasi bukan menjadi masalah lagi. Perpustakaan merupakan salah satu sumber informasi yang mahal harganya. Adanya Jaringan TI atau Internet

memungkinkan seseorang di Indonesia untuk mengakses, perpustakaan di Amerika Serikat. Aplikasi telnet (seperti pada aplikasi hytelnet) atau melalui *web browser* (*Netscape dan Internet Explore*). Sudah banyak cerita tentang pertolongan internet dalam penelitian pendidikan, yaitu tugas akhir. Tukar menukar informasi atau tanya jawab dengan pakar dapat dilakukan melalui internet. Tanpa adanya internet, banyak tugas akhir, tesis, dan disertasi yang mungkin membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk diselesaikan. Kerja sama antar ahli dan juga dengan mahasiswa yang letaknya berjauhan secara fisik dapat dilakukan dengan lebih mudah. Dahulu, seseorang harus berkelana atau berjalan jauh untuk menemui seorang pakar. Untuk mendiskusikan sebuah masalah. Saat ini hal ini dapat dilakukan dari rumah dengan mengirimkan email. Makalah dan penelitian dapat dilakukan dengan saling tukar-menukar data melalui internet, via email, ataupun dengan menggunakan mekanisme *file sharing*. Bayangkan, apabila seorang mahasiswa di Sumatera dapat berdiskusi masalah kedokteran dengan seorang pakar di universitas terkemuka di pulau Irian. Mahasiswa di mana pun., diluar Indonesia mendapatkan akses ke para ahli atau dosen yang terbaik di Indonesia dan bahkan di dunia. Batasan geografis bukan menjadi masalah lagi.

Sharing information juga sangat dibutuhkan dalam bidang penelitian agar penelitian tidak berulang (*reinttent the wheel*). Hasil-hasil penelitian di perguruan tinggi dan lembaga penelitian dapat digunakan bersama-

sama sehingga mempercepat proses pengembangan ilmu dan teknologi. *Distance learning* dan *virtual campus* merupakan sebuah aplikasi baru penerapan interne. Bahkan, tak kurang pakar ekonomi Peter Drucker mengatakan bahwa „*Triggered by the Internet, continuing adult education may will become our growth industry*” ‘ *Virtual university* memiliki karakteristik yang *scalable*, yaitu dapat menyediakan pendidikan yang diakses oleh orani banyak. Jika pendidikan hanya dilakukan dalam kelas biasa, berapa jumlah orang yang dapat ikut serta dalam satu kelas? Jumlah peserta mungkin hanya dapat diisi 50 orang. *Virtual university* dapat diakses oleh siapa saja dan dari mana saja.

Bagi Indonesia, manfaat-manfaat yang disebutkan di atas sudah dapat menjadi alasan yang kuat untuk menjadikan internet sebagai infrastruktur bidang pendidikan. Untuk merangkumkan manfaat internet bagi bidang pendidikan di Indonesia melalui akses ke perpustakaan, akses ke pakar, dan penyediaan fasilitas kerja sama. Dalam kegiatan pembelajaran dengan munculnya berbagai software yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran, sekarang ini para guru dapat merancang pembelajaran berbasis komputer, dengan menggunakan salah satu bahasa pemrograman seperti delphi, pascal, macromedia flash, Swiss MX dan lainnya. Hal ini dapat memberikan variasi dalam mengajar. Seorang guru tidak harus selalu menjejali siswa dengan informasi yang membosankan. Dengan menggunakan teknologi informasi seorang guru dapat

memanfaatkan komputer sebagai totalteaching, di mana guru hanya sebagai fasilitator dan siswa dapat belajar dengan berbasis komputer baik dengan menggunakan model pembelajaran drills, tutorial, simulasi ataupun instructional games.

4. Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran

Internet, singkatan dari *inter connection and networking*, adalah jaringan informasi global, yaitu "*The largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other*". Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (*Massachusetts Institute Technology*) pada Agustus 1962. Untuk dapat menggunakan internet diperlukan sebuah komputer yang memadai, *harddisk* yang cukup, modem (berkecepatan minimal 14.400), sambungan telepon (multifungsi: telepon, faksimile, dan internet), ada program Windows, dan sedikit banyak tahu cara mengoperasikannya.

Selanjutnya, hubungi *provider* terdekat. Andaikan semua prasyarat tadi tidak dimiliki, cukup mendatangi warnet (*warung internet*) terdekat yang banyak terdapat di kota-kota besar, bahkan sampai ke desa-desa, kita dapat mengakses situs-situs apa saja sesuai dengan kebutuhan kita. Internet disebut juga media massa kontemporer, karena memenuhi syarat-syarat sebagai sebuah media massa, seperti antaralain:

ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim serta melewati -Ldi, cetak atau elektronik, sehingga pesan informasi yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat oleh khalayaknya. Bahkan, Rusman (2007) menyebutkan bahwa internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam internet terdapat miliaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. "*Through independent study, students become doers, as well as thinkers*" (cobine, 1997). Para peserta didik dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik, (Gordin et. al., 1995). Informasi yang diberikan *server-computers* itu dapat berasal dari *commercial businesses (.com)*, *government services (.gov)*, *nonprofit organizations (.org)*, *educational institutions (.edu)*, atau *artistic and cultural groups (arts)*.

Peserta didik dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analisis, tidak hanya konsumen informasi saja. Mereka menganalisis informasi yang relevan dengan pembelajaran IPS dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyatanya (real life). Peserta didik dan guru tidak perlu hadir secara fisik

di kelas (*classroom meeting*), karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian d.rgrn cara mengakses jaringan komputer yanltelah ditetapkan secara onliie.siswa juga dapat belajar bekerja sama (*collaboratite*) satu sama lain. Mereka dapat saling berkirim e-mail (*electt onic mail*) untuk mendisku sikan bahan ajar. Kemudian, selain mengerjakan tugas-tugas pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru peserta didik dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

1. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak memerlukan ruang kelas.

2. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.

3. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yangsesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.

4. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing peserta didik.

5. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.

6. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif sehingga menarik peserta didik; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua peserta didik maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik secara *online*.

Perkembangan/kemajuan teknologi internet yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan/pembelajaran. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan /pemberajaran terus dilakukan.

Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerja sama dengan ahli materi (*content specialits*) mengemas materi pembelajaran elektronik (online learning material). pembelajaran melalui internet di sekolah Dasar dapat diberikan dalam beberapa formar (wul[, 1996), di antaranya adalah:

- (1) *Electronic mail (delivery of course materials, sending in assignments, getting and giving feedback, using a course listserv., i.e., erectronic discussion group,*
- (2) *Bulletin boards/newsgroups for discussion of special group,*
- (3) *Downloading of course materials or tutorials,*
- (4) *Interactive tutorials on the web, dan*
- (5) *Real time, interactive conferencing using Moo (Multiuser object oriented) systems or Internet Relay Chat.*

Setelah bahan pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui internet, maka kegiatan berikutnya yang perlu dilakukan adalah mensosialisasikan ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para calon peserta didik. Para guru juga perlu diberikan pelatihan agar mereka mampu mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui internet. Karakteristik/potensi internet sebagaimana yang telah diuraikan di atas tentunya masih dapat diperkaya lagi dengan yang lainnya. Namun, setidaknya ketiga karakteristik/potensi internet tersebut dipandang sudah memadai sebagai dasar pertimbangan untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui internet.

5. Penggunaan Internet dalam Pembelajaran

Internet merupakan sebuah jaringan global yang merupakan kumpulan dari jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Internet mempermudah para pemakainya untuk mendapatkan informasi-informasi di dunia cyber, lembaga-lembaga milik pemerintah, dan institusi pendidikan dengan menggunakan komunikasi protokol yang terdapat pada komputer, seperti *Transmission Control Protocol* (TCP), TCP merupakan suatu protokol yang sanggup memungkinkan sistem apa pun sehingga antarsistem jaringan komputer dapat berkomunikasi baik secara lokal maupun internasional dengan modus

koneksi *Serial Line Internet Protocol* (SLIP) atau *Point to Point Protocol* (PPP). Tahun 1983 merupakan tahun kelahiran internet yang ditandai dengan di adopsinya *Transmission Control Protocol* (TCP) sebagai standar bagi Apanet. Protokol yang lainnya adalah IP (*Internet Protocol*).

Berikut ini hal-hal yang dapat difasilitasi oleh adanya internet, yaitu

1) *Discovery* (penemuan), ini meliputi *browsing* dan pencarian informasi tertentu ;

2) *Communication* (komunikasi), internet menyediakan jaringan komunikasi yang cepat dan murah mulai dari pesan-pesan yang berupa buletin sampai dengan pertukaran komunikasi yang bersifat kompleks antar atau inter organisasi. Juga termasuk di antaranya transfer informasi (antar komputer) dan proses informasi. Adapun contoh-contoh media komunikasi yang utama seperti *e-mail*, *chat group* (percakapan secara berkelompok), dan *news group* (gabungan kelompok yang bertukar berita); 2) *Collaboration* (kolaborasi), seiring dengan semakin meningkatnya komunikasi dan kolaborasi antarmedia elektronik, baik itu antarindividu maupun antar kelompok, maka beberapa fasilitas canggih dan modern pun digunakan mulai dari *screen sharing* sampai dengan *teleconferencing*. Kolaborasi juga meliputi jasa/pelayanan *resource -sharing* (pertukaran sumber-sumber informasi), yang menyediakan akses pada server-server yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Internet

juga dapat digunakan dalam bidang pendidikan dan dunia hiburan. Selain itu, untuk mempermudah perusahaan dalam melakukan berbagai transaksi bisnisnya, internet juga menyediakan fasilitas *electronic commerce* (EC) yang membantu berbagai kegiatan bisnis yang beragam, mulai dari periklanan sampai dengan berbagai jasa pelayanan yang ditawarkan kepada para konsumen. Beberapa peralatan yang dikembangkan dalam internet juga dikembangkan dalam *network* yang berada dalam suatu organisasi tertentu, yang dikenal dengan nama fasilitas intranet. Karena jumlah informasi yang terdapat pada internet bertambah dua kali lipat dalam setiap tahunnya, maka untuk mempermudah pencarian data yang dibutuhkan, beberapa perusahaan mengembangkan fasilitas pencari data yang bersifat otomatis yang dikenal dengan nama *software agents*.

6. Internet Sebagai Sumber Belajar

Peranan internet dalam pendidikan sangat menguntungkan karena kemampuannya dalam mengolah data dengan jumlah yang sangat besar. Teknologi informasi sudah menjadi jaringan komputer terbesar di dunia, yang dapat berfungsi dengan baik jika didukung oleh perangkat komputer dengan perangkat lunak yang baik dan dengan guru yang terlatih baik. Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar.

Karena internet merupakan sumber informasi utama dan pengetahuan, melalui teknologi ini kita dapat melakukan beberapa hal, di antaranya untuk:

- a. penelusuran dan pencarian bahan pustaka;
- b. membangun Program *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) untuk memodelkan sebuah rencana pembelajaran;
- c. memberi kemudahan untuk mengakses apa yang disebut dengan *virtual classroom* ataupun *virtual university* ;
- d. pemasaran dan promosi hasil karya penelitian.

Kegunaan-kegunaan seperti di atas itu dapat diperluas bergantung pada peralatan komputer yang dimiliki, jaringan dan fasilitas telepon yang tersedia, serta provider yang bertanggung jawab agar penggunaan jaringan komunikasi dan informasi tersebut tetap terpelihara. Dari waktu ke waktu, jika dilihat dari jumlah pemakaian yang makin meningkat secara eksponensial, setiap tahunnya memungkinkan fasilitas yang pada mulanya hanya dapat dinikmati segelintir orang' dan sekelompok kecil sekolah terkemuka dengan biaya operasional yang tinggi, ke depan besar kemungkinan biaya yang dibutuhkan itu akan dapat ditekan, sehingga pemanfaatannya benar-benar dapat menjadi penunjang utama bagi pengelolaan pendidikan khususnya bagi pusat sumber belajar bagi kegiatan pendidikan di daerah.

7. Pemanfaatan e-Learning untuk pembelajaran

Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002) e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik. (LAN, WAN atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan bahwa *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan meralui media internet. Sedangkan Dong mendefinisikan e-learning sebagai kegiatan pemberajaran asynchronous melalui perangkat elektronikkomputer yang memperoleh bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Atau e-learning didefinisikan sebagai berikut : *E-learning is ageneric term for all technologically supported learning using an arraybof teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotape, teleconfercing, satellite transmissions, and the move recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online course* (Sukartawi, Haryono, 2002).

Rosenberg (2001) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi intenet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pembelajaran sebagai hakekat *e-lerning*. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa “ e “ atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan sebagai

istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pembelajaran boleh disampaikan secara '*synchronously*' (pada waktu yang sama) ataupun '*asynchronously*' (pada waktu yang berbeda). Materi pembelajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Ia juga harus menyediakan kemudahan untuk '*discussion group*' dengan bantuan profesional dalam bidangnya.

Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan *e-learning*, yaitu kelas tradisional. Guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran '*e-learning*' fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran '*e-learning*' akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri. Khoe Yao Tung (2000) mengatakan bahwa setelah kehadiran guru/dosen dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil dosen/guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia. Cisco (2001) menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut. *Pertama*, *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan

pelatihan secara on-line. *Kedua, e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, iajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. *Ketiga, e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan' *Keempat*, kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas peserta didik yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik, sedangkan karakteristik *e-learning*, antara lain: *pertama*, memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan peserta didik, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. *Kedua*, memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks). *Ketiga*, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. *Keempat*, memanfaatkan j adwal pembelajar an, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer. Untuk dapat menghasilkan *e-learning* yang menarik dan diminari,

Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu: sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*-nya. Syarat personel berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respons yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian, perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

8. Teknologi Pendukung e-Learning

Dalam praktiknya *e-learning* memerlukan bantuan teknologi. Karena itu, dikenal istilah *computer based learning* (CBL), yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer; dan *computer assisted learning* (CAL), yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Teknologi

pembelajaran terus berkembang. Namun pada prinsipnya teknologi tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: *Technology based learning* dan *Technology based web-learning*. *Technology based learning* ini pada prinsipnya terdiri atas *Audio Information Technologies* (radio, audio tape, voice mail telephone) dan *Video Information Technologies* (video tape, video text, video messaging). Sedangkan *technology based web-learning* pada dasarnya adalah *Data Information Technologies* (*ftulletinboard, Internet, e-mail' tele-collaboration*).

Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, yang sering dijumpai adalah kombinasi dari teknologi yang dituliskan di atas (audio/data, video/data, audio/video). Teknologi ini juga sering di pakai pada pendidikan jarak jauh (*distance education*), dimaksudkan alat komunikasi antara murid dan guru bisa terjadi dengan keunggulan teknologi *e-learning* ini. Di antara banyak fasilitas internet, menurut onno w. Purbo (1997), "ada lima aplikasi standar internet yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan, yaitu email, *Mailinglist* (milis), *News group*, *FileTransfer Protocol* (FTP), dan *World Wide Web* (WWW)". Sedangkan Rosenberg (2001) mengkatagorikan tiga kriteria dasar yang ada dalam *e-learning*. Pertama, *e-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi. Kedua, *e-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui computer dengan menggunakan standar

teknologi internet. *Ketiga, e-learning* terfokus pada pandangan pembelajar yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pelatihan. Ada beberapa alternatif paradigma pendidikan melalui internet ini yang salah satunya adalah sistem "*dot. com educational system*" (Kardiawarman, 2000). Paradigma ini dapat mengintegrasikan beberapa sistem seperti, *Pertama*, paradigma *virtual teacher resources*, yang dapat mengatasi terbatasnya jumlah guru yang berkualitas, sehingga siswa tidak harus secara intensif memerlukan dukungan guru, karena peranan guru maya (*virtual teacher*) dan sebagian besar diambil alih oleh sistem belajar tersebut. *Kedua, virtual school system*, yang dapat membuka peluang menyelenggarakan pendidikan dasar, menengah dan tinggi yang tidak memerlukan ruang dan waktu. Keunggulan paradigma ini daya tampung siswa tak terbatas. Siswa dapat melakukan kegiatan belajar kapan saja, di mana saja, dan dari mana saja. *Ketiga*, paradigma *cyber educational resources system*, atau *dot com learning resources system*, merupakan pendukung kedua paradigma di atas, dalam membantu akses terhadap artikel atau jurnal elektronik yang tersedia secara bebas dan gratis dalam internet.

Penggunaan *e-learning* tidak bisa dilepaskan dengan peran internet. Menurut Williams (1999). Internet adalah *a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources*.

9. Pengembangan Model *e-Learning*

Pendapat Haughey (Rusman, 2007) tentang pengembangan *e-learning* adalah ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*. *web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain, model ini menggunakan sistem jarak jauh. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antarabelajar jarak jauh dan tatap muka (*konvensional*). sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini, dosen bisa memberikan petunjuk kepada mahasiswa untuk mempelajari materi perkuliahan melalui web yang telah dibuarnya. Mahasiswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, mahasiswa dan dosen lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan guru, sesama peserta didik, anggota kerompok, atau peserta didik

dengan narasumber lain. oleh karena itu, peran guru dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing peserta didik mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan perkuliahan, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 5

METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sekali, bahkan Mel Sibelberman mengintrodusir adanya sebagainya 101 metode. Namun, metode atau strategi yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, antara lain sebagai berikut :

A. *Student Team Achievement Division (STAD)*

Metode pembelajaran ini dikembangkan oleh Slavin, dan merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif . Metode STAD ini menekankan pada adanya aktifitas dan interaksi di antara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang

maksimal. Dalam proses pembelajaran, metode STAD ini melalui lima tahapan yang meliputi ;

- a. Tahap penyajian materi
- b. Tahap kegiatan kelompok
- c. Tahap test individual
- d. Tahap perhitungan skor perkembangan individu, dan
- e. Tahap pemberian penghargaan kelompok.

Tahap Penyajian Materi, yang mana guru memulai dengan menyampaikan indicator yang harus dicapai hari itu dan memotivasi rasa ingin tahu peserta didik tentang materi yang akan dipelajari, dalam penelitian ini adalah materi tentang pencemaran lingkungan. Dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dengan tujuan mengingatkan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, agar peserta didik dapat menghubungkan materi yang akan disajikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Mengenai tehnik penyajian materi pelajaran dapat dilakukan secara klasikan ataupun melalui audiovisual. Lamanya presentasi dan berapa kali harus dipresentasikan bergantung pada kekomplekan materi yang akan dibahas.

Dalam mengembangkan materi pembelajaran perlu ditekankan hal-hal sebagai berikut :

- a. Mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari peserta didik dalam kelompok,
- b. Menekankan bahwa belajar adalah memahami makna, dan bukan hafalan

- c. Memberikan umpan balik sesering mungkin untuk mengontrol pemahaman peserta didik,
- d. Memberikan penjelasan mengapa jawaban pertanyaan itu benar atau salah, dan
- e. Beralih kepada materi selanjutnya apabila peserta didik telah memahami permasalahan yang ada.

Tahap kerja kelompok, pada tahap ini setiap peserta didik diberi lembar tugas bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok peserta didik saling berbagi tugas saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator kegiatan tiap kelompok.

Tahap tes individu yaitu untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar telah dicapai, diadakan tes secara individu, mengenai materi yang telah dibahas. Pada penelitian tes individual diadakan pada akhir pertemuan kedua dan ketiga, masing-masing selama sepuluh menit agar peserta didik dapat menunjukkan apa yang telah dipelajari secara individu selama bekerja dalam kelompok. Skor perolehan individu ini didata dan diarsipkan, yang akan digunakan pada perhitungan perolehan skor kelompok.

Tahap Perhitungan Skor Perkembangan individu, dihitung berdasarkan skor awal, dalam penelitian ini didasarkan pada nilai evaluasi hasil belajar semester I. Berdasarkan skor awal setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan

skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya. Perhitungan perkembangan skor individu dimaksudkan agar peserta didik terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik sesuai dengan kemampuannya. Adapun perhitungan skor perkembangan individu pada penelitian ini diambil dari pensekoran perkembangan individu yang dikemukakan oleh Slavin (1995) seperti terlihat pada table berikut :

| Skor tes | Skor perkembangan individu |
|--|-----------------------------------|
| a. Lebih dari 10 point di bawah skor awal | 5 |
| b. 10 hingga 1 point di bawah skor awal | 10 |
| c. Skor awal sampai 10 poin di atasnya | 20 |
| d. Lebih dari 10 poin di atas skor awal | 30 |
| e. Nilai sempurna (tidak berdasar skor awal) | 30 |

Perhitungan Skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan masing-masing perkembangan skor individu dan hasilnya dibagi sesuai jumlah anggota kelompok. Pemberian penghargaan berdasarkan perolehan skor rata-rata yang dikategorikan menjadi kelompok baik, kelompok hebat dan kelompok super. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan

pemberian penghargaan terhadap kelompok adalah sebagai berikut;

- a. Kelompo dengan skor rata-rata 15, sebagai kelompok baik,
- b. Kelompok dengan skor rata-rata 20, sebagai kelompok hebat, dan
- c. Kelompok dengan skor rata-rata 25 sebagai kelompok super.

B. Learning Start with a Question

Belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika peserta didik itu aktif dan terus bertanya ketimbang hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk membuat peserta didik belajar secara aktif adalah membuat mereka bertanya tentang materi pelajaran sebelum ada penjelasan dari guru. Strategi ini dapat menggugah peserta didik untuk mencapai kunci belajar , yaitu bertanya.

Prosedur pelaksanaannya adalah ;

- a. Pilih bahan bacaan yang sesuai, kemudian bagikan kepada peserta didik. Bahan tersebut dipilih dapat dilakukan dengan cara memilih atau bab tertentu dari buku leteratur yang tersedia. Usahakan bacaan tersebut adalah bacaan yang memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk diinterpretasikan/ditafsirkan. Misalnya, dalam pembelajaran fiqh, pilihlah bacaan atau bab tentang pembegian waris menurut hokum Islam.

- b. Mintalah kepada peserta didik untuk mempelajari bacaan secara mandiri atau dengan seorang teman.
- c. Mintalah kepada peserta didik untuk member tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami, dan anjurkan kepada peserta didik memberi tanda.
- d. Mintalah kepada peserta didik untuk mencatat pertanyaan terhadap bagian bacaan yang tidak dipahami tersebut.
- e. Kumpulkanlah pertanyaan yang telah ditulis oleh peserta didik tersebut secara keseluruhan.
- f. Mulailah dan sampaikanlah materi pelajaran, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik tersebut.

C. Question student Heve

Metode question student here dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya. Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan membagi kelas dengan 4 (empat) kelompok. Jumlah anggota kelompok sebaiknya disesuaikan dengan jumlah peserta didik. Jumlah kelompok sebaiknya disesuaikan dengan jumlah peserta didik. Selanjutnya, bagikan kartu kosong kepada setiap peserta didik dalam setiap kelompok. Mintalah peserta didik menulis beberapa pertanyaan yang mereka miliki tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Dalam setiap kelompok, putarlah kartu tersebut searah keliling jarum jam. Ketika setiap kartu diedarkan pada anggota kelompok, anggota tersebut harus membacanya dan

meberikan tanda (v) jika pertanyaan tersebut kembali pada pemiliknya masing-masing.

Setiap pemilik kartu dalam kelompok harus memeriksa pertanyaan-pertanyaan mana yang mendapat suara terbanyak. Setelah itu jumlah perolehan suara atas pertanyaan itu dibandingkan dengan perolehan anggota lain dalam satu kelompok. Pertanyaan yang mendapat suara terbanyak kini menjadi milik kelompok. Setiap kelompok melaporkan secara tertulis pertanyaan yang telah menjadi milik kelompok (mewakili kelompok). Guru melakukan pemeriksaan terhadap pertanyaan dari tiap-tiap kelompok, mungkin ada pertanyaan yang substansinya sama. Pertanyaan-pertanyaan yang sudah diseleksi oleh guru dikembalikan kepada peserta didik untuk dijawab secara mandiri maupun kelompok. Jawaban lisan maupun tertulis.

D. Everyone is teacher here

Metode ini merupakan cara yang sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual . metode ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya.

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut :

1. Bagikan secarik kertas/kartu indeks kepada seluruh peserta didik.
2. Setiap peserta didik diminta menulis satu pertanyaan mengenai materi pelajaran yang sedang

dipelajari di kelas (misalnya, tugas membaca) atau sebuah topik khusus yang akan didiskusikan di dalam kelas.

3. Kumpulkan kertas, lalu acak kertas tersebut kemudian bagikan kepada setiap peserta didik. Pastikan bahwa tidak ada peserta didik yang menerima soal yang ditulis sendiri'
4. Mintalah kepada peserta didik untuk membaca dalam hati pertanyaan pada kertas tersebut kemudian mintalah kepada mereka memikirkan jawabannya.
5. Mintalah kepada peserta didik secara sukarela membacakan pertanyaan tersebut dan menjawabnya.
6. Setelah jawaban diberikan, mintalah kepada peserta didik lainnya untuk menambahkan atau membantahnya bila dirasa jawaban yang diberikan kurang benar. Begitu juga seterusnya sampai semua peserta didik membaca dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan.

E. Giving Question dan Getting Answer

Metode ini dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya dan menjawab pertanyaan.

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut :

1. Bagikan dua potongan/lembar kertas kepada peserta didik, selanjutnya mintalah kepada mereka

menuliskan di kartu tersebut, yaitu di kartu satu berisi pertanyaan, dan kartu yang kedua berisi pertanyaan.

2. Mulailah pembelajaran dengan pertanyaan. Pertanyaan bisa berasal dari peserta didik maupun dari guru. Jika pertanyaan berasal peserta didik, maka peserta didik ini diminta menyerahkan kartu yang berisi pertanyaan.
3. Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada peserta didik untuk menjawabnya. Setiap peserta didik yang hendak menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang berisi jawaban. Perlu diingat, setiap peserta didik yang hendak menjawab maupun bertanya harus menyerahkan kartu-kartu itu kepada guru.
4. Jika sampai akhir sesi ada peserta didik yang masih memiliki 2 (dua) lembar kertas, yaitu : kertas berisi pertanyaan dan jawaban, atau masih memiliki salah satu kertas tersebut, maka mereka diminta membuat resume atau proses tanya jawab yang sudah berlangsung. Tentu keputusan ini harus disepakai sejak awal oleh guru dan peserta didik.

F. Jigsaw

Metode Jigsaw ini merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan metode

ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Langkah-langkah metode Jigsaw dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi dalam beberapa segmen/bagian.
- b. Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen/bagian yang ada. Jika jumlah peserta didik sebanyak 30 orang, sementara segmen/bagian materi yang ada adalah tiga, maka masing-masing kelompok berjumlah 10 orang.
- c. Setiap kelompok mendapatkan tugas membaca, memahami dan mengkaji segmen/bagian mata pelajaran yang berbeda-beda tersebut.
- d. Selesai melaksanakan tugas, sebagaimana point 3, setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompoknya masing-masing.
- e. Kembalikan suasana belajar seperti semula, kemudian tanyakan beberapa pertanyaan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- f. Beri peserta didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.

G. *Think-Pair-Share*

Metode *Think-Pair-Share* atau berpikir berpasangan berbagi merupakan salah metode dalam

pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Metode *think-pair-share* ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif. Dalam sejarahnya, metode ini dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sebagaimana diintrodusir oleh Arends (1997), yang mengatakan bahwa *think-pair-share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pada pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *think-pair-share* dapat member peserta didik lebih banyak waktu berpikir, untuk merespons dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau peserta didik membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Sekarang guru menginginkan peserta didik mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami. Guru memilih menggunakan metode ini untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan.

Dalam implementasinya metode pembelajaran ini dimulai dengan kegiatan “thinking”, maksudnya pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru member kesempatan kepada mereka memikirkan jawabannya. Selanjutnya adalah “pairing”, yaitu pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan. Beri kesempatan kepada pasangan-pesangan itu untuk berdiskusi.

Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban makna dari jawaban yang telah dipikirkannya melalui intersubjektif dengan pasangannya.

Hasil diskusi intersubjektif di tiap-tiap pasangan hasilnya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan tahap “sharing”. Dalam kegiatan ini diharapkan terjadi tanpa tanya jawab yang mendorong pada pengonstruksian pengetahuan secara integrative. Peserta didik dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

H. *Group investigation*

Metode *group investigation* (investigasi kelompok) sering dipandang sebagai metode pembelajaran yang paling kompleks dan paling sulit dilaksanakan dalam pembelajarn. Metode ini melibatkan peserta didik sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Metode ini menuntut para peserta didik untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi ataupun dalam ketrampilan proses kelompok (*group process skills*). Para guru yang menggunakan metode investigasi kelompok umumnya membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotalan 5 atau 6 peserta didik dengan karakteristik yang berbeda/heterogen. Pembagian kelompok dapat juga didasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap satu topik tertentu. Peserta didik memilih topik yang ingin

dipelajari, mengikuti investigasi mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih, kemudian menyiapkan dan menyajikan suatu laporan di depan kelas secara keseluruhan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *group investigation* adalah sebagai berikut :

Pertama, seleksi topik. Para peserta didik berbagai subtopik dalam suatu wilayah masalah umum yang biasanya digambarkan oleh guru. Para peserta didik selanjutnya diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok yang berorganisasi pada tugas (*task oriented group*) yang beranggotakan dua hingga 6 orang. Komposisi kelompok heterogen, baik dalam jenis kelamin, etnik maupun kemampuan akademik.

Kedua, merencanakan kerja sama. Peserta didik beserta guru merencanakan berbagai prosedur belajar khusus, tugas dan tujuan umum yang konsisten dengan berbagai topik dan subtopik yang telah dipilih .

Ketiga, implementasi. Peserta didik melaksanakan rencana yang telah dirumuskan. Pembelajaran harus melibatkan berbagai aktivitas dan keterampilan dengan variasi yang luas dan mendorong peserta didik untuk menggunakan berbagai sumber, baik terdapat di dalam maupun di luar sekolah. Guru secara terus menerus mengikuti kemajuan tiap kelompok dan memberikan bantuan jika diperlukan.

Keempat, analisis dan sintesis. Peserta didik menganalisis dan mensintesis berbagai informasi yang

dipilih dan merencanakan agar dapat diringkaskan dalam suatu penyajian yang menarik di depan kelas.

Kelima, penyajian hasil akhir. Semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari agar semua peserta didik dalam kelas saling terlibat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut. Presentasi kelompok dikoordinir oleh guru.

Keenam, Evaluasi. Guru beserta peserta didik melakukan evaluasi mengenai kontribusi setiap kelompok terhadap pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi dapat mencakup tiap peserta didik secara individu atau kelompok atau keduanya.

I. Two stay two stray

Metode *two stay two stray* atau metode dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok selesai terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.

Setelah diskusi kelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan

tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing.

Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan. Atau secara kronologis, tahapan penerapan metode ini dalam pembelajaran, sebagai berikut ;

- a. Guru mengelompokkan peserta didik yang berjumlah kurang lebih 4 orang tiap kelompok
- b. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok dengan membahas materi yang diberikan
- c. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok menjadi tamu ke kelompok lainnya.
- d. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka
- e. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- f. Kemudian kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

Pada dasarnya, agar semua metode berhasil seperti yang diharapkan dalam pembelajaran kooperatif, setiap metode harus melibatkan materi ajar yang memungkinkan peserta didik saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (*interdependen*) untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam

keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada peserta didik dan peran peserta didik dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Peran tersebut mungkin bermacam-macam menurut tugas, misalnya, peran pencatat (recorder), pembuat kesimpulan (*summarizer*), pengatur materi (*material manager*), atau fasilitator, dan peran guru bisa sebagai pemonitor aktivitas belajar.

J. *The power of Two*

Metode pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan kooperatif, serta mendorong dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Metode pembelajaran ini mempunyai prinsip bahwa berfikir berdua jauh lebih baik dari pada berfikir sendiri.

Langkah-langkah metode pembelajaran *power of two* adalah sebagai berikut :

1. Barilah peserta didik satu atau lebih pertanyaan yang membutuhkan refleksi dan pikiran, sebagai contoh ;
 - Mengapa terjadi perbedaan paham di kalangan umat Islam dalam masalah fiqh ?
 - Apa makna khusyu' dalam sholat ?
 - Mengapa umat Islam wajib menunaikan zakat ?
2. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.
3. Setelah peserta didik menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mintalah mereka berpasangan

dan saling bertukar jawaban satu sama lain dan membahasnya.

4. Mintalah pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan tersebut (berdasarkan hasil diskusi berdua), sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka.
5. Ketika pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru bandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas, sambil diadakan curah pendapat dengan seluruh anggota kelas.

K. Point-Counter-Point

Metode pembelajaran *point-counter-point* sangat tepat dipergunakan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam berbagai perspektif. Jika metode pembelajaran ini dikembangkan, maka yang harus dipertimbangkan, maka yang harus diperhatikan adalah materi pembelajaran. Di dalam bahan pelajaran harus terdapat isu-isu kontroversial, misalnya, isu tentang perbedaan pendapat tentang ilmu kalam, tentang Ahmadiyah, dan sebagainya.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode ini dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pilihlah isu-isu yang mempunyai banyak perspektif.
- b. Bagilah peserta didik ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan jumlah perspektif yang telah ditentukan.
- c. Minta masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen sesuai dengan pandangan kelompok yang

diwakili. Dalam aktivitas ini pisahlah tempat duduk masing-masing kelompok.

- d. Kumpulkan kembali semua peserta didik dan perintahkan mereka untuk duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok.
- e. Mulai debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai.
- f. Setelah salah seorang peserta didik menyampaikan satu argumen sesuai dengan pandangan yang diwakili oleh kelompoknya, mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal isu yang sama.
- g. Lanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan.
- h. Rangkum debat yang baru saja dilakukan dengan menggarisbawahi atau mungkin mencari titik temu dari argumen-argumen yang muncul.

L. SNOW BALLING

Metode ini digunakan untuk mendapatkan jawaban yang dihasilkan dari diskusi peserta didik secara bertingkat. Di mulai dari kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan kelompok yang lebih besar sehingga pada akhirnya akan memunculkan dua atau tiga jawaban yang telah disepakati oleh peserta didik secara berkelompok. Metode pembelajaran ini akan berjalan jika materi yang dipelajari menuntut pemikiran yang mendalam atau yang menuntut peserta didik untuk berpikir analisi bahkan mungkin sintesis. Materi-materi

yang bersifat faktual, yang jawabannya sudah ada didalam buku teks mungkin tidak tepat diajarkan dengan metode ini.

Langkah-langkah pelaksanaan metode snowballing dalam pembelajaran adalah sebagai berikut ;

- a. Sampaikan topik materi yang akan diajarkan
- b. Minta peserta didik untuk menjawab secara berpasangan (dua orang)
- c. Setelah peserta didik yang bekerja berpasangan tadi mendapatkan jawaban, pasangan tadi digabungkan dengan pasangan di sampingnya. Dengan ini terbentuk kelompok dengan anggota empat orang.
- d. Kelompok berempat ini mengerjakan tugas yang sama seperti dalam kelompok dua orang. Tugas ini dapat dilakukan dengan membandingkan jawaban kelompok dua orang dengan kelompok yang lain. Dalam langkah ini perlu ditegaskan bahwa jawaban kedua kelompok harus disepakati oleh semua anggota kelompok baru.
- e. Setelah kelompok berempat ini selesai mengerjakan tugas, setiap kelompok digabungkan dengan satu kelompok yang lain. Dengan ini muncul kelompok baru yang anggotanya berjumlah delapan orang.
- f. Yang dikerjakan oleh kelompok baru ini sama dengan tugas pada langkah keempat di atas. Langkah ini dapat dilanjutkan sesuai dengan jumlah peserta didik atau waktu yang tersedia.
- g. Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasilnya kepada kelas.

- h. Guru akan membandingkan jawaban dari masing-masing kelompok kemudian memberikan ulasan-ulasan dan penjelasan-penjelasan secukupnya sebagai klarifikasi dari jawaban peserta didik.

M. *Know-Want-Know-Learned*

Metode pembelajaran ini terdiri atas Know apa yang telah diketahui (sebelum membaca), want berarti apa yang ingin diketahui (sebelum membaca) dan learned berarti apa yang telah diketahui atau dipelajari (setelah membaca). Metode pembelajaran ini merupakan teknik membaca kritis, dimana pembaca mengingat dulu apa yang telah diketahui atau menentukan apa yang ingin diketahui sebelum membaca, kemudian apa yang diperoleh atau dipelajari setelah membaca. Metode pembelajaran ini akan membiasakan peserta didik mengkaitkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan apa yang dibaca dan menentukan apa yang telah diperoleh dari membacanya. Di samping itu, metode pembelajaran ini akan dapat membantu keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dimungkinkan peserta didik dapat memahami suatu topic yang akan dibahas.

Metode Know-Want-Know-Learned dalam pembelajaran terdapat tiga langkah dasar, yaitu :

Langkah pertama, apa yang saya ketahui (know). Guru memulainya dengan pertanyaan, misalnya; *Apa yang kamu ketahui tentang ?* guru menuliskan jawaban peserta didik di papan tulis, kemudian dilanjutkan

diskusi dengan pertanyaan berikutnya; *Dimana kamu pelajari tentang itu ?* atau *Bagaimana kamu mengetahuinya?* Ketika peserta didik menggunakan gagasan dalam diskusi kelas dan berpartisipasi, mereka mencatat informasi yang telah mereka ketahui tentang topik yang sedang dibicarakan. Setelah curah pendapat atau sumbang saran terjadi di kelas, guru bertanya kepada peserta didik tentang jenis informasi yang sedang disajikan. Guru memberikan beberapa contoh kategori informasi yang dikumpulkan saat sumbang saran. Kemudian guru menyuruh peserta didik memikirkan kemungkinan kategori yang lain kemudian dicatat oleh peserta didik. Setelah itu peserta didik mengemukakan kategori informasi yang dibacanya. Dalam kegiatan ini guru perlu mencontoh proses membaca kepada siswa dengan menyajikan beberapa kategori.

Langkah kedua, *What I want to learn*, guru menuntun peserta didik menyusun tujuan khusus membaca. Dari minat, rasa ingin tahu, dan ketidakjelasan, yang ditimbulkan selama langkah pertama, guru memformulasikan kemabali pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta didik. Pertanyaan yang sudah diformulasikan dituliskan oleh guru di papan tulis. Kemudian guru berusaha memancing pertanyaan-pertanyaan peserta didik dengan menunjuk ketidak konsistenan, pertentangan informasi dan khususnya menimbulkan gagasan-gagasan. Peserta didik didorong menulis pertanyaan mereka sendiri atau memilih salah satu pertanyaan yang tersedia di papan tulis. Pertanyaan-

pertanyaan itu kemudian disajikan sebagai tujuan membaca.

Adapun tujuan bertalian dengan tujuan pembelajarn ini, diantaranya;

- a. Mendorong peserta didik berpikir untuk memecahkan suatu masalah
- b. Membangkitkan pengertian yang lama dan yang baru
- c. Menyelidiki dan menilai penguasaan peserta didik tentang bahan pembelajaran
- d. Membangkitkan minat untuk sesuatu, sehingga timbul keinginan untuk mempelajarinya
- e. Mendorong menggunakan pengetahuan dalam situasi-situasi lain
- f. Membantu peserta didik menginterpretasikan dan mengorganisasikan pengetahuan dan pengalamannya dalam bentuk prinsip atau generalisasi yang lebih luas
- g. Menunjukkan perhatian peserta didik kepada bagian-bagian yang penting dalam pembelajaran.
- h. Mengubah pendirian, kepercayaan atau prasangka yang tidak sesuai
- i. Menunjukkan perhatian kepada hubungan sebab akibat
- j. Menyelidiki kepandaian, minat, kematangan dan latar belakang peserta didik.
- k. Menarik perhatian peserta didik atau kelas.

Langkah ketiga, what I have learned terjadi setelah membaca. Aktifitas ini merupakan tindak lanjut untuk menentukan, memperluas, dan menemukan

seperangkat tujuan membaca. Sesudah itu, peserta didik mencatat informasi yang telah mereka pelajari, mengidentifikasi sisa pertanyaan yang belum terjawab. Dalam aktifitas ini guru membantu peserta didik mengembangkan perencanaan untuk menginvestasi pertanyaan-pertanyaan yang tersisa. Dengan cara ini guru memberikan penekanan pada tujuan membaca untuk memenuhi rasa ingin tahu pribadi peserta didik, tidak hanya sekedar yang disajikan dalam teks.

Metode pembelajaran ini dapat digambarkan sebagai berikut :

| Know (sebelum membaca) | Want to know Saat membaca | Learned (Setelah membaca) |
|--|---|--|
| Apa yang sudah kita ketahui (mengenai isi bahan bacaan) | Apa yang ingin kita ketahui (dari isi bacaan) | Apa yang kita pelajari (dari isi bacaan) |

Melalui perbandingan kolom *what I want to know* dengan kolom *learned*, guru dan peserta didik mendiskusikan dalam diskusi kelas atau memberikan suatu tes, guru harus mengidentifikasi apakah peserta didik sudah mempelajari informasi yang benar-benar ingin lebih banyak diketahuinya. Dalam hal ini mungkin ada beberapa butir tambahan informasi yang ingin diketahuinya. Idealnya, setiap peserta didik hendaknya melengkapi *Learned* dengan informasi yang lengkap

tentang butir-butir pada kolom *What I want to Know* bersama-sama dengan informasi baru yang telah mereka pelajari.

N. Rotating Trio Exchange

Metode *Rotating Trio Exchange* ini merupakan metode pembelajaran yang berkaitan dengan cara peserta didik mendiskusikan permasalahan dengan beranggotakan tiga orang. Metode ini merupakan cara terperinci bagi peserta didik untuk mendiskusikan permasalahan dengan sebagian (dan biasanya memang tidak semua) teman kelas mereka. Pertukaran pendapat ini bisa dengan mudah diarahkan kepada materi yang akan diajarkan di kelas.

Langkah-langkah mengimplementasikan metode *Rotating Trio Exchange*, adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun pertanyaan-pertanyaan yang dapat membantu peserta didik untuk mulai mendiskusikan materi pelajaran.
- b. Guru menggunakan pertanyaan yang tidak memiliki jawaban benar-salah
- c. Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok tiga orang (trio). Mengatur kelompok trio tersebut di dalam kelas agar guru dapat melihat dengan jelas trio yang disisi kanan dan disisi kiri. Guru membentuk formasi kelompok-kelompok trio secara keseluruhan bisa berbentuk melingkar atau persegi.

- d. Guru memberikan tiap trio sebuah pertanyaan pembuka (pertanyaan yang sama untuk masing-masing trio) untuk segera dibahas.
- e. Guru memilih pertanyaan yang paling ringan (tingkat kesulitannya tergolong mudah) untuk memulai pertukaran pendapat kelompok-kelompok trio. Tiap-tiap peserta didik di dalam kelompok harus mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan.
- f. Setelah peserta didik berdiskusi (dalam waktu yang cukup), guru meminta masing-masing kelompok untuk memberikan angka 1, 2, dan 3 kepada tiap-tiap anggotanya.
- g. Guru meminta peserta didik yang bernomor 2, untuk pindah ke kelompok trio 2 (dua) searah jarum jam. Peserta didik yang bernomor 3 (tiga) untuk berpindah ke kelompok trio 3 (tiga) searah jarum jam. Peserta didik yang bernomor 1 (satu) untuk tetap ditempat duduknya karena ia adalah anggota tetap dari kelompok trio mereka (pertukaran kelompok trio terjadi pada saat guru akan memberikan pertanyaan yang baru dengan menaikkan tingkat kesulitan soal) dan seterusnya.
- h. Guru meminta kepada para peserta didik untuk mengangkat tangan tinggi-tinggi, sehingga peserta didik yang telah berpindah bisa menemukan mereka. Hasilnya adalah komposisi kelompok trio yang sepenuhnya baru. Mulailah pertukaran pendapat baru dengan pertanyaan baru.

- i. Guru menaikkan tingkat kesulitan atau pertanyaan apabila akan memulai babak baru.

Guru bisa merotasi trio-trio sebanyak pertanyaan yang dimiliki dan waktu untuk berdiskusi harus tersedia dengan cukup. Guru hendaknya selalu menggunakan langkah-langkah atau prosedur rotasi yang sama.

O. Role-Playing

Role playing merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Role Playing berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu ;

- a. Mengambil peran (*Role-Taking*), yaitu : tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh, berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan oleh anak), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi sosial.
- b. Membuat peran (*Role-making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dan satu peran ke peran lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar-menawar peran (*Role-Negotiation*), yaitu ; tingakat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam proses *role-playing* peserta didik diminta untu;

- a. Mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain.
- b. Masuk dalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasar relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari peserta didik atau materi kurikulum yang sedang dipelajari.
- c. Bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak “seolah-olah” peran-peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasar asumsi tersebut,
- d. Menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi gap yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.

Adapun mengapa *role-playing* digunakan sebagai metode pembelajaran, didasarkan satu atau lebih alasan, sebagai berikut ;

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis
- c. Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- d. Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah.
- e. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- f. Membuat spekulasi terhadap ketidak pastian yang meliputi pengetahuan.

- g. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental
- h. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- i. Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- j. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- k. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
- l. Mengembangkan pemahaman yang empirik.
 - m. Member feedback yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

Langkah-langkah penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran adalah;

- a. Buatlah permasalahan yang diangkat dari setting atau kejadian aktual yang berkembang di masyarakat yang relevan dengan materi pembelajaran.
- b. Tunjukkan 2 (dua) orang atau lebih untuk memerankan tokoh yang terlibat dalam kejadian tersebut.
- c. Mintalah kepada para pemeran untuk bertidak seperti yang dilakukan oleh para aktor sesungguhnya dengan membuat semacam skenario dialog.
- d. Mintalah peserta lain untuk mengamati dan mencatat adegan yang berlangsung untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi dan tanggapan.
- e. Mintalah komentar dari peserta didik.

P. Active debate

Debat dapat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik, di samping itu metode ini, menjadi salah satu metode sangat berharga dapat mendorong pemikir dan perenungan terutama kalau peserta didik diharapkan mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinannya sendiri. Ini merupakan metode yang secara aktif melibatkan setiap peserta didik di dalam kelas bukan hanya para pelaku debat saja.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode debat ini dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut ;

- a. Kembangkan sebuah pertanyaan yang kontroversial yang berkaitan dengan materi pelajaran. Misalnya ; tidak wajib orang muslim membayar zakat, karena ia telah membayar pajak.
- b. Bagi kelas dalam dua tim. Mintalah satu kelompok yang “pro” dan kelompok lainnya yang “kontra”
- c. Berikutnya, buat dua sampai empat sub kelompok dalam masing-masing kelompok debat, Misalnya dengan 24 peserta didik. Guru dapat membuat 3 kelompok kontra yang masing-masing tiga sub kelompok “pro” dan yang 3 kelompok yang “kontra” yang masing-masing terdiri dari empat orang . setiap sub kelompok diminta mengembangkan argumentasi yang mendukung masing-masing posisi, atau menyiapkan urutan daftar argument yang dapat mereka diskusikan dan seleksi. Di akhir

diskusi setiap sub kelompok memilih seorang juru bicara.

- d. Siapkan dua sampai empat kursi (tergantung pada jumlah sub kelompok yang ada) untuk para juru bicara pada kelompok “pro” dan jumlah kursi yang sama untuk kelompok “kontra”, peserta didik yang lain duduk di belakang para juru bicara. Mulailah debat dengan para juru bicara mempresentasikan pandangan mereka. Proses ini disebut argumen pembuka.
- e. Setelah mendengarkan argument pembuka, hentikan debat dan kembali ke sub-kelompok. Setiap sub-kelompok untuk mempersiapkan argumen mengkanter argumen pembuka dari kelompok lawan. Setiap sub kelompok memilih juru bicara, usahakan yang baru.
- f. Lanjutkan kembali debat, juru bicara yang saling berhadapan diminta untuk memberikan kaunter argument. Ketika debat berlangsung, peserta yang lain didorong untuk memberikan catatan yang berisi usulan argument atau bantahan. Minta mereka untuk bersorak atau bertepuk tangan untuk masing-masing argumen dari para wakil kelompok.
- g. Pada saat yang tepat akhiri debat. Tidak perlu menentukan kelompok mana yang menang, buatlah kelas melingkar. Pastikan bahwa kelas terintegrasi dengan meminta mereka duduk berdampingan dengan mereka yang berada di kelompok lawan. Diskusikan apa yang peserta didik pelajari dari pengalaman debat tersebut. Minta peserta didik

untuk mengidentifikasi argument yang baik menurut mereka.

Q. Metode PQ4R

Pengalaman awal dapat dibangun melalui kativitas membaca. Dengan aktivitas membaca ini peserta didik akan memiliki stock of knowledge. Salam satu metode PAIKEM yang dikembangkan dalam pembelajaran berjalan secara efektif adalah matode pembelajaran PQ4R.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode PQ4R dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan namanya metode PQ4R, aktiviatas ini diawali dengan “P” yang berarti preview. Fokus preview adalah pesera didik menemukan ide-ide pokok yang dikembangkan dalam bahan bacaan. Pelacaan ide pokok dilakukan dengan mebiasakan peserta didik membaca selintas dan cepat bahan bacaan. Bagian –bagian yang dapat dibaca, misalnya, bab pengantar, daftar isi, topik, maupun sub-topik, judul dan sub-judul atau ringkasan pada akhir suatu bab. Penelusuran ide pokok dapat juga dilakukan dengan membaca satu atau dua kalimat setiap halaman dengan cepat. Singkatnya melalui preview peserta didik telah mempunyai gambaran mengenai hal yang dipelajari.
- b. Langkah berikutnya adalah “Q” yang berarti Question atau bertanya. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan untuk dirinya sendiri. Pertanyaan dapat dikembangkan dari yang

sederhana menuju pertanyaan yang kompleks. Pertanyaan itu meliputi apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana atau 5W 1H (what, who, where, why, and how). Pertanyaan-pertanyaan tersebut dikembangkan ke arah pembentukan pengetahuan deklaratif, structural, dan pengetahuan procedural.

- c. Setelah pertanyaan-pertanyaan dirumuskan, selanjutnya peserta didik membaca atau “R” yang berarti read secara detail dari bahan bacaan yang dipelajarinya. Pada tahap ini peserta didik diarahkan mencari jawaban terhadap semua pertanyaan yang telah dirumuskannya.
- d. Selama membaca peserta didik harus melakukan refleksi atau “R” berate Reflect. Selama membaca mereka tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, namun terpenting adalah mereka berdialog dengan apa yang dibacanya. Mereka mencoba memahami apa yang dibacanya. Caranya, (1) menghubungkan apa yang sudah dibacanya dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya, (2) mengkaitkan sub-sub topik di dalam teks dengan konsep-konsep. (3) mengkaitkan hal yang dibacanya dengan kenyataan yang dihadapinya.
- e. Langkah berikutnya adalah “R” yang berarti Recite. Pada tahap ini peserta didik diminta merenungkan kembali informasi yang telah dipelajari. Terpenting dalam membawakan kembali apa yang telah dibaca dan dipahami oleh peserta didik adalah mereka mampu merumuskan konsep-konsep, menjelaskan

hubungan antar konsep tersebut, dan mengartikulasikan pokok-pokok penting yang telah dibacanya dengan redaksinya sendiri. Akan lebih baik jika peserta didik tidak hanya menyampaikannya secara lisan, namun juga dalam bentuk tulisan.

- f. Langkah terakhir adalah peserta didik diminta membuat rangkuman atau merumuskan inti sari dari bahan yang telah dibacanya. Terpenting pada tahap ini peserta didik mampu merumuskan kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukannya. Langkah tersebut dinamakan “R” yang berate Review.

R. Card sort

Metode card sort atau sortir kartu ini merupakan aktivitas kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam metode ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan.

Langkah-langkah pelaksanaan metode card sort dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- a. Setiap peserta didik diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori , misalnya:
 - Karakteristik hadis shoheh
 - Ajaran mu'tazilah
 - Rukun wudlu, dsb

- b. Mintalah peserta didik untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan peserta didik menemukannya sendiri.
- c. Peserta didik dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- d. Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin penting terkait materi pelajaran.

S. *Team Games Tournament (TGT)*

Metode Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran yang mudah diterapkan. Dalam pelaksanaannya melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement.

Aktivitas pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran, metode TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama metode TGT, yaitu :

Pertama, penyajian kelas. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami yang

disimpulkan guru , karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Kedua, kelompok (tim). Kelompok biasanya terdiri 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalam mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

Ketiga, game. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab benar pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

Keempat, turnamen. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah

apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan “super team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “great team” apabila rata-rata skor mencapai 40-45 dan “good team” apabila rata-ratanya 30-40.

T. READING ALOUD

Membaca suatu teks dengan keras dapat membantu peserta didik menfokuskan perhatian secara mental, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan, dan merangsang diskusi. Metode pembelajaran ini juga mempunyai efek pada memusatkan perhatian dan membuat suatu kelompok yang kondusif. Prosedur metode Reading Aloud dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut :

1. Guru memilih teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras, misalnya tentang manasik haji. Guru hendaknya membatasi dengan suatu pilihan teks yang kurang dari 500 kata.
2. Guru menjelaskan teks itu pada peserta didik secara singkat. Guru memperjelas poin-poin kunci atau masalah-masalah pokok yang dapat diangkat.
3. Guru membagi bacaan teks itu dengan alinea-alinea atau beberapa cara lainnya. Guru menyuruh sukarelawan-sukarelawan untuk membaca keras bagian-bagian yang berbeda.
4. Ketika bacaan-bacaan tersebut berjalan, guru menghentikan di beberapa tempat untuk menekankan poin-poin tertentu, kemudian guru memunculkan beberapa pertanyaan, atau

memberikan contoh-contoh. Guru dapat membuat diskusi-diskusi singkat jika para peserta didik melanjutkan dengan menguji apa yang ada dalam teks tersebut.

5. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

U. Information Search

Metode *information search* ini dapat diterapkan pembelajaran yang materinya sangat actual, tetapi padat, monoton, dan terasa membosankan. Materi dapat diambil dari beberapa sumber, seperti; Koran, majalah, tabloid, dan sebagainya. Langkah-langkah penerapan metode ini antara lain adalah ;

1. Peserta didik diminta untuk mencari informasi yang terdapat di dalam teks atau bahan bacaan.
2. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya terdapat dalam teks.
3. Bagilah kelas dalam kelompok-kelompok kecil (3 sampai 5 orang per kelompok).
4. Jelaskan pertanyaan yang dibuat dan diberikan kepada kelompok-kelompok kecil tersebut.
5. Mintalah peserta didik untuk mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut di dalam *hand out* yang dibagikan atau bahan bacaan yang telah ditentukan.
6. Ulang kembali semua jawaban dari peserta didik dan mengembangkan jawaban tersebut untuk menambah informasi peserta didik sehingga jawaban yang didapat semakin jelas.

V. Crossword Puzzle

Crossword Puzzle atau dikenal Teka Teki Silang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan essensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan metode ini dalam pelaksanaannya dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Langkah-langkah penerapan *crossword Puzzle* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi kuliah yang telah anda berikan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buat pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan.
- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

BAB 6

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. OPTIMALISASI PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN

Optimalisasi peran guru dalam pembelajaran menjadi salah satu bagian yang penting dalam pelaksanaan pelaksanaan strategi PAIKEM GEMBROT dalam pembelajaran. Ketika ilmu pengetahuan masih terbatas, ketika penemuan hasil-hasil teknologi belum berkembang hebat seperti sekarang ini, maka peran utama guru di sekolah adalah menyampaikan ilmu pengetahuan sebagai warisan kebudayaan masa lalu yang dianggap berguna sehingga harus dilestarikan. Dalam kondisi demikian, strategi PAIKEM GEMBROT akan dapat efektif bila guru berperan sebagai sumber belajar (*learning resources*) bagi peserta didik. Peserta didik

akan belajar apa yang keluar dari mulut guru. Oleh karena itu, ada pepatah yang menyebutkan bagaimanapun pintarnya peserta didik maka tidak mungkin dapat mengalahkan pintarnya guru. Apakah dalam kondisi yang demikian masih tetap dapat dipertahankan? Apakah ilmu pengetahuan sebagai warisan masa lalu yang harus dikuasai itu hanya dapat dipelajari dari mulut guru? Tentu saja tidak. Dalam abad teknologi dan informasi ini peserta didik dapat mempelajarinya dari berbagai sumber. Namun demikian, seperti yang telah dijelaskan di muka guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, Bagaimanapun, hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Teknologi yang konon bisa memudahkan manusia mencari dan mendapatkan informasi dan pengetahuan, tidak mungkin dapat mengganti peran guru. Lalu apa peran guru dalam kondisi demikian ? Apakah guru sebagai satu-satunya sumber belajar masih tetap relevan ? Apakah ada peran lain yang dianggap lebih penting? Bagaimana melaksanakan peran-peran tersebut agar proses pembelajaran PAIKEM GEMBROT yang menjadi tanggung jawab lebih berhasil ? Beberapa peran guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran PAIKEM GEMBROT akan dijelaskan di bawah ini.

a. Guru sebagai Sumber Belajar

Peran guru sebagai sumber belajar merupakan peran yang sangat penting, dala pembelajaran PAIKEM

GEMBROT. Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran. Kita bisa menilai baik atau tidaknya seorang guru hanya dari penguasaan materi pelajaran. Dikatakan guru yang baik manakala ia dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, sehingga benar-benar ia berperan sebagai sumber belajar bagi anak didiknya. Apa pun yang ditanyakan siswa berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang, diajarkannya, ia akan bisa menjawab dengan penuh keyakinan. Sebaliknya, dikatakan guru yang kurang baik manakala ia tidak paham tentang materi yang diajarkannya. Ketidakhahaman tentang materi pelajaran biasanya ditunjukkan oleh perilaku-perilaku tertentu, misalnya teknik penyampaian materi pelajaran yang monoton, ia lebih sering duduk di kursi sambil membaca, suaranya lemah, tidak berani melakukan kontak mata dengan peserta didik, miskin dengan ilustrasi, dan lain-lain. Perilaku guru yang demikian bisa menyebabkan hilangnya kepercayaan pada diri peserta didik sehingga guru akan sulit mengendalikan kelas.

Sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran dengan strategi PAIKEM GEMBROT, hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru memiliki bahan referensi yang lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik. Hal ini untuk menjaga agar guru memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi yang akan dikaji bersama peserta didik. Dalam perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, bisa terjadi peserta didik lebih pintar, dibandingkan guru dalam hal penguasaan informasi. Oleh

sebab itu, untuk menjaga agar guru tidak ketinggalan informasi, sebaiknya guru memiliki bahan-bahan referensi yang lebih banyak dibandingkan peserta didik. Misalnya, melacak bahan-bahan dari Internet, atau dari bahan cetak terbitan terakhir, atau berbagai informasi dari media masa.

2. Guru dapat menunjukkan sumber belajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik yang biasanya memiliki kecepatan belajar di atas rata-rata peserta didik yang lain. Peserta didik yang demikian perlu diberikan perlakuan khusus, misalnya dengan memberikan bahan pengayaan dengan menunjukkan sumber belajar yang berkenaan dengan materi pelajaran.

3. Guru perlu melakukan pemetaan tentang materi pelajaran, misalnya dengan menentukan mana materi inti (*core*) ,yang wajib dipelajari peserta didik, mana materi tambahan, mana materi yang harus diingat kembali karena pernah dibahas, dan lain sebagainya. Melalui pemetaan semacam ini akan memudahkan bagi guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai sumber belajar.

b. Guru sebagai fasilitator

Sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran dengan Strategi PAIKEM GEMBROT. Sebelum proses pembelajaran dimulai sering guru bertanya: bagaimana caranya agar ia mudah menyajikan bahan pelajaran? Pertanyaan itu

sekilas memang ada benarnya. Melalui usaha yang sungguh-sungguh, guru ingin agar ia mudah menyajikan bahan pelajaran dengan baik. Namun demikian, pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berorientasi pada guru. Oleh sebab itu, akan lebih bagus manakala pertanyaan tersebut diarahkan pada peserta didik, misalnya apa yang harus dilakukan agar peserta didik mudah mempelajari bahan pelajaran sehingga tujuan belajar tercapai secara optimal. Pertanyaan tersebut mengandung makna kalau tujuan mengajar adalah mempermudah peserta didik belajar. Inilah hakikat peran fasilitator dalam proses pembelajaran.

Agar dapat melaksanakan peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran PAIKEM GEMBROT, ada beberapa hal yang harus dipahami, khususnya hal-hal yang berhubungan dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber pembelajaran.

- a. Guru perlu memahami berbagai jenis media dan sumber belajar beserta fungsi masing-masing media tersebut. Pemahaman akan fungsi media sangat diperlukan, belum tentu suatu media cocok digunakan untuk mengajarkan semua bahan pelajaran. Setiap media memiliki karakteristik yang berbeda.
- b. Guru perlu mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media. Kemampuan merancang media merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru profesional. Dengan

perancangan media yang dianggap cocok akan memudahkan proses pembelajaran, sehingga pada gilirannya tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

- c. Guru dituntut untuk mampu mengorganisasikan berbagai jenis media serta dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar. Perkembangan teknologi informasi menuntut setiap guru untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi mutakhir. Berbagai perkembangan teknologi informasi memungkinkan setiap guru bisa menggunakan berbagai pilihan media yang dianggap cocok.
- d. Sebagai fasilitator, guru dituntut agar mempunyai kemampuan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik. Hal ini sangat penting, kemampuan berkomunikasi secara efektif dapat memudahkan peserta didik menangkap pesan sehingga dapat meningkatkan motivasi seluruh peserta didik.

c. Guru sebagai pengelola

Sebagai pengelola pembelajaran (*learning manager*) dalam pembelajaran dengan strategi PAIKEM GEMBROT, guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara nyaman dan menyenangkan. Melalui pengelolaan kelas yang baik guru dapat menjaga kelas agar tetap kondusif untuk terjadi didinya proses belajar seluruh peserta didik.

Menurut Ivor K Devais, salah satu kecenderungan yang sering dilupakan adalah melupakan bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya peserta didik dan bukan mengajarnya guru. Dalam hubungannya dengan pengelolaan pembelajaran, Alvin C. Eurich menjelaskan prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan guru, sebagai berikut:

- a. Segala sesuatu yang dipelajari oleh peserta didik, maka ia harus mempelajarinya sendiri.
- b. Setiap peserta didik yang belajar memiliki kecepatan masing-masing.
- c. seorang peserta didik akan berajar lebih banyak apabila setiap selesai melaksanakan tahapan kegiatan dibeiiikan re inforcement.
- d. Penguasaan secara-penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- e. Apabila peserta didik diberi tanggung jawab, maka ia akan rebih termotivasi untuk belajar.

Dalam melaksanakan pengelolaan pemberbelajaran ada dua macam kegiatan yang harus dilakukan, yaitu mengelola sumber belajar dan melaksanakan peran sebagai sumber belajar itu sendiri. Sebagai manajer guru memiliki empat fungsi umum, yaitu:

- a. Merencanakan tujuan belajar.
- b. Mengorganisasikan berbagai sumber berajar untuk mewujudkan tujuan belajar.

- c. Memimpin, yang meliputi memodifikasi, mendorong, dan menstimulasi peserta didik
- d. Mengawasi segala sesuatu, apakah sudah berfungsi sebagaimana mestinya atau belum dalam angka pencapaian tujuan.

Walaupun keempat fungsi itu merupakan kegiatan yang terpisah, namun keempatnya harus dipandang sebagai suatu lingkaran atau siklus kegiatan yang berhubungan satu sama lain.

Fungsi Perencanaan merupakan fungsi yang sangat penting bagi seorang manajer. Kegiatan-kegiatan dalam melaksanakan fungsi perencanaan di antaranya meliputi memperkirakan tuntutan dan kebutuhan, menentukan tujuan, menulis silabus kegiatan pembelajaran, menentukan topik-topik yang akan dipelajari, mengalokasikan waktu, serta menentukan sumber-sumber yang diperlukan. Melalui fungsi perencanaan ini, guru berusaha menjembatani jurang antara di mana murid berada dan ke mana mereka harus pergi. Keputusan semacam ini menuntut kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif, serta meliputi sejumlah besar kegiatan yang pada hakikatnya tidak teratur dan tidak berstruktur.

Fungsi pengorganisasian melibatkan penciptaan secara sengaja suatu lingkungan pembelajaran yang kondusif serta melakukan pendelegasian tanggung jawab dalam rangka mewujudkan tujuan program pendidikan

yang telah direncanakan. Pengorganisasian, pengaturan-pengaturan sumber hanyalah alat atau sarana saja untuk mencapai apa yang harus diselesaikan. Tujuan akhirnya adalah membuat agar peserta didik dapat bekerja dan belajar bersama-sama. Harus diingat, pengorganisasian yang efektif hanya dapat diciptakan manakala peserta didik bisa belajar secara individual, karena pada dasarnya tujuan yang ingin dicapai adalah peserta didik secara individual walaupun pembelajaran itu dilaksanakan secara klasikal. Keputusan yang berhubungan dengan pengorganisasian ini memerlukan pengertian mendalam dan perhatian terhadap peserta didik secara individual. Fungsi memimpin atau mengarahkan adalah fungsi yang bersifat pribadi yang melibatkan gaya tertentu. Tugas memimpin ini adalah berhubungan dengan membimbing, mendorong, dan mengawasi murid, sehingga mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Tujuan akhirnya adalah untuk membangkitkan motivasi dan mendorong peserta didik sehingga mereka menerima dan melatih tanggung jawab untuk belajar mandiri.

Fungsi mengawasi bertujuan untuk mengusahakan peristiwa-peristiwa yang sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam batas-batas tertentu fungsi pengawasan melibatkan pengambilan keputusan yang terstruktur, walaupun proses tersebut mungkin sangat kompleks, khususnya bila mengadakan kegiatan remedial.

d. Guru sebagai Demonstrator

Peran sebagai demonstrator dalam pembelajaran dengan strategi PAIKEM GEMBROT sangat penting dilakukan. Yang dimaksud dengan peran guru sebagai demonstrator adalah peran untuk mempertunjukkan kepada peserta didik segala sesuatu yang dapat membuat peserta didik lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan. Ada dua konteks guru sebagai demonstrator dalam pembelajaran dengan strategi PAIKEM. *Pertama*, sebagai demonstrator berarti guru harus menunjukkan GEMBROT sikap-sikap yang terpuji. Dalam setiap aspek kehidupan, guru merupakan sosok ideal bagi setiap peserta didik. Biasanya apa yang dilakukan guru akan menjadi acuan bagi peserta didik. Dengan demikian, dalam konteks ini guru berperan sebagai model dan teladan bagi setiap peserta didik. *Kedua*, sebagai demonstrator guru harus dapat menunjukkan bagaimana caranya agar setiap materi pelajaran bisa lebih dipahami dan dihayati oleh setiap peserta didik. Oleh karena itu, sebagai demonstrator erat kaitannya dengan pengaturan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

e. Guru sebagai Pembimbing

Peserta didik adalah individu yang unik. Keunikan itu bisa dilihat dari adanya setiap perbedaan. Artinya, tidak ada dua individu yang sama. Walaupun secara fisik mungkin individu memiliki kemiripan, tetapi

pada hakikatnya mereka tidaklah sama, baik dalam bakat, minat, kemampuan, dan sebagainya. Di samping itu, setiap individu juga adalah makhluk yang sedang berkembang. Irama perkembangan mereka tentu tidaklah sama juga. Perbedaan itulah yang menuntut guru harus berperan sebagai pembimbing. Membimbing peserta didik agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka, membimbing peserta didik agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga dengan ketercapaian itu ia dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat. Seorang guru dan peserta didik seperti halnya seorang petani dengan tanamannya. Seorang petani tidak bisa memaksa agar tanamannya cepat berbuah dengan menarik batang atau daunnya. Tanaman itu akan berbuah manakala ia memiliki potensi untuk berbuah serta telah sampai pada waktunya untuk berbuah. Tugas seorang petani adalah menjaga agar tanaman itu tumbuh dengan sempurna, tidak terkena hama penyakit yang bisa menyebabkan tanaman tidak berkembang dan tidak tumbuh dengan sehat, yaitu dengan cara menyemai, menyiram, memberi pupuk, dan memberi obat pembasmi hama. Demikian juga halnya dengan seorang guru. Guru tidak dapat memaksa agar peserta didiknya jadi "ini" atau jadi "itu". Peserta didik akan tumbuh dan berkembang menjadi seseorang sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya. Tugas guru adalah menjaga, mengarahkan, dan membimbing agar peserta didik tumbuh dan

berkembang sesuai dengan potensi, minat, dan bakatnya. Inilah makna peran pembimbing.

Agar guru berperan sebagai pembimbing yang baik, maka ada beberapa hal yang harus dimiliki, di antaranya: *Pertama*, guru harus memiliki pemahaman tentang peserta didik yang sedang dibimbingnya. Misalnya, pemahaman tentang gaya dan kebiasaan belajar serta Pemahaman tentang potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik. Pemahaman ini sangat penting artinya, sebab akan menentukan teknik dan jenis bimbingan yang harus diberikan kepada mereka. *Kedua*, guru harus memahami dan terampil dalam merencanakan, baik merencanakan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai maupun merencanakan proses pembelajaran. Proses bimbingan akan dapat dilakukan dengan baik manakala sebelumnya guru merencanakan hendak dibawa ke mana peserta didik, apa yang harus dilakukan, dan lain sebagainya. Untuk merumuskan tujuan yang sesuai guru harus memahami segala sesuatu yang berhubungan baik dengan sistem nilai masyarakat maupun dengan kondisi psikologis dan fisiologis peserta didik, yang kesemuanya itu terkandung dalam kurikulum sebagai pedoman dalam merumuskan tujuan dan kompetensi yang harus dimiliki. Di samping itu, guru juga perlu mampu merencanakan dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara penuh. Proses membimbing adalah proses memberikan bantuan kepada

peserta didik, dengan demikian yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah peserta didik itu sendiri.

f. Guru sebagai Motivator

Dalam proses pembelajaran dengan strategi PAIKEM, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya. Dengan demikian, bisa dikatakan peserta didik yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah pula, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi. Kemudian apa yang disebut motivasi itu? Woodworth (1955: 337) mengatakan: ***"A motive is a set predisposes the individual of certain activities and for seeking certain goals"***- Suatu motif adalah suatu set yang bisa membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motif yang dimilikinya. Hal ini diungkapkan oleh Arden (1957): ***"Motives as internal condition arouse, sustain, direct and determine the intensity of learning effort, and also define the set satisfying or unsatisfying consequences of goal."*** Dari definisi tersebut maka jelas, kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang

dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motif yang dimiliki orang tersebut. Motif dan motivasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Motivasi merupakan penjelmaan dari motif yang dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan seseorang. Hilgard mengatakan bahwa motivasi adalah suatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi dengan demikian, motivasi muncul dari dalam diri seseorang motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan sebab memang motivasi muncul karena kebutuhan. seseorang akan terdorong untuk bertindak manakala dalam dirinya ada kebutuhan. Kebutuhan ini yang menimbulkan keadaan ketidak seimbangan (ketidakpuasan), yaitu ketegangan-ketegangan, dan ketegangan itu akan hilang manakala kebutuhan itu telah terpenuhi. Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Di bawah ini dikemukakan beberapa petunjuk.

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas dapat membuat peserta didik paham ke arah mana ia ingin dibawa. Pemahaman peserta didik tentang tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar

mereka. semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar peserta didik. oleh sebab itu, sebelum proses pembelajaran dimulai hendaknya guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai.

b. Membangkitkan minat peserta didik

Peserta didik akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Beberapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, di antaranya:

- 1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan peserta didik. Minat peserta didik akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya. Dengan demikian guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

- 2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan peserta didik. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman peserta didik, akan tidak diminatinya. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik, yang dapat menimbulkan peserta didik akan gagal mencapai hasil yang optimal; dan kegagalan itu dapat membunuh minat peserta didik untuk belajar. Biasanya minat peserta didik.

akan tumbuh kalau ia mendapatkan iiesuksesan dalam belajar.

3) Gunakan pelbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lain-lain.

c.Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.

Peserta didik hanya mungkin dapat belajar dengan baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari rasa takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru sekali-sekali dapat melakukan hal-hal yang lucu.

;d- Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.

Motivasi akan tumbuh manakala peserta didik merasa dihargai. Memberikan pujian yang wajar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memberikan penghargaan. Pujian tidak selamanya harus dengan kata-kata, justru ada peserta didik yang merasa tidak senang dengan kata-kata. Pujian sebagai penghargaan dapat dilakukan dengan isyarat, misalnya senyuman dan anggukan yang wajar, atau mungkin dengan tatapan mata yang meyakinkan.

e. Berikan penilaian.

Banyak peserta didik yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar

dengan giat. Bagi sebagian peserta didik, nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar peserta didik secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

f. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan peserta didik. Peserta didik butuh penghargaan. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas, sebaiknya berikan komentar secepatnya, misalnya dengan memberikan tulisan "bagus" atau "teruskan pekerjaanmu", dan lain sebagainya. Komentar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

f. Ciptakan persaingan dan kerja sama.

Persaingan yang sehat dapat memberikan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran. Melalui persaingan peserta didik dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik. Oleh sebab itu, guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk bersaing baik antara kelompok maupun antar-individu. Namun demikian, diakui persaingan tidak selamanya menguntungkan, terutama untuk peserta didik yang memang dirasakan tidak mampu untuk bersaing, oleh sebab itu pendekatan *cooperative learning* dapat dipertimbangkan untuk menciptakan persaingan antar kelompok. Di samping

beberapa petunjuk cara membangkitkan motivasi belajar peserta didik di atas, adakalanya motivasi itu juga dapat dibangkitkan dengan cara-cara lain yang sifatnya negatif seperti memberikan hukuman, teguran, dan kecaman, memberikan tugas yang sedikit berat (menantang). Namun, teknik-teknik semacam itu hanya bisa digunakan dalam kasus-kasus tertentu. Beberapa ahli mengatakan dengan membangkitkan motivasi dengan cara-cara semacam itu lebih banyak merugikan siswa. Untuk itulah seandainya masih bisa dengan cara-cara yang positif, sebaiknya membangkitkan motivasi dengan cara negatif dihindari.

g. Guru sebagai Evaluator

Sebagai evaluator, guru berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Terdapat dua fungsi dalam memerankan perannya sebagai evaluator dalam pembelajaran dengan strategi PAIKEM GEMBROT. *Pertama*, untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan atau menentukan keberhasilan peserta didik dalam menyerap materi kurikulum. *Kedua*, untuk menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan seluruh kegiatan yang telah diprogramkan.

a. Evaluasi untuk Menentukan keberhasilan peserta didik.

Sebagai kegiatan yang bertujuan untuk menilai keberhasilan peserta didik, evaluasi memegang peranan yang sangat penting. Sebab, melalui evaluasi guru dapat menentukan apakah peserta didik yang diajarnya sudah memiliki kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga mereka layak diberikan program pembelajaran baru; atau malah sebaliknya siswa belum bisa mencapai standar minimal, sehingga mereka perlu diberikan program remedial. Sering guru beranggapan bahwa evaluasi sama dengan melakukan tes, artinya guru telah melakukan evaluasi manakala ia telah melaksanakan tes. Hal ini tentu kurang tepat, sebab evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan nilai atau makna tertentu pada sesuatu yang dievaluasi. Dengan demikian tes hanya salah satu carayang dapat dilakukan untuk menentukan makna tersebut. Misalnya, si A dikatakan menguasai seluruh program pembelajaran berdasarkan hasil rangkaian evaluasi, misalnya berdasarkan hasil tes ia memperoleh skor yang bagus, berdasarkan hasil observasi ia telah dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari, berdasarkan hasil wawan cara iabenar-benar tidak mengalami kesulitan tentang bahan pelajaran yang telah dipelajarinya. Berdasarkan rangkaian proses evaluasi akhirnya guru dapat menentukan bahwa si A pantas diberi program pembelajaran baru. Sebaliknya, walaupun berdasarkan hasil tes si B telah bisa menguasai kompetensi seperti

yang diharapkan, namun berdasarkan hasil wawancara dan observasi ia tidak menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan, misalnya dalam kemampuan berpikir, maka dapat saja guru menentukan bahwa proses pembelajaran dianggap belum berhasil. Kelemahan yang sering terjadi sehubungan dengan pelaksanaan evaluasi selama ini adalah guru dalam menentukan keberhasilan siswa terbatas pada hasil tes yang biasa dilakukan secara tertulis, akibatnya sasaran pembelajaran hanya terbatas pada kemampuan siswa untuk mengisi soal-soal yang biasa keluar.dalam tes. Di samping itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, evaluasi itu juga sebaiknya dilakukan bukan hanya terhadap hasil belajar, akan tetapi juga proses belajar. Hal ini sangat penting sebab evduasi terhadap proses belajar pada dasarnya evaluasi terhadap keterampilan intelektual secara nyata.

b.Evaluasi untuk Menentukan Keberhasilan Guru

Evaluasi dilakukan bukan hanya untuk peserta didik, akan tetapi dapat digunakan untuk menilai kinerja guru itu sendiri. Berdasarkan hasil evaluasi apakah guru telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan atau belum, apa sajakah yang perlu diperbaiki. Evaluasi untuk menentukan keberhasilan guru tentu saja tidak sekompleks untuk menilai keberhasilan peserta didik, baik dilihat dari aspek waktu pelaksanaan maupun dilihat dari aspek pelaksanaan. Biasanya evaluasi ini dilakukan setelah proses

pembelajaran berakhiq, atau yang biasa disebut dengan post-tes.

B. PENGATURAN RUANG BELAJAR PEMBELAJARAN PAIKEM

Peserta didik dalam suatu kelas memiliki tingkat kepandaian, kecerdasan, dan kemampuan yang beragam, ada yang sedang, tinggi dan kurang. Secara psikologis sebenarnya tidak ada peserta didik yang pandai atau bodoh, yang ada hanyalah peserta didik yang kemampuan lambat, cepat dalam aktivitas belajarnya. Dalam memahami materi yang sama, bagi peserta didik ada yang hanya memerlukan satu kali pertemuan untuk memahaminya, namun ada peserta didik ada yang perlu dua, tiga, bahkan empat kali pertemuan untuk memahaminya.

Oleh karena itu, guru perlu mengatur kapan peserta didik bekerja secara perorangan, berpasangan, kelompok atau klasikal. Jika harus dibentuk kelompok, kapan peserta didik dikelompokkan berdasarkan kemampuannya, sehingga dapat berkonsentrasi membantu peserta didik yang kurang, dan kapan peserta didik dikelompokkan secara campuran berbagai kemampuan sehingga terjadi tutor sebaya (peer teaching).

Dalam kerangka mewujudkan desain pembelajaran peserta didik, maka pengaturan atau setting ruang pembelajaran merupakan tahap yang penting. Karena itu, kursi, meja, dan ruang belajar perlu

ditata sedemikian rupa sehingga dapat mengaktifkan peserta didik, yakni memungkinkan hal-hal sebagai berikut:

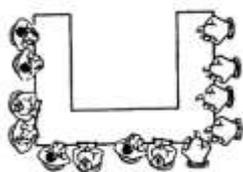
- Dari segi aksesibilitas; peserta didik mudah menjangkau sumber belajar yang tersedia
- Dari segi Mobilitas ; peserta didik akan mudah ke bagian lain dalam kelas
- Dari segi interaksi; memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik
- Dari segi variasi kerja peserta didik; memungkinkan peserta didik bekerja sama secara perorangan, berpasangan, atau kelompok.

Ada beberapa macam formasi setting ruang belajar (kelas) dalam mendukung implementasi pembelajaran PAIKEM GEMBROT. Setting atau formasi ruang belajar tidak dimaksudkan untuk menjadi susunan yang permanen, namun hanya sebagai alternative dalam penataan/setting ruang belajar. Jika mebel (meja, kursi) yang ada di ruang kelas dapat dengan mudah dipindah-pindah maka akan sangat mungkin penggunaan beberapa formasi ini sesuai dengan situasi dan kondisi yang diinginkan dalam pembelajaran.

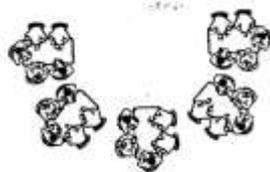
1. Format Huruf U

Format ini dirancang untuk berbagai tujuan, antara lain: (a) peserta didik memiliki permukaan untuk menulis dan membaca secara leluasa. (2) peserta didik dapat melihat sesama teman kelas dan atau melihat media visual dengan mudah. (3) peserta didik dapat

saling berhadapan langsung satu dengan yang lain, (4) peserta didik dengan mudah untuk memasangkan diri mereka dalam satu kelompok terutama ketika terdapat dua tempat duduk setiap meja. Di samping itu, format kelas ini ideal untuk membagi bahan pelajaran kepada peserta didik secara cepat karena dapat masuk dan berjalan ke beberapa arah dengan cepat. Adapun setting kelas model huruf U adalah sebagai berikut;



Model Huruf U (a)

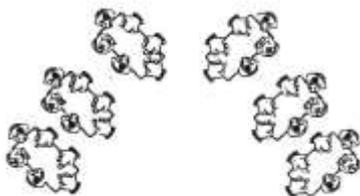


Model huruf U (b)

2. Format Corak Tim

Format ini dirancang untuk memudahkan dalam interaksi dan komunikasi pembelajaran yang partisipatif. Langkah yang dilakukan dalam membuat ancangan tata ruang kelas model corak tim adalah melalui pengelompokan meja-meja setengah lingkaran di ruang kelas agar memungkinkan dosen dan mahasiswa melakukan interaksi tim secara mudah. Selain itu kursi-kursi dapat diletakkan mengelilingi meja-meja untuk susunan yang paling akrab. Selanjutnya beberapa peserta didik harus memutar kursi mereka melingkar menghadap ke depan ruang kelas untuk melihat sesama mahasiswa, papan tulis atau layar. Dalam model corak

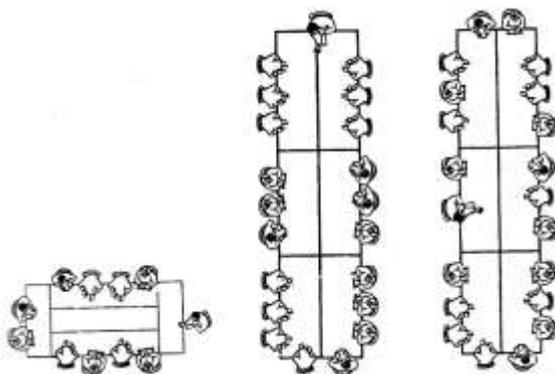
tim setengah lingkaran ini, seluruh peserta didik tidak ada yang membelakangi papan tulis. Adapun ancangan tata ruang kelas model corak tim seperti berikut ini:



Model corak Tim

3. Model Meja Konferensi

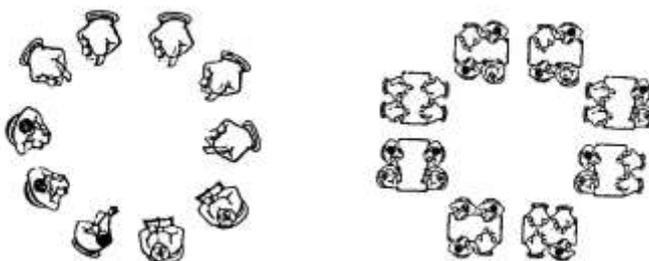
MODEL ini dirancang untuk mengurangi dominasi peran pengajar (dosen) dan menambah peran aktif peserta didik. Susunan ini dapat membentuk perasaan formal dan sebagai narasumber jika dosen berada pada ujung meja. Namun, jika dosen duduk di tengah-tengah sisi yang luas dan membaaur di antara mahasiswa, maka keberadaannya sebagai fasilitator yang mendorong dan memberdayakan potensi mahasiswa. Karena itu mahasiswa dapat menjadi subyek sekaligus sebagai narasumber pembelajaran. Adapun ancangan tata ruang kelas model meja konferensi adalah sebagai berikut:



Model Konferensi (a) Model (b) Model (c)

4. Format Lingkaran

PADA format lingkaran ini peserta didik hanya duduk dalam sebuah lingkaran tanpa meja untuk interaksi berhadap-hadapan secara langsung. Format lingkaran ideal dapat juga digunakan untuk diskusi kelompok penuh. Jika guru menginginkan peserta didik memiliki tempat untuk menulis, gunakan susunan peripheral. Adapun format / setting ruang kelas model lingkaran ini adalah sebagai berikut :

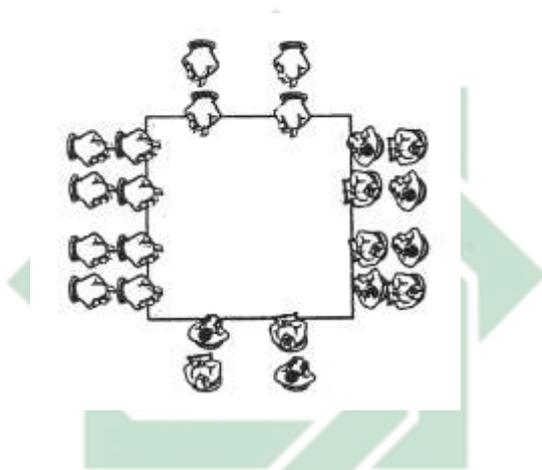


Model Lingkaran (a)

Model Lingkaran (b)

5. Format Kelompok untuk Kelompok

Format ini dirancang untuk memungkinkan peserta didik dapat melakukan diskusi fish bowl (mangkok ikan) atau menyusun permainan peran, berdebat, dan observasi aktivitas kelompok. Format ini sangat efektif dalam mengukur kinerja-kinerja kelompok kecil dalam suatu kelompok besar (kelas). Format setting rua kelas model ini adalah sebagai berikut :



6. Format Workstation

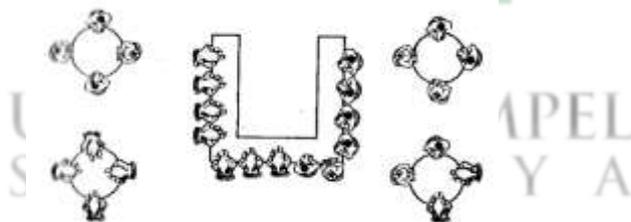
Format workstation ini tepat untuk pembelajaran dalam lingkungan laboratorium atau perpustakaan, dimana setiap peserta didik duduk pada tempat untuk mengerjakan tugas (seperti; mengoperasikan computer, mengerjakan kerja laboran, membaca buku siperpustakaan). Melalui format ini kerjasama tim akan terbentuk secara sinergis. Fornat workstation ini adalah :

Model workstat:



7. Format Breakout Grouping

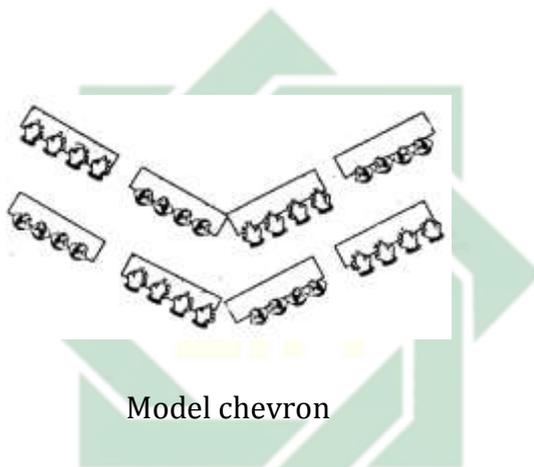
Format ini umumnya digunakan dalam ruangan besar. Langkah yang dilakukan dalam menarapkan format ini adalah dengan cara meletakkan meja dan kursi dimana kelompok kecil dapat melakukan aktivitas belajar secara kelompok. Tampatkan susunan sub-kelompok saling berjauhan sehingga sub-sub kelompok itu tidak saling mengganggu. Hidarkan penempatan ruangan sub-sub kelompok terlalu jauh dari ruang kelas sehingga hubungan di antara mereka sulit dijaga. Adapaun setting format Breakout Grouping ini dalah sebagai berikut :



Model breakgrouping

8. Format Chevron

Format ini umumnya digunakan dalam ruang yang berukuran besar. Jika terdapat banyak peserta didik dan hanya tersedia satu meja, maka guru dapat menggunakan format Chevron untuk mengurangi jarak antara sesama peserta didik. Dengan format ini pandang guru akan lebih baik dan lebih memungkinkan untuk mengobservasi aktivitas seluruh peserta didik pada baris lurus. Setting format Chevron ini adalah sebagai berikut :



Model chevron

9. Format Auditorium

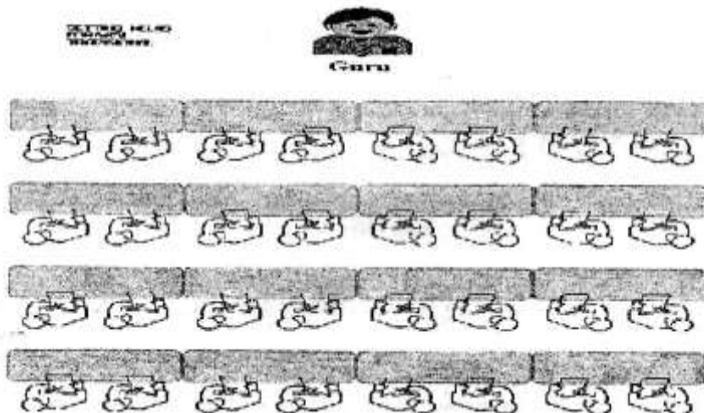
Pada dasarnya auditorium menyediakan lingkungan yang sangat terbatas untuk belajar aktif. Tetapi jika tempat duduk itu dapat dengan mudah dipindah-pindahkan dengan menempatkan para peserta didik dalam sebuah bagian lingkaran yang membentuk hubungan lebih erat di antara mereka, tujuan mewujudkan belajar aktif bisa dilaksanakan dengan baik. Setting format auditorium ini adalah sebagai berikut :



Model Auditorium

10. Format Tradisional

Format tradisional ini digunakan di lembaga pendidikan, karena format ini paling mudah dan sederhana. Tetapi secara psikologis bila digunakan sepanjang masa tanpa variasi dengan format, akan berpengaruh terjadinya kesenjangan psikologis peserta didik seperti; merasa minder, takut dan tidak terbujka dengan teman



C. PENYUSUNAN PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Penyusunan Silabus Pembelajaran

a. Pengertian silabus

Silabus merupakan salah satu produk pengembangan kurikulum berisikan garis-garis besar materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, dan rencana penilaian. Dengan kata lain silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

b. Prinsip-prinsip Pengembangan Silabus

Dalam mengembangkan silabus harus memenuhi beberapa prinsip, yaitu :

- 1) **Ilmiah**, bahwa keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.
- 2) **Relevan**, artinya cakupan, tingkat kesukaran, kedalaman, dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik.

- 3) **Sistematis**, bahwa komponen-komponen silabus saling berhubungan, secara fungsional dalam mencapai kompetensi.
- 4) **Konsisten**, artinya adanya hubungan yang konsisten (ajek, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok/pembelajaran, pengalaman belajar, sumber belajar, dan system penilaian.
- 5) **Memadai**, artinya cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, pengalaman belajar, sumber belajar, dan system penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.
- 6) **Aktual dan Kontekstual**, bahwa cakupan indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
- 7) **Fleksibel**, bahwa keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat.
- 8) **Menyeluruh**, artinya komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif dan psikomotorik)

c. Langkah Penyusunan Silabus

Agar silabus dapat disusun dengan baik, diperlukan langkah-langkah penyusunan sebagai berikut :

1) Memetakan standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada dasarnya dirumuskan berdasarkan kajian tuntutan standar kompetensi lulusan (SKL) tiap mata pelajaran atau bidang studi. Sehingga untuk melakukan pemetaan dan kajian perlu dilakukan serangkaian kegiatan antara lain;

Pertama, mengidentifikasi SK dan KD yang terdapat pada standar Isi (Permendiknas Npmpr 22 tahun 2006) untuk dikaji dan dipolakan/dipetakan sesuai dengan berbagai pendekatan, seperti; procedural, herarkhis, dari mudah ke sukar, dari konkrit ke abstrak, pendekatan spiral, tematik, atau pendekatan terpadu, sehingga akan ditemukan da pola keterkaitan.

Kedua, menentukan pola pendekatan apa yang akan digunakan. Pengambilan keputusan pola pendekatan yang akan digunakan, seperti ; urutan keterkaitan SK/KD ; mengurutkan sesuai kaidah keilmuan, diurutkan sesuai dengan tuntutan kebutuhan perkembangan usia dan aspek psikologi peserta didik dan lain-lain, sehingga sajian silabus tidak mutlak harus sama persis dengan apa yang tersaji dalam standar isi, tetapi tidak mengganggu pada tingkatan kelas berbeda. Pengurutan hanya bisa dilakukan untuk SK/KD di tingkatan kelas yang sama dan bukan pada tingkatan kelas berbeda, misalnya; SK/KD pada kelas XI diurutkan dengan kelas XII.

2) Merumsukan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

adalah cerminan dari pencapaian KD , yang seharusnya dikuasai peserta didik setelah mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perumusan Indikator harus mencakup kompetensi yang terkandung di dalam KD.

Karena IPK tidak disediakan dalam satandar Isi, maka guru harus menyusunnya sendiri. Untuk merumuskan IPK perlu diperhatikan beberapa hal berikut :

a) Secara spesifik dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui ketercapaian hasil pembelajaran. Untuk itu dalam IPK harus memenuhi criteria;

- (1) Sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik.
- (2) Berkaitan dengan SK/KD.
- (3) Memperhatikan aspek manfaat dalam kehidupan sehari-hari (life skill)
- (4) Harus dapat menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik secara utuh (kognitif, afektif, psikomotorik)
- (5) Memperhatikan sumber-sumber belajar yang relevan.
- (6) Memperhatikan konstektual dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.
- (7) Dapat diukur/dikuantifikasi/ diamati, dan
- (8) Menggunakan kata kerja operasional

b) Perlu diperhatikan betul tingkat prilaku berpikir yang menjadi tuntutan KD. Bila yang diminta adalah tingkat berpikir kompetensi menganalisis, menyeleksi, menominasi, mengedit, menyimpulkan, dan

lain-lain atau pada tingkat berpikir lebih tinggi mensintesis atau evaluasi, sehingga cerminan ketercapaian KD dapat terpenuhi.

3) Mengidentifikasi Materi Pokok/Pembelajaran

Materi pembelajaran hakikatnya berisikan butir-butir bahan pembelajaran pokok yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai suatu KD. Untuk mengidentifikasi materi pembelajaran dapat dilakukan, antara lain ;

a) Menentukan pendekatan yang akan digunakan untuk mengidentifikasi, seperti pendekatan hierarkhis, mudah ke sukar, spiral dan klasifikasi 4 jenis; fakta, konsep, prinsip atau prosedur. Dalam mengidentifikasi jenis-jenis materi, guru akan mendapatkankemudahan dalam cara membelajarkannya.

| fakta | konsep | prosedur | prinsip |
|--|---|--|--|
| Apakah materi pembelajaran menyebutkan kapan, berapa, nama, atau dimana. Contoh : Sebutkan Kitab-kitab | Apakah materi menuntut penjelasan atas definisi, identifikasi, klasifikasi atau cirri-ciri ? Contoh: | Apa materi pembelajaran menuntun adanya alir (Flowchart) atau langkah-langkah mengerjakan secara urut ? Contoh: bagaimanakah | Apakah materi pembelajaran meminta adanya penerapamn dalil, atau rumus, hipotesis antar variable Contoh : bagaimanakah |

| | | | |
|---------------|---|--------------------------|------------------------------|
| wahyu Allah ? | Apa pengertian syukur ? Apa ciri-ciri orang yang bersyukur ? | rukun wudlu yang benar ? | hitungan zakat perdagangan ? |
|---------------|---|--------------------------|------------------------------|

b) Menentukan uraian materi pembelajaran. Materi pembelajaran harus mencukupi keluasan dan kedalaman materi (adekuasi). Keluasan cakupan materi menggambarkan berapa banyak materi-materi yang perlu dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari/dikuasai oleh peserta didik.

4) Mengurutkan Penyajian Uraian Materi Pembelajaran

Pengurutan diperlukan disebabkan pemahaman sesuatu pada dasarnya sangat tergantung pada seberapa besar kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi dasar yang dimiliki sebelumnya. Pengurutan uraian materi pembelajaran dapat diurutkan dengan berbagai pendekatan, seperti pendekatan procedural, hierarkhis, dari sederhana ke sukar, dari konkret ke abstrak, spiral, tematik/terpadu, dan lain-lain.

5) Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran

Proses pencapaian KD dikembangkan melalui pemilihan strategi pembelajaran yang diberikan dalam bentuk KBM, KBM berisikan pengalaman-pengalaman belajar, yaitu kegiatan fisik maupun mental peserta didik dalam berinteraksi dengan sumber belajar.

KBM dapat dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan aktivitas belajar yang dikembangkan, sehingga dalam KBM diperlukan metode yang bervariasi.

Dalam mengembangkan KBM juga harus diperhatikan beberapa hal antara lain :

a)Kecakapan hidup (life skill) antara lain : kecakapan percaya diri, berpikir rasional, sosial, akademik, dan vokasional.

b)Mencakup semua aspek pembelajaran, yaitu kognitif (olah pikir), afektif (olah rasa), psikomotorik (olah karsa), dan transendentif (olah batin).

c) Pemberian tugas terstruktur atau tugas mandiri yang tidak terstruktur.

6) Penetapan Jenis Penilaian

Penilaian pencapaian KD peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Setiap indikator dapat dikembangkan menjadi 3 instrumen penilaian yang meliputi ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan transendentif.

Bentuk instrument penilaian meliputi tes dan non tes dalam bentuk tulis dan lisan. Bentuk instrument

tes meliputi : pilihan ganda (PG), uraian obyektif (UO), uraian non obyektif (UNO), jawaban singkat, menjodohkan, benar-salah, sebab akibat, unjuk kerja (performance), uji petik kinerja, dan portofolio.

Bentuk instrumen non-tes meliputi : pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, menggunakan portofolio, penilaian diri, angket, wawancara, inventori, dan pengamatan.

7) Menentukan alokasi waktu

Alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama waktu yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu materi pembelajaran. Prinsip yang perlu diperhatikan dalam menentukan alokasi waktu, antara lain :

- a) Tingkat perkembangan psikologi peserta didik
- b) Tingkat kesukaran materi
- c) Cakupan materi
- d) Frekuensi penggunaan materi (di luar/di dalam kelas), dan
- e) Tingkat pentingnya materi yang dipelajari.

8) Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar berarti buku-buku rujukan, referensi, atau literatur, baik untuk menyusun silabus, maupun kegiatan pembelajaran (KBM), bahan dan alat adalah bahan-bahan dan alat-alat yang diperlukan dalam praktikum atau proses pembelajaran lainnya, bahan dan

alat dapat bervariasi sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

d. Model Silabus

Pada dasarnya silabus memiliki model yang berbeda ada yang disusun secara vertical maupun horizontal. Tetapi secara umum suatu silabus disusun secara matriks. Pada setiap silabus setidaknya memuat beberapa komponen, antara lain :

1. Kop silabus berisikan jenjang/sustu pendidikan, nama mata pelajaran, kelas dan program, semester, serta standar kompetensi (SK)

2. Matriks silabus memuat antara lain :

a) Kompetensi dasar (KD)

b) Materi pembelajaran

c) Kegiatan pembelajaran

d) Indicator

e) Penilaian

f) Alokasi waktu

g) Sumber, bahan, alat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 7

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Media Pembelajaran dalam Perspektif Sejarah

Dari perspektif sejarah, penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sudah melewati perjalanan cukup panjang. Menurut Midun (2009), perkembangan konsep media dalam pendidikan diawali dengan munculnya aliran realisme dalam pendidikan yang dipelopori oleh Johan Amos Comenius pada abad ke- 17, melalui sebuah tulisan dalam bukunya yang berjudul *Orbis Pictus* (Dunia dalam Gambar). Dala, Pengamatan Comenius, anak-anak di Eropa yang tidak berbahasa Latin (Jerman, Prancis, Rusia, dsb.), mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Latin. Bagi mereka bahasa Latin sangat abstrak dan sulit dimengerti, untuk

itu diperlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Dalam buku *Orbis Pictus*, Comenius memberikan gambar bendanya untuk setiap kata dan diletakkan di samping kata tersebut. Dengan demikian bahasa latin yang dipelajari oleh anak-anak menjadi lebih nyata/konkret dan mudah diingat. Aliran realisme ini mendorong munculnya aliran visualisasi pendidikan atau pembelajaran yang intinya si pembelajar (guru) harus menggunakan gambar-gambar untuk memperjelas apa yang diajarkannya kepada peserta didik. Selanjutnya, menurut Midun (2009), dengan ditemukannya radio pada tahun 1930-an, muncul gerakan "Audiovisual Education" yang menekankan pentingnya penggunaan audiovisual dalam pembelajaran. Dari saat itu, mulai dikenal AVA (*Audio Visual Aids*), yaitu alat peraga atau media yang menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio untuk memperjelas apa yang disampaikan guru kepada peserta didik. Jadi peranan AVA di sini adalah untuk membantu guru menyampaikan pelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret, karena itu juga disebut "*teaching Aids*" (alat bantu guru dalam mengajar). Alat bantu guru dalam konsepsi pengajaran visual adalah setiap gambar, model, benda atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada peserta didik.

Selanjutnya, pada tahun 1940-an konsep pengajaran visual tersebut berkembang menjadi pembelajaran audio visual (*audio visual instruction atau audiovisual education*). Dan sekitar tahun 1945 timbul variasi nama seperti "*audiovisual material*", "*audio visual*

methods", "audio visual devices" penggunaan berbagai nama ini pada intinya adalah guru menggunakan berbagai alat atau bahan, metode dalam menyampaikan ide, gagasan dan pengalaman kepada peserta didik dalam pembelajaran (Midun, 2009). Perkembangan berikut terjadi pada tahun 1950-an, yakni munculnya gerakan yang disebut "*audiovisual communication*", memandang pendidikan sebagai suatu proses komunikasi. Komunikasi ditekankan dalam pembelajaran, penekanan tidak lagi pada benda atau bahan berupa bahan audiovisual untuk pembelajaran, tetapi dipusatkan pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru, materi, bahan) kepada penerima. Gerakan komunikasi audiovisual memberikan penekanan kepada proses komunikasi yang lengkap dengan menggunakan sistem pembelajaran yang utuh. Jadi konsep audiovisual berusaha mengaplikasikan konsep komunikasi, sistem dan desain pembelajaran dan teori belajar dalam kegiatan pembelajaran. Pada perkembangan lebih lanjut, tahun 1952-an munculnya konsep "*instructional materials*" yang secara konseptual tidak banyak berbeda dengan konsep sebelumnya, karena pada intinya konsepsi ini merupakan aplikasi proses komunikasi dan sistem dalam merencanakan dan mengembangkan materi pembelajaran.

Puncak dari perkembangan media terjadi pada tahun 1990-an dengan munculnya konsep "*educational technology*" atau "*instructional technology*", yang mana proses pembelajaran berbasis teknologi komputer. Kini

"educational technology" atau ditangani oleh sebuah lembaga internasional yang bernama *Assosiation of Educational Communication ond technology* (AECT). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, melainkan juga sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Untuk lebih jelas, Midun (2009) memberikan ulasan sebagai berikut:

a) Fungsi AVA (*audiovisual aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Sama waktu anak-anak Eropa abad ke- 17 mempelajari bahasa Latin yang abstrak sifatnya, maka pada saat sekarang pun, anak-anak juga mengalami hal yang sama bila guru hanya bermain dengan kata-kata saja (lambang verbal) dalam menyampaikan materi pembelajaran. Edger Dale dalam kerucut pengalamannya mengatakan bahwa lambang verbal adalah "*most abstract symbof*". Mengapa? Karena lambang verbal (bahasa) dibuat dengan sengaja oleh sekelompok manusia. Bila kita telah ikut menyetujui lambang tersebut, maka kita dapat mengerti apa yang dimaksudkan betapapun sulitnya. Misalnya kata "mandi" atau "makan", dsb. Orang Inggris yang belum pernah ikut menyetujuinya, tentu tidak mengerti apa yang dimaksudkan dengan kata makan dan mandi tersebut. Bahasa (lambang verbal) pada dasarnya bersifat abstrak maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pembelajaran tertentu. Peserta didik akan dapat memahami/mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

b) Media sebagai sarana komunikasi dan interaksi pembelajaran. Di atas telah disinggung tentang makna media. Media berasal dari kata lain, "*medium*" yang berarti di antara (*in between*). Jadi media berada ditengah (diantara) dua hal, yaitu yang menulis/membuat media (source) dan orang yang menerima (membaca, mendengar, melihat) media (dalam komunikasi disebut *receiver*, penerima, *audience*, atau komunikan). Media yang dibuat (di tulis dalam bentuk modul, buku, film, slide, OHP; dsb) memuat pesan (*message*) yang akan disampaikan (ditransmisikan) kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka (*face to face communicotion*), pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima (*receiverloudience*), tanpa adanya perantara (*medium*) yang digunakan. Dengan meletakkan pesan yang hendak disampaikan kedalam suatu format media tertentu (buku, film, slide,dsb) yang dinamakan kegiatan "*ecoding*", maka komunikator tidak perlu lagi berhadapan langsung dengan pihak penerima. Komunikasi masih dapat berlangsung melalui media yang di hadapkan kepadanya (dengan jalan membaca, melihat, membuka komputer, dsbnya), sehingga dapat memahami atau mengerti isi pesan yang telah disampaikan yang terdapat dalam format media tersebut. Inilah fungsi yang kedua dari media pembelajaran, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

B. Pengertian Media Pembelajaran, Sumber Belajar dan Alat Peraga

a. Media Pembelajaran (*Instructional Media*)

Sebelum membahas lebih lanjut tentang pengertian media pembelajaran, ada baiknya terlebih dahulu dibahas tentang makna masing-masing kata yang membentuknya. Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Dengan memahami kedua kata tersebut, maka akan dapat membantu kita dalam memberikan pengertian tentang istilah media pembelajaran.

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Istilah perantara atau pengantar ini, menurut Bovee (1977), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) Pesan. Dari sini, berkembang berbagai definisi terminologis mengenai media menurut pendapat para ahli media dan pendidikan.

The Association for Educational Communication and Technology (AECT,1977) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara, menurut Suparman (1997), media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya McLuhan (Midun,2008)

memaknai media sebagai saluran informasi. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Barlo dalam Miarso (1994), proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), peantara' (*medio*), dan penerima (*receiver*). Sedangkan' menurut Widodo dan Jasmadi (2009) ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media. Keempat komponen dalam proses penyaluran pesan tersebut, oleh Miarso (1994) digambarkan dengan Model S-M-C-R (*source*, *media*, *channel*, *riserver*). Pesan yang disalurkan melalui suatu media oleh sumber/pengirim pesan akan dapat dikomunikasikan kepada sasaran penerima pesan atau receiver apabila terdapat daerah lingkup pengalaman (*area of experience*) yang sama antara sumber pesan (*source*) dan penerima pesan (*receiver*).

Dari beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses, komunikasi antara komunikator dan komunikan. Menurut Kempt dalam Midun (2009), pesan yang masih berada pada pikiran (*mind*) pembicara tidak akan tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak dibantu dengan sebuah media sebagai perantara.

Selanjutnya, Kemp menyatakan bahwa selain media, pesan akan sampai kepada si penerima pesan apabila terjadi proses pengkodean (encoding) pesan tersebut. Jadi, sebelum sampai kepada penerima, pesan tersebut harus dikodekan terlebih dahulu melalui symbol verbal maupun non verbal. Setelah pesan itu diartikan oleh penerima pesan, barulah penerima pesan memberikan respon (umpan balik) kepada pengirim pesan. Di sinilah terjadinya komunikasi efektif.

Adapun kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu "*instruction*". *Instruction* diartikan sebagai Proses interaktif antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah "*teaching*" yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi proses belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari guru ke siswa. Dalam hal ini, hanya guru yang berperan aktif mengajar; sedangkan siswa bersifat pasif.

Penggunaan istilah "pembelajaran" sebagai pengganti istilah lama "proses belajar-mengajar (PBM)" tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya "mengajar" melainkan "membelajarkan" Peserta didik agar mau belajar. Tugas guru dalam proses pembelajaran, di samping menyampaikan informasi, ia juga bertugas mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, menstimulasi kegiatan belajar peserta didik, memberikan bimbingan belajar; mengembangkan dan menggunakan strategi dan

metode (Saputro, 1996). Selain itu, guru juga mengembangkan dan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar, dan memberi motivasi agar siswa mau belajar. Lebih dari itu, menurut Midun (2008), guru juga harus berperan dalam debat dan diskusi sebagai mediator, menyelenggarakan *field tip* (seperti tamasya/kemping), stimulasi, dan sebagainya.

Dogeng (1989) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Setelah memahami pengertian kata, media, dan pembelajaran, secara terpisah, maka dengan menggabungkan kedua istilah tersebut pengertian "media pembelajaran" dengan mudah dapat dipahami, yaitu apa-apa yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Secara terminologis ada beberapa definisi yang diberikan tentang media pembelajaran. Gagne (1970) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs (1977) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Pendapat Schramm tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. (Widodo dan Jaswadi, 2009).

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Elly (1971) memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu

termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Dalam hal ini, pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran (Degeng, 2001). Jadi, media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai "segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

C. SUMBER BELAJAR (*Learning Resource*) PEMBELAJARAN PAIKEM GEMBROT

Degeng (1990) mendefinisikan sumber belajar sebagai semua sumber yang mungkin dapat digunakan oleh peserta didik agar terjadi perilaku belajar. Sedangkan, definisi yang diberikan Depdiknas (2008), sumber

belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan Legiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (output), namun juga dirihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya. AECR (1997) mengartikan sumber belajar sebagai orang atau bahan yang digunakan si pebelajar untuk meningkatkan lingkauai dan kualitas pengalaman belajar. Jadi, sumber berajar adalah semua jenis sumber yang ada di sekitar kita yang memungkinkan kemudahan terjadinya proses belajar.

Bila demikian halnya, apa sih bedanya dengan media pembelajaran? Bukankah orang, objek atau lingkungan bisa juga dijadikan sebagai media dalam pembelajaran? Ya, benar sekali. Memang, sumber belajar memiliki makna yang sangat berdekatan dengan media pembelajaran. Demikian dekatnya, kedua istilah tersebut sulit dibedakan. Sumber belajar bisa dipakai sebagai media belajar dan sebaliknya media pembelajaran dapat pura berfungsi sebagai sumber belajar. Apabila kita ingin mencari celah untuk memberikan perbedaan antara keduanya, maka barangkali yang paling mungkin hanya terletak pada luas cakupannya (ruang lingkup). Sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan media pemberajaran. Apabila media pembelajaran kita pahami dalam arti penyalur pesan, maka tidak semua sumber belajar dapat menjadi media belajar. Namun,

sejauh media itu dapat dijadikan sumber pesan dan informasi, maka dia juga bisa dijadikan sebagai sumber belajar. Dengan kata lain, setiap sumber belajar adalah merupakan media pembelajaran, akan tetapi tidak semua media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Karena perbedaan yang sangat tipis ini, maka dalam pemakaian kedua istilah ini seringkali dipertukarkan atau digunakan secara bersama-sama.

Di dalam Buku berjudul:

Instructional Technologies: The Definition and Domains of the Field (1994), AECT membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Pesan (*Message*)

Pesan(materi), baik formal maupun informal, dapat dimanfaatkan sebagai bahan atau sumber belajar. Pesan formal adalah informasi yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintah dan non pemerintah, atau yang diberikan guru, instruktur dan lain-lain dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan formal ini bisa dalam bentuk verbal/lisan dan bisa pula berbentuk dokumen seperti peraturan perundang-undangan, kurikulum, Silbaus, RPP dan lain-lain. Selain pesan-pesan formal, ada pula pesan nonformal yang dapat digunakan sebagai sumber atau bahan pembelajaran, yaitu pesan yang terdapat di lingkungan sekitar atau yang ada di masyarakat luas, misalnya cerita-cerita rakyat, legenda atau kreasi seni budaya, materi ceramah oleh tokoh

masyarakat dan ulama, prasasti dan relief-relief pada candi, tulisan pada kitab-kitab kuno, dan peninggalan sejarah lainnya, termasuk pesan dan informasi teks pada buku, modul dan lain-lain.

2) Orang (People)

Pada dasarnya, setiap orang dapat berperan sebagai sumber belajar dan bahan pembelajaran karena dari seseorang kita dapat memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Secara umum, orang sebagai sumber belajar dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

a.) kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumberbelaiar utama yang dididik secara professional untuk menjadi pengajar. Tugas utamanYa adalah mengaiar, memberikan bimbingan dan pelatihan/training, seperti guru, kaselor, instruktur, dan widyaiswara. Termasuk kepala sekolah laboran, teknisi, sumber belajar, pustakawan, dan lain-lain.

b) kelompok orang yang memiliki profesi selain tenaga yang ' berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya peaigng, politisi, tenaga kesehatan, pertanian, arsitek, psikolog, lawyer, polisi pengusaha, tokoh masyarakat, pemuka agama, budayawan, dan lain-lain.

3). Bahan dan Program

Bahan dan program aplikasi merupakan suatu format yang biasanya digunakan sebagai Program pendukung dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran seperti buku paket, buku teks, handbook,

modul, program video, audio, film, OHT (*over head transparency*), program slide, alat Peraga dan sebagainya. Program di sini yang dimaksudkan ialah berbagai *softwore*.

4). Alat (device)

Alat yang dimaksud di sini adalah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardwere*) yang berfungsi sebagai sarana atau alat bantu untuk menyajikan bahan-bahan pembelajaran. Berbagai macam peralatan ini dapat dijadikan sebagai sumber/bahan pembelajaran. Misalnya; multi media, projector, slide projector, OHP, film, tape recorder, opage projector, dan sebagainya.

5) Metode (Method)

Metode merupakan cara atau langkah-langkah yang digunakan pebelajar (guru) dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada pembelajar (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh para guru antara lain demonstrasi, diskusi, ekspositori/ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama, praktikum dan sebagainya.

6) Latar (setting)

Latar atau setting lingkungan adalah situasi dan kondisi lingkungan belajar baik yang berada di dalam sekolah maupun lingkungan yang berada di luar sekolah, dan baik yang sengaja dirancang (*by design*) maupun

yang tidak secara khusus disiapkan, namun dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran (*by utilization*). Yang termasuk latar atau setting ini ialah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat workshop, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, lingkungan alam sekitar yang dijadikan tempat pembelajaran dan sebagainya. Sumber-sumber belajar yang diuraikan di atas, merupakan komponen-komponen yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar dalam proses pembelajaran.

D. ALAT PERAGA PEMBELAJARAN (Teaching Aids) PAIKEM GEMBROT

Di samping dua istilah yang telah diuraikan di atas, media pembelajaran dan sumber belajar, masih ada satu istilah lagi yang memiliki makna yang hampir sama, yakni alat peraga pengajaran

Alat peraga pengajaran adalah alat atau bahan yang digunakan oleh pembelajar untuk (1) membantu pembelajar dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan pembelajar; (2) mengilustrasikan dan memantapkan pesan dan informasi; dan (3) menghilangkan ketegangan dan hambatan dan rasa malas peserta didik. Ruiz dkk. (2009) mengatakan alat peraga digunakan oleh guru untuk memberi penekanan pada informasi, memberikan stimulasi perhatian, dan memfasilitasi proses pembelajaran. Alat peraga memiliki

spektrum yang cukup luas mulai dari media sederhana hingga media canggih dalam bentuk aural, visual, atau computerized. Salah satu alat peraga sudah lama dikenal adalah "hornbook", yang digunakan pada sekolah-sekolah Inggris sejak pertengahan tahun 1400-an hingga permulaan abad ke-19.

Menurut Estiningsih (1994), alat Peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Sementara Sanaky (2008) mengartikan alat peraga sebagai alat bantu yang dipergunakan oleh pebelaiar untuk memperagakan materi pelajaran. Alat peraga bisa berbentuk benda atau perbuatan.

Dari kedua pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah media, yang memiliki ciri dan/atau bentuk dari konsep materi pembelajaran dipergunakan untuk memperagakan materi tersebut sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan alat peraga sangat dibutuhkan terutama untuk menjelaskan konsep atau materi yang abstrak.

Dari deskripsi di atas, ada banyak persamaan antara media pembelajaran dan alat peraga bahkan hampir tidak ada perbedaan keduanya. Keduanya berfungsi memudahkan peserta didik dalam memahami materi belajar. Keduanya juga bisa membuat kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Namun, para memberikan sedikit distinsi antara media pembelajaran dan alat bantu. Papan tulis yang digunakan guru untuk

menyampaikan informasi kepada peserta didik disebut alat peraga, sedangkan apa yang disampaikan pada papan tulis berupa gambar, teks dan sejenisnya adalah media (Ruiz,2009). Bila alat peraga dibatasi pada pengertiannya sebagai alat bantu untuk memperagakan/menjelaskan suatu konsep, prinsip atau prosedural maka ruang lingkup (scope) pembahasan, alat peraga lebih sempit dari pada lingkup media pembelajaran dan sumber belajar. Tidak semua jenis media pembelajaran dapat difungsikan sebagai alat peraga, akan tetapi semua alat peraga sudah pasti merupakan media pembelajaran. Sebagai contoh, sebuah modul atau buku, adalah salah satu jenis media pembelajaran, namun tidak bisa disebut alat peraga, kecuali kalau keduanya bisa digunakan untuk memperagakan materi tertentu. Contoh lain, molimod, globe, dan peralatan lainnya adalah media sekaligus merupakan alat peraga pembelajaran.

Alat peraga merupakan perangkat pembelajaran. Ada yang berpendapat bahwa perangkat pembelajaran dan media pembelajaran sulit dibedakan pengertiannya. Keduanya baru bisa dipisahkan apabila sudah dimanfaatkan secara nyata. Dengan kata lain, perbedaan keduanya terlihat setelah memiliki fungsi tetap dalam pembelajaran. Misalnya, papan tulis yang sejatinya merupakan alat pembelajaran, baru bisa dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah secara definitif digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Sanaly, 2009). Sama halnya dengan media dan sumber belajar, alat peraga memiliki fungsi untuk mempermudah

pemahaman tentang suatu materi pembelajaran. Materi yang bersifat abstrak biasanya sukar dipahami oleh siswa tanpa bantuan alat peraga. Dengan melihat, meraba, menggunakan alat peraga tingkat keabstrakan suatu materi bisa dikurangi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan fungsinya, alat peraga dalam pembelajaran PAIKEM GEMBROT dibedakan menjadi 3 kelompok, yaitu (Sanaky,2009):

a) Alat peraga langsung, yaitu objek sebenarnya (*real object*) yang dibawa langsung ke kelas atau dikunjungi ke lokasi dan digunakan menjelaskan materi dengan memperagakan/menunjukkannya kepada peserta didik.

b) Alat peraga tak langsung, objek tiruan (model, miniatur, foto, dll.) yang digunakan untuk memperagakan materi ajar di kelas.

c) Peragaan, berupa kegiatan atau perbuatan yang dilakukan oleh pengajar di kelas untuk mendemonstrasikan suatu materi ajar yang sifatnya psikomotorik. Contoh peragaan bagaimana orang berwudhu, sholat, gerakan senam, memerankan pengemis, membaca puisi, dan lain-lain

E. JENIS MEDIA PEMBELAJARAN PAIKEM GEMBROT

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran PAIKEM GEMBROT, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut.

1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi, 2008). Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan

Pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, usik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD Player.

3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah, film, video, program TV dan lain-lain.

4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media tek, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Secara sederhana, Meyer (2009) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, TV, presentasi Powerpoint berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. Sementara, Martin (2010) membedakan multimedia dan audiovisual. Video conference dan video cassette termasuk media audiovisual, dan aplikasi computer interaktif dan non interaktif adalah beberapa contoh multimedia. Dapat

disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Itu lah sebabnya, pembelajaran dengan media interaktif internet dan lain-lain sering dianggap pembelajaran dengan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater dan sebagainya.

F. PEMILIHAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR PAIKEM GEMBROT

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran PAIKEM GEMBROT, yaitu :

- a. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan tersebut. Tujuan ini misalnya, apakah untuk pembelajaran kelompok/ kooperatif, pembelajaran terpadu/tematik, pembelajaran individual, pembelajaran CTL, dan sebagainya.
- b. Kedekatan dengan media yang dipilih, maksudnya media yang akan dipilih harus dikenal sifat dan cirri-cirinya.
- c. Adanya sejumlah media yang dapat dipertimbangkan, karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Faktor lain yang harus dipertimbangkan untuk memilih media pembelajaran PAIKEM GEMBROT adalah apakah media yang diperlukan adalah media jadi atau media yang harus diperlukan dan dikembangkan sendiri. Untuk jenis media pemanfaatan dalam PAIKEM GEMBROT, maka ada beberapa pertanyaan kriteria pemilihan dalam bentuk check list yang dapat diajukan sebagai berikut :

- a. Apakah materinya penting dan berguna bagi peserta didik.
- b. Apakah dapat menarik minat peserta didik untuk belajar
- c. Apakah berkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai
- d. Bagaimana format penyajiannya diatur, apakah memenuhi tata urutan belajar yang logis
- e. Apakah konsep dan faktanya terjamin kecermatannya
- f. Apakah memenuhi standar kualita teknis
- g. Apakah sudah dimantapkan melalui proses uji coba oleh ahli, dan sesuai dengan karakteristik sasaran, dan bagaimman kemungkinan keberhasilannya.

Di samping itu, untuk memilih dan merangkan media pembelajaran, juga perlu mempertimbangkan langkah-lahngkah, sebagai berikut :

- a. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu tujuan pembelajan atau hanya sekedar informasi.

- b. Menetapkan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau alat bantu mengajar (peraga)
- c. Menentukan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi efektif, kognitif, atau psikomotorik
- d. Menentukan media yang sesuai dengan kelompok media yang cocok untuk metode dan model pembelajaran yang dipilih dengan mempertimbangkan ketentuan kebijakan, fasilitas yang ada, kemampuan produksi dan biaya.
- e. Mereviw kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih.
- f. Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.

Selain media pembelajaran, pemilihan sumber belajar juga sangat penting untuk ditetapkan dengan menggunakan analisis kebutuhannya. Analisis sumber belajar dimaksudkan untuk mengetahui sumber-sumber belajar apa yang tersedia dan data digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini akan merupakan daftar sumber-sumber belajar yang tersedia dan siap dipakai yang dapat mendukung prose pembelajaran. Langkah ini dalam desain pembelajaran disebut dengan analisis kendala, yaitu analisis untuk mengetahui keterbatasan-keterbatasan sumber-sumber belajar, termasuk pula keterbatasan waktu dan pebiayaan. Analisi ini akan sangat

bermanfaat dalam mengekspresikan strategi penyampaian isi pembelajaran yang optimal.

Agar analisis pemilihan sumber belajar dapat memperoleh hasil yang optimal, perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Pilihlah klasifikasi sumber belajar
- b. Gunakan klasifikasi ini untuk mengidentifikasi sumber-sumber belajar yang tersedia di lingkungan dimana pembelajaran itu akan dilaksanakan
- c. Analisis kualitas dan kuantitas sumber belajar. Analisis kualitas dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan karakteristik bidang studi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Analisis kualitas dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kecermatan media untuk menyampaikan isi, kemampuan-kemampuan khusus yang mampu ditampilkan media serta pengaruh motivasi yang mampu ditampilkan.
- d. Buat daftar sumber belajar yang siap dipakai. Daftar ini hanya memuat sumber-sumber belajar yang benar-benar akan dipakai sebagai media untuk menyampaikan isi pembelajaran.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 8

PENILAIAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Pengukuran, penilaian (Asesmen), dan Evaluasi

1. Pengukuran

Secara formal, pengukuran dapat diartikan sebagai pemberian angka terhadap suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh seseorang, hal, atau objek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas. Misalnya, untuk mengukur tinggi atau berat seseorang, dengan mudah kita dapat memahami, karena aturannya telah diketahui secara umum. Tetapi, untuk mengukur pendengaran, penglihatan atau kepekaan

seseorang maka akan jauh lebih kompleks karena tidak semua orang dapat memahaminya. Kegiatan pengukuran itu menjadi lebih kompleks lagi apabila digunakan dalam mengukur aspek psikologis seseorang, seperti kecerdasan, kematangan atau kepribadian, karena pengukuran ini menuntut keahlian dan latihan tertentu. Demikian juga halnya pengukuran dalam bidang pendidikan, kita hanya mengukur atribut atau karakteristik peserta didik tertentu bukan peserta didik itu sendiri. Misalkan seorang guru dapat mengukur penguasaan peserta didik dalam mata pelajaran tertentu atau kemampuan dalam melakukan suatu keterampilan tertentu yang telah dilatih.

Dalam hal ini, pengukuran kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan proses membandingkan tingkat keberhasilan belajar dan pembelajaran dengan ukuran keberhasilan belajar dan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif. Berikut beberapa definisi mengenai pengukuran menurut beberapa ahli.

- a. Pengukuran secara lebih formal dimaknai sebagai suatu proses yang menggunakan angka-angka atas barang atau gejala-gejala berdasarkan aturan-aturan tertentu.
- b. Pengukuran sebagai proses membandingkan sesuatu dengan satuan ukuran tertentu.
- c. Norman E. Gronlund (1971) secara sederhana merumuskan pengukuran sebagai "*measurement is limited to quantitative descriptions of pupil behavior*".

- d. Victor H. Noll (1957) mengemukakan dua karakteristik utama pengukuran yaitu "*quantitativeness*" dan "*constancy of units*", dengan menyatakan bahwa, "*since measurement is a quantitative process, the results of measurement are always expressed in numbers*".

Dari definisi yang telah dikemukakan tersebut, terdapat dua karakteristik pengukuran yang utama, yaitu sebagai berikut.

a. Penggunaan angka atau skala tertentu
Skala atau angka dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu sebagai berikut.

- Skala nominal, yaitu skala yang bersifat kategori (misalnya bila satu soal dapat dijawab benar maka mendapat skor 1, dan sebaliknya apabila siswa menjawab soal salah maka diberi skor nol).

- Skala ordinal, yaitu angka yang menunjukkan adanya urutan, tanpa mempersoalkan jarak antar urutan tersebut, (misalnya, angka yang menunjukkan urutan ranking siswa dalam suatu mata kuliah tertentu).

- Skala atau angka interval, yaitu angka yang menunjukkan adanya jarak yang sama dari angka yang berurutan (misalnya, angka Km untuk mengukur jarak, yaitu jarak antara Km 1 dengan Km 2 sama dengan jarak Km 3 dengan Km 4).

- Skala atau angka rasio, yaitu angka yang memiliki semua karakteristik angka atau yang terdahulu dan ditambah dengan satu karakteristik lagi, yaitu skala

tersebut berlanjut terus ke atas dan ke bawah, jadi memiliki nol mutlak (misalnya, orang yang mempunyai IQ: 70 dan yang lain IQ 140 tidak dapat dikatakan bahwa orang kedua adalah dua kali lebih cerdas dari orang pertama, karena skala IQ adalah skala interval).

b. Menurut suatu aturan atau formula tertentu

Pengukuran jenis ini sama halnya seperti dalam mengukur tinggi atau berat seseorang, mengukur pendengaran atau kepekaan seseorang & mengukur karakteristik psikologis seseorang, dan lain sebagainya.

2. Penilaian

Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrument tes atau non tes. Dalam hal ini, pengertian penilaian belajar dan pembelajaran dimaknai sebagai suatu proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar dan pembelajaran secara kualitatif. Tujuannya adalah memberi nilai tentang kualitas sesuatu. Penilaian di sini tidak hanya sekedar mencari jawaban terhadap pertanyaan tentang apa tetapi lebih diarahkan kepada menjawab pertanyaan bagaimana atau seberapa jauh suatu proses atau hasil yang diperoleh seseorang atau suatu program.

Secara sederhana, penilaian dapat digambarkan sebagai suatu proses dalam mempertimbangkan sesuatu, baik berbentuk barang atau gejala, dengan mempergunakan patokan-patokan (baik tidak baik, memadai tidak memadai, memenuhi syarat-tidak memenuhi syarat dan seterusnya) tertentu. Dengan perkataan lain, kita mengadakan *value judgment*.

Pertimbangan-pertimbangan yang dimaksud bukan saja mencakup pertimbangan-pertimbangan yang berbentuk atau bertolak dari informasi kuantitatif (misalnya tampak indar yang panjangnya 1,60 meter tidak cukup buat saya karena tinggi saya 1,77 meter) akan tetapi juga meliputi pertimbangan-pertimbangan non kuantitatif (seperti anak itu sopan murid itu rajin, gadis itu cantik, dan lain sebagainya). Pertimbangan ini bisa dicapai melalui pengalaman yang subjektif, tetapi bisa juga dengan cara-cara yang lebih sistematis, termasuk dengan menggunakan prosedur ilmiah.

Dalam penilaian pendidikan, patokan-patokan yang dipergunakan seharusnya bersumber pada tujuan yang akan dicapai, baik tujuan jangka panjang maupun penjab ataruruya, sehingga patokan-patokan tersebut menjadi konsep-konsep operasional dalam bentuk tujuan-tujuan jangka pendek.

3. Evaluasi (Evaluation)

Kata evaluasi merupakan penyaduran bahasa dari kata evaluation dalam bahasa Inggris, yang lazim

diartikan dengan penaksiran atau penilaian. Kata kerjanya adalah evaluate, yang berarti menaksir atau menilai, sedangkan orang yang menilai atau menaksir disebut sebagai evaluator (Echols, 1975).

Sejumlah ahli mengemukakan pemahaman evaluasi secara etimologis, seperti Grounlund, Nurkancana, dan Raka Joni. Menurut Grounlund (1976), "*evaluation is a sistematic process of determining the extent to which instructional objectioes are achieved by pupil*". Di sisi lain, Nurkancana (1983) menyatakan bahwa evaluasi dilakukan berkenaan dengan Proses kegiatan untuk menentukan nilai sesuatu. Sementara, Raka Joni (1975) mengartikan evaluasi sebagai suatu proses mempertimbangkan sesuatu barang atau gejala dengan pertimbangan pada patokan-patokan tertentu. Patokan tersebut mengandung pengertian baik-tidak baik, memadai tidak memadai, memenuhi syarat tidak memenuhi syarat, dengan perkataan lain menggunakan *value judgment*.

Dengan mendasarkan pada pengertian di atas, maka dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses menentukan nilai seseorang dengan menggunakan patokan-patokan tertentu untuk mencapai tujuan. Sementara itu, evaluasi hasil belajar pembelajaran adalah suatu proses menentukan nilai prestasi belajar pembelajar dengan menggunakan patokan-patokan tertentu agar mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Untuk lebih memperjelas makna evaluasi, terdapat beberapa perumusan penilaian sebagai padanan

kata evaluasi menurut beberapa ahli, di antaranya seperti berikut.

a. Adam (1.964), menjelaskan bahwa kita mengukur berbagai kemampuan anak didik. Bila kita melangkah lebih jauh lagi dalam menginterpretasikan skor sebagai hasil pengukuran itu, dengan menggunakan standar tertentu untuk menentukan nilai dalam suatu kerangka maksud pendidikan dan pelatihan atas dasar beberapa pertimbangan lain untuk membuat penilaian, maka kita tidak lagi membatasi diri kita dalam pengukuran karena telah mengevaluasi kemampuan atau kemajuan anak didik.

b. Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen (1961.), menjelaskan bahwa evaluasi berhubungan dengan pengukuran. Dalam beberapa hal, evaluasi lebih luas, karena evaluasi juga termasuk penilaian penilaian formal dan penilaian intuitif mengenai kemajuan peserta didik. Evaluasi juga mencakup penilaian tentang apa yang baik dan apa yang diharapkan. Dengan demikian hasil pengukuran yang benar merupakan dasar yang kokoh untuk melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (1990), penilaian lebih menekankan kepada proses pembuatan keputusan terhadap sesuatu ukuran baik-buruk yang bersifat kuantitatif. Sedangkan pengukuran menekankan proses penentuan kualitas sesuatu yang dibandingkan dengan satuan ukuran tertentu, sehingga dari batasan pengukuran dan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengukuran dilakukan apabila kegiatan penilaian membutuhkannya, bila kegiatan pengukuran tidak membutuhkan, maka kegiatan pengukuran tidak perlu

dilakukan. Selanjutnya, hasil pengukuran yang bersifat kuantitatif akan diolah dan dibandingkan dengan kriteria sehingga didapat hasil penilaian yang bersifat kualitatif.

c. Ralph Tyler (1950), menyatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai.

Penilaian atau assesment terhadap pembelajaran siswa membutuhkan penggunaan sejumlah teknik untuk mengukur prestasi siswa. Penilaian merupakan suatu proses sistematis yang memainkan peran penting dalam pengajaran yang efektif. Penilaian berawal dari identifikasi tujuan pembelajaran (*learning goal*) dan berakhir dengan penilaian (*judgment*) tentang seberapa dalam tentang tujuan itu telah tercapai. Seringkali orang dibingungkan oleh istilah penilaian, ujian, dan pengukuran karena mungkin saja kesemuanya terlihat dalam proses suatu tunggal. Penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) peserta didik atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penilaian meliputi tes menggunakan kertas dan pensil dan unjuk kerja atas kegiatan (seperti percobaan laboratorium). Penilaian menjawab pertanyaan, "sebagaimana bagus penampilan individual?"

Tes (test) adalah suatu instrument atau prosedur sistematis untuk mengukur sampel dari perilaku dengan

memberikan serangkaian pertanyaan dalam bentuk seragam. Karena tes merupakan bentuk penilaian maka tes juga menjawab pertanyaan "sebaik apa penampilan individual-apakah dalam perbandingannya dengan siswa yang lain, atautkah perbandingannya dengan ranah tugas kerla?"

Pengukuran atau *measurement* adalah suatu proses yang mengandung deskripsi numerik dari tingkatan di mana individu memiliki karakteristik tertentu. Pengukuran menjawab pertanyaan "Seberapa banyak?"

Istilah penilaian lebih komprehensif dan inklusif dibanding pengukuran dan tes. Istilah pengukuran terbatas pada deskripsi kuantitatif dari peserta didik, di mana hasil pengukuran selalu dideskripsikan dalam angka. Pengukuran tidak melibatkan deskripsi kualitatif. Penilaian melibatkan deskripsi kuantitatif dan deskripsi kualitatif dari peserta didik.

B. Penilaian Hasil Belajar dan Kegunaannya

Penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) peserta didik atau seberapa jauh peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut W. James Popham (1995), telah terjadi pergeseran terhadap alasan pemberian penilaian. Alasan tradisional tentang

mengapa guru menilai peserta didik adalah untuk hal-hal berikut ini.

- a. Mendiagnosa kekuatan dan kelemahan peserta didik.
- b. Memonitor kemajuan peserta didik.
- c. Menetapkan tingkatan peserta didik.
- d. Menentukan keefektifan instruksional.

Sedangkan alasan terkini tentang mengapa guru melakukan penilaian adalah untuk hal-hal berikut ini.

- a. Mempengaruhi persepsi publik tentang keefektifan pendidikan.
- b. Membantu mengevaluasi guru.
- c. Meningkatkan kualitas instruksional.

Penilaian hasil belajar sebagai salah satu komponen dari penilaian, akan lebih efektif bila mengikuti peraturan-peraturan berikut ini.

- a. Jelas memerinci apa yang akan dinilai yang menjadi prioritas dalam proses penilaian.
- b. Suatu prosedur penilaian haruslah disereksi karena berkaitan dengan karakteristik atau unjuk kerja yang diukur.
- c. Penilaian yang komprehensif membutuhkan beraneka prosedur.
- d. Penilaian membutuhkan pengetahuan mengenai keterbatasannya.
- e. Penilaian merupakan suatu cara untuk mendapatkan apa yang akan diinginkan, bukan akhir dari proses itu sendiri.

Beberapa tujuan atau fungsi dari evaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut.

- a. Diagnostik: menentukan letak kesulitan-kesulitan siswa dalam belajar, bisa terjadi pada keseluruhan bidang yang dipelajari oleh siswa atau pada bidang-bidang tertentu saja.
- b. Seleksi: menentukan mana calon siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu dan mana yang tidak dapat diterima. seleksi dilakukan guna menjangkau siswa yang memenuhi syarat tertentu.
- c. Kenaikan kelas: menentukan naik atau lulus tidaknya siswa setelah menyelesaikan suatu program pembelajaran tertentu.
- d. Penempatan: menempatkan siswa sesuai dengan kemampuan / potensi mereka. Instrumen yang digunakan antara lain readiness test, aptitude test, pre-test, dan teknik-teknik observasi.

C. PRINSIP DAN PROSEDUR PENILAIAN

Penilaian dalam PAIKEM GEMBROT adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran. Penilaian merupakan pengumpulan informasi untuk menentukan kualitas dan kuantitas

pembelajaran peserta didik. Dalam penilaian dapat terjadi pengumpulan informasi tentang berbagai hal yang terkait dengan pencapaian peserta didik melalui bentuk tes atau non tes. Melalui penilaian guru dapat menentukan apakah peserta didik mengalami kemajuan dalam pembelajaran atau mampu menguasai kompetensi yang diharapkan. Penilaian diharapkan juga bermanfaat bagi peserta didik utamanya agar peserta didik mengetahui kemajuan belajarnya, lebih termotivasi untuk belajar dan lebih bertanggungjawab terhadap keberhasilan belajarnya.

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil pembelajaran peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Dalam pembelajaran kita dapat melakukan penilaian tanpa evaluasi, namun kita tidak dapat melakukan evaluasi tanpa didahului dengan penilaian. Jika penilaian hanya berhenti pada justifikasi kemajuan belajar dan pencapaian kompetensi peserta didik, evaluasi memanfaatkan hasil-hasil penilaian untuk menjustifikasi keberhasilan dan kekurangan keberhasilan program, misalnya program pembelajaran yang dirancang oleh guru maupun program pembelajaran yang dirancang oleh sekolah. Jadi kualitas penyelenggaraan penilaian sangat berpengaruh terhadap kualitas evaluasi, kegagalan penilaian dapat menyebabkan kegagalan evaluasi sedang penilaian yang berkualitas akan dapat memberikan justifikasi evaluasi yang baik

Beberapa aspek yang bisa menjadi perhatian penilaian diantaranya adalah:

- (a) Aspek akademis. Aspek akademis meliputi apa yang diketahui, dipahami dan tersimpan dalam otak peserta didik;
- (b) Aspek pemikiran Aspek pemikiran meliputi kualitas penalaran, kerangka kerja konseptual, penggunaan metode ilmiah dan pemecahan masalah serta kemampuan menyusun argumentasi;
- (c) Aspek keterampilan Aspek keterampilan meliputi keterampilan komunikasi tulis dan lesan, keterampilan meneliti, keterampilan dalam mengorganisasi dan menganalisis informasi dan keterampilan teknik;
- (d) Aspek sikap. Aspek sikap meliputi sikap suka belajar, komitmen untuk menjadi warga negara yang baik,kegemaran membaca, kegemaran berpikir ilmiah dan sebagainya; dan
- (e) Aspek kebiasaan kerja. Aspek kebiasaan kerja meliputi menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, menggunakan waktu dengan bijaksana, bekerja sebaik mungkin dan sebagainya.

Pada PAIKEM GEMBROT penilaian ditakukan untuk mengkaji ketercapaian Kompetensi Dasar dan Indikator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut. Dengan demikian penilaian dalam hal ini tidak lagi terpadu metalui tema, melainkan sudah

terpisah-pisah sesuai dengan Kompetensi Dasar, Hasil Belajar dan Indikator mata pelajaran.

Nilai akhir pada laporan (raport) dikembalikan pada kompetensi mata pelajaran yang terdapat pada keras satu dan dua Sekolah Dasar, yaitu: Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan.

1. Prinsip-prinsip Penilaian

Perubahan perilaku dari hasil proses belajar mengajar adalah sebagai akibat adanya interaksi dengan lingkungan. Interaksi ini biasanya dilakukan secara sengaja. Kesempatan ini sendiri tercermin adanya factor-faktor berikut ini:

- (a) Kesiapan, yaitu kapasitas baik fisik maupun mental untuk " melakukan sesuatu;
- (b) Motivasi, yaitu dorongan dari diri sendiri untuk melakukan sesuatu; dan
- (c) Tujuan yang ingin dicapai.

PAIKEM GEMBROT merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang memiliki beberapa prinsip. Prinsip-prinsip dasar pembelajaran terpadu, yaitu:

- a. Kurikulum tersembunyi. Anak tidak hanya terpaku pada pernyataan, atau pokok bahasan tertentu, sangat mungkin pembelajaran yang

- dikembangkan memuat pesan yang 'tersembunyi' penuh makna bagi anak.
- b. Mata pelajaran dalam kurikulum. perlu dipertimbangkan mana yang perlu didahulukan dalam pemilihan pokok atau topik belajar, waktu belajar, serta penilaian kemajuan.
 - c. Lingkungan belajar. Lingkungan belajar di kelas memberikan kebebasan bagi anak untuk berpikir dan berkreativitas.

Wawasan dunia sosial. Masyarakat sekitar membuka dan memberikan wawasan untuk pengembangan pembelajaran di sekolah. Penilaian dan norma. Anak-anak memperoleh sikap dan norma dari lingkungan masyarakat termasuk rumah, sekolah dan panutannya, baik verbal maupun nonverbal. (Saud, 2006:121). Menurut Trianto (2001:BT), dalam metaksanikan penilaian hendaknya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain, sebagai berikut:

- 1) Penilaian diarahkan untuk mengukur pencapaian kompetensi
- 2) Penilaian menggunakan acuan kriteria, yaitu berdasarkan apa yang bisa dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi seseorang terhadap kelompoknya
- 3) Sistem yang direncanakan adalah sistem penilaian yang berkelanjutan. Berkelanjutan dalam arti semua indikator ditagih, kemudian hasilnya diahatisis untuk menentukan kompetensi dasar

yang telah dimitiki dan yang belum, serta untuk mengetahui kesulitan peserta didik

- 4) Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut. Tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya, program remedi bagi peserta didik yang pencapaiannya di bawah kriteria ketuntasan, dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan
- 5) Sistem penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut dapat dijelaskan prinsip-prinsip penilaian, yang secara keseluruhan harus memperhatikan beberapa hal dalam melaksanakan penilaian antara lain adalah:

1. Berorientasi pada kompetensi. penilaian harus mampu menentukan apakah siswa telah mencapai kompetensi yang dimaksudkan dalam kurikulum
2. Menyeluruh. penilaian hendaknya menilai siswa secara menyeluruh, mencakup semua aspek perilaku yakni kognitif, afektif dan psikomotor.
3. valid. Penilaian harus dapat memberikan informasi yang akurat tentang hasil belajar peserta didik.
4. Adil dan Terbuka. penilaian harus adil terhadap semua peserta didik dan semua kriteria dan pengambilan keputusan harus jelas dan terbuka bagi semua pihak.

5. Mendidik. Penilaian merupakan penghargaan bagi peserta didik yang berhasil dan sebagai pemicu bagi peserta didik yang kurang berhasil.
6. Menyeluruh. penilaian dilakukan dengan memanfaatkan berbagai teknik dan prosedur untuk mengumpulkan berbagai bukti hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
7. Berkesinambungan. penilaian hendaknya dirakukan secara terencana dan terus-menerus.
8. Bermakna. Penilaian yang dihasilkan diharapkan benar-benar menggambarkan perilaku yang sesungguhnya dari siswa. Karena tidak ada satupun bentuk penilaian yang dapat menghadirkan gambaran yang otentik, maka diharapkan guru menggunakan berbagai bentuk penilaian. Untuk melaksanakan penilaian secara efektif perlu diperhatikan beberapa karakteristik yang melekat dalam suatu penilaian:
 - (a) Mudah dilaksanakan;
 - (b) Tidak menyita banyak waktu;
 - (c) Tidak memerlukan analisis yang rumit;
 - (d) Fleksibel dan dapat diterapkan untuk berbagai topik;
 - (e) Hasilnya dapat segera dimanfaatkan
 - (d) Meningkatkan pemahaman guru tentang persepsi peserta didik pada materi pembelajaran; dan
 - (g) Dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap kebutuhan peserta didiknya.

Menurut Nana Sudjana (2008:3-4), penilaian berfungsi sebagai:

- (a) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pembelajaran;
- (b) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar; dan
- (c) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya. sedangkan tujuan dalam penilaian adalah:
 - (a) Mendiskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga . dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya;
 - (b) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran;
 - (c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian; dan
 - (d) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Pada pembelajaran terpadu peran evaluasi tidak berbeda dengan pembelajaran konvensional, oleh karenanya berbagai hal yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi kegiatan pembelajaran baik yang menggunakan pendekatan terpadu maupun konvensional adalah sama. Evaluasi pembelajaran terpadu diarahkan pada evaluasi dampak intruksional (*instructional effects*) dan dampak pengiring (*nurturant effects*), seperti halnya

kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat orang lain. Dengan demikian dari segi pentahapan, evaluasi dapat dilakukan baik pada tahap perencanaan maupun pada tahap pelaksanaan. Sedangkan dari segi sasaran, evaluasi difokuskan kepada proses maupun produk pembelajaran. Evaluasi proses belajar adalah upaya pemberian nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, sedangkan evaluasi hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai dengan menggunakan kriteria tertentu. Evaluasi proses menggunakan instrumen nontes, sedangkan evaluasi produk menggunakan instrumen tes. Hasil belajar tersebut hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikatornya yang dapat diukur dan diamati. Penilaian proses dan hasil belajar itu saring berkaitan satu dengan yang lainnya, hasil belajar merupakan akibat dari suatu proses belajar.

2. Prosedur Penilaian

Ada beberapa langkah yang dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar, yaitu:

- (1) Merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pembelajaran. Mengingat fungsi penilaian hasil

belajar adalah mengukur tercapai-tidaknya tujuan pembelajaran, maka perlu dilakukan upaya mempertegas tujuan pemberajaran sehingga dapat memberikan arah terhadap penyusunan alat-alat penilaian

- (2) Mengkaji kembari materi pemberajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran. Hal ini penting mengingat isi tes atau pertanyaan peniraian berkenaan dengan bahan pembedajaran yang diberikan. Penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan_tujuan pembelajaran merupakan isi dan sasaran penilaian hasil belajar.
- (3) Menyusun alat-alat penitaian, baik tes maupun non tes, yang cocok digunakan dalam menilai jenis-jenis tingkah laku yang tergambar dalam tujuan pemberajaran. Dalam penyusunan alat penilaian hendaknya diperhatikan kaidah-kaidah penulisan soal.
- (4) Menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut, yakni untuk kepentingan pendiskripsian kemampuan siswa, kepentingan perbaikan pembelajaran, kepentingan bimbingan belajar, maupun kepentingan laporan pertanggungjawaban pendidikan.(Sudjana, 200g:9)

Penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan melalui perencanaan, pengumpulan informasi, pelaporan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Secara teknis penilaian bisa dilakukan dengan cara-cara berikut :

- (1) Melihat kompetensi yang ingin dicapai pada kurikulum
- (2) Memilih alat peniraian yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai
- (3) Mempertimbangkan kondisi anak, manakara penilaian sedang berlangsung
- (4) Penilaian dirakukan secara terpadu dengan kegiatan belajar mengajar
- (5) Penilaian dapat dilakukan dalam suasana formal maupun informal
- (6) Memberikan petunjuk secara jelas dalam pelaksanaan penilaian dengan menggunakan bahasa yang mudah difahami.
- (7) Membuat kriteria penskoran secara jelas sehingga tidak menimbulkan multitafsir
- (8) Menggunakan berbagai bentuk dan alat untuk menilai beragam kompetensi
- (9) Melakukan rangkaian aktivitas penilaian melalui: pemberian tugas, pekerjaan rumah, utangan, pengamatan, dan sebagainya. (Muslich, 2007:90) untuk menyusun alat-alat penilaian (baik tes maupun non tes) ada beberapa langkah yang harus ditempuh, yakni:
 - (a) Menelaah kurikulum dan buku pelajaran agar dapat ditentukan lingkup pertanyaan, terutama materi pelajaran, baik luasnya maupun kedalamannya;
 - (b) Merumuskan tujuan instruksional khusus sehingga jelas betul abilitas yang harus dinilainya;
 - (c) Membuat kisi-kisi atau blueprint alat penilaian;

- (d) Menyusun atau menutis soat-soar berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat; dan
- (e) Membuat dan menentukan kunci jawaban soat.

D. JENIS PENILAIAN

Model penilaian yang dikembangkan mencakup prosedur yang digunakan, jenis, dan bentuk penilaian, serta alat evaluasi yang digunakan. obyek dalam penilaian PAIKEM GEMBROT mencakup penilaian terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Penilaian proses belajar adalah upaya pemberian nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, sedang penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai dengan menggunakan kriteria tertentu. Hasil belajar tersebut pada hakikatnya merupakan kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikatornya yang dapat diukur dan diamati. Penilaian proses dan hasil belajar itu saling berkaitan satu dengan lainnya, hasil belajar merupakan akibat dari suatu proses belajar. (Saud, 2006:59).

Jenis penilaian PAIKEM GEMBROT dilihat dari segi alatnya terdiri atas tes (test) dan bukan tes (non test). sistem penilaian dengan menggunakan teknik tes disebut penilaian konvensional. Sistem penilaian tersebut kurang dapat menggambarkan kemajuan belajar peserta

didik secara menyeluruh, sebab biasanya hasil belajar peserta didik digambarkan dalam bentuk angka-angka atau huruf-huruf di mana gambaran maknanya sangat abstrak. Oleh karena itu, untuk melengkapi gambaran kemajuan belajar peserta didik secara menyeluruh, perlu dilengkapi dengan menggunakan teknik penilaian lainnya yaitu teknik bukan tes. Penilaian dengan menggunakan teknik bukan tes disebut penilaian alternatif.

Penilaian alternatif dipakai sebagai penunjang dalam memberikan gambaran pengalaman dan kemajuan belajar peserta didik secara menyeluruh. Melalui penggunaan penilaian alternative ini, kemajuan belajar peserta didik dapat diketahui oleh guru dan orang tua, bahkan oleh peserta didik sendiri. Hal ini sesuai dengan tuntutan penilaian berbasis kelas bahwa penilaian dilaksanakan secara terpadu dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) dan dilakukan dengan cara pengumpulan kerja siswa (*portofolio*, hasil karya (*product*), penugasan (*project*), kinerja (*performance*), dan tes tertulis (*paper & pencil test*). Hasil penilaian PAIKEM GEMBROT dengan cara tersebut berguna sebagai umpan balik bagi peserta didik, memantau kemajuan dan diagnosis, masukan bagi perbaikan program pembelajaran, mencapai kompetensi yang diharapkan, dan memberi informasi komunikatif bagi masyarakat.

Beberapa kompetensi dan kemajuan belajar siswa tidak mampu diungkap hanya dengan menggunakan tes. Untuk mendapatkan hasil penilaian yang otentik (sesuai dengan kenyataan yang ada) telah

banyak dikembangkan perangkat penilaian non tes. Bagian terpenting yang paling mendasar dari penilaian adalah melibatkan pengamatan siswa secara cermat dan sistematis dalam beragam konteks. Hanya dengan pengamatan seperti itulah guru benar-benar menyadari akan perkembangan dan kemajuan siswa melalui tahap-tahap perkembangan literasi. Pengamatan mesti berlangsung dalam situasi alamiah pada lingkungan pembelajaran dan harus melibatkan tindakan mengawasi, menyimak, dan berinteraksi dengan siswa. Guru memperhatikan dan mencatat perilaku yang diperlihatkan siswa dan selanjutnya mempertimbangkan pengamatan mereka. Segala yang dikatakan dan dilakukan seorang anak merupakan sumber informasi tentang perkembangan anak itu. (Lipton, 2005:170).

Salah satu keunggulan dari pengamatan ialah bahwa ini bukanlah penilaian mencolok; ini dilakukan selama berlangsungnya pelajaran membaca dan menulis. Pengamatan dan keterampilan bukanlah satu-satunya hal penting untuk diamati pada anak; setiap mereka juga tidak kalah penting untuk diamati. Dari hasil pengamatan ini akan diperoleh pengetahuan tentang kemajuan dan perkembangan anak secara alami. Karena hal ini dilakukan pada kondisi pembelajaran yang berlangsung secara alami pada peserta didik. Selanjutnya penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan wawancara. Wawancara dapat mengungkap pikiran siswa tentang bacaan dan tulisan. Dengan pemeriksaan khusus, seorang guru seringkali dapat mengungkap pemahaman atau kesalahpahaman siswa tentang literasi. Bila sebagian

siswa tidak sepenuhnya menyadari tentang strategi apa yang mereka gunakan ketika membaca atau menulis, pertanyaan wawancara akan membantu mereka untuk semakin menyadari apa yang mereka pikirkan.

Wawancara dapat dilakukan sebagai kesatuan terpisah atau sebagai bagian alami dari pembelajaran. wawancara secara lisan menghasilkan banyak informasi, karena sebagian siswa seringkali lebih banyak bicara ketimbang menulis dalam menjawab pertanyaan seorang guru. Wawancara dapat mengungkap pandangan siswa tentang diri mereka sebagai pembaca, dan juga persepsi mereka tentang proses membaca, serta menunjukkan implikasi pembelajaran.

E. INSTRUMEN PENILAIAN TES TERTULIS

Tes tertulis merupakan bentuk instrumen penilaian yang biasa dilakukan disetiap kegiatan penilaian. peniraian tes tertulis perlu dipelajari karena masing-masing bentuk penilaian tes tertulis mempunyai bentuk yang berbeda. penilaian secara tertulis dilakukan dengan tes tertulis. Tes tertulis merupakan tes di mana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selatu merespon dalam bentuk menulis jawaban, tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain, seperti member tanda, mewarnai, menggambar, dan sebagainya. (Masnur, 2001 :87). Tes tertulis ada dua bentuk soal, yaitu: (a) soal dengan pilihan jawaban (pilihan ganda, dua pilihan/benar-salah, ya-tidak, menjodohkan) dan (b) soal

dengan mensuptai-jawaban (isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, soat uraian).

Dari berbagai alat penilaian tertulis, tes memilih jawaban benar-salah, isian singkat, dan menjodohkan merupakan alat yang hanya menilai kemampuan berpikir rendah, yaitu kemampuan mengingat (pengetahuan). Tes pilihan ganda dapat digunakan untuk menilai kemampuan mengingat dan memahami. Pilihan ganda mempunyai kelemahan, yaitu peserta didik tidak mengembangkan sendiri jawabannya, tetapi cenderung hanya memilih jawaban yang benar dan jika peserta didik tidak mengetahui jawaban yang benar maka peserta didik tidak belajar untuk memahami pelajaran, tetapi menghafalkan soal dan jawabannya. Alat penilaian ini kurang dianjurkan pemakaiannya dalam penilaian kelas karena tidak menggambarkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.

Tes tertulis bentuk uraian adalah alat penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengingat, memahami, dan mengorganisasikan gagasannya atau hal-hal yang sudah dipelajari, dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Alat ini dapat menilai berbagai jenis kemampuan, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan. Kelemahan alat ini antara lain cakupan materi yang ditanyakan terbatas.

Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

- (a) Materi, misalnya kesesuaian soal kurikulum;

- (b) Konstruksi, misalnya rumusan harus jelas dan tegas; dan
- (c) Bahasa, misalnya rumusan soal tidak menggunakan kata/kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda.

Penilaian tes tertulis dalam PAIKEM GEMBROT dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu:

- (a) penilaian tes tertulis untuk tiap-tiap matapelajaran dengan menyebutkan nama matapelajaran, dan
- (b) penilaian tes tertulis dengan tanpa menyebutkan nama matapelajaran, tetapi guru mengetahui tujuan yang ingin dicapai berdasarkan indikator yang telah ditetapkan untuk masing-masing mata pelajaran.

F. INSTRUMEN PENILAIAN NONTES

Untuk melakukan penilaian diperlukan instrumen penilaian yang relevan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan instrument yang sesuai, maka akan dapat tercapai hasil penilaian yang optimal. Tujuan pembelajaran harus sesuai dengan tujuan kurikulum, tujuan kurikulum harus sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan nasional'

Ada beberapa contoh penilaian PAIKEM GEMBROT dalam bentuk tes:

- (a) Penilaian yang terbentuk dalam jaring-jaring tema yang dimasukkan dalam mata pelajaran; dan
- (b) Penilaian yang terbentuk dalam jaring-jaring tema yang tidak dimunculkan dengan dalam mata pelajaran.

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran tidak selalu dengan menggunakan alat tes, karena ada aspek kemampuan lain yang tidak bisa dinilai dengan tes, misalnya tentang sikap, kebiasaan bekerja, kejujuran dan lain-lain. Untuk mengukur aspek tersebut digunakan instrumen penilaian non tes antara lain :

1. Penilaian Pengamatan

Pengamatan adalah proses peniraian dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap tingkah laku peserta didik didalam kelas maupun di luar kelas. sebagai alat evaluasi pengamatan dipakai untuk: (a) menilai minat, sikap dan nilai-nilai yang terkandung dalam diri peserta didik dan (b) melihat proses kegiatan pembelajaran baik individu maupun kelompok. Teknik yang digunakan yang digunakan adalah: daftar cek (*check list*) dan skala penilaian (*assessment scale*).

2. Penilaian Portofolio

Portofolio penilaian diartikan sebagai kumpulan fakta/bukti dan dokumen yang berupa tugas-tugas yang terorganisir secara sistematis dari seseorang secara individual dalam proses pembelajaran. (Fajar, 2005:90). Portofolio adalah pengumpulan secara sistematis hasil kerja seseorang. Penilaian portofolio merupakan strategi penilaian dengan cara mengumpulkan dan menilai hasil kerja dan tugas peserta didik secara berkelanjutan

sebagai acuan bagi guru untuk melihat apakah telah terjadi kemajuan belajar pada diri peserta didik.

Karakteristik portofolio sebagai penilaian adalah:

(a) merupakan hasil karya peserta didik yang berisi kemajuan dan penyelesaian tugas-tugas secara terus menerus dalam usaha pencapaian kompetensi pembelajaran;

(b) mengukur setiap prestasi peserta didik secara individual dan menyadari perbedaan antara siswa;

(c) merupakan pendekatan kerja sama;

(d) mempunyai tujuan untuk menilai diri sendiri;

(e) memperbaiki dan mengupayakan prestasi; dan

(f) adanya keterkaitan antara penilaian dan pembelajaran.

Penilaian Portofolio bermanfaat bagi peserta didik, guru maupun orang tua. Bagi peserta didik manfaat portofolio antara lain adalah:

(a) Memberi kesempatan peserta didik untuk memonitor dan berefleksi terhadap perkembangan belajarnya;

(b) Memberi kesadaran bahwa perkembangan masing-masing orang berbeda secara individual;

(c) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mendemonstrasikan pencapaian indikator kompetensi;

(d) Memberikan kesempatan siswa untuk menilai dirinya sendiri; dan

- (e) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

Bagi guru portofolio berguna untuk:

- (a) mengintegrasikan penilaian dan pelaporannya dalam proses pembelajaran;
- (b) menentukan contoh kerja nyata peserta didik yang berkaitan dengan indikator kompetensi;
- (c) menentukan kemajuan dan pencapaian belajar peserta didik dan
- (d) mendiagnosa kekuatan dan kebutuhan peserta didik. sedang bagi orang tua portofotio berguna untuk:
 - agar lebih terlibat dalam proses belajar anak; dan
 - memungkinkannya mengetahui perkembangan dan kemajuan anak.

Langkah-langkah Penilaian portofotio

Agar portofolio menjadi bagian integral dari kegiatan pembelajaran di kelas, portofolio harus direncanakan dengan hati-hati. Langkah-langkah yang dapat ditempuh antara lain adalah:

- (1) Memberi keyakinan kepada peserta didik bahwa portofotio merupakan milik mereka. Supaya peserta didik terlibat dalam kerja aktif dan mendorong mereka untuk menilai diri sendiri, harus diyakinkan bahwa portofolio merupakan milik dan upaya mereka bukan sekedar

mengumpulkan hasil kerja supaya mendapat nilai yang baik

- (2) Menentukan contoh kerja apa yang akan dikumpulkan. Berbagai contoh kerja dapat dikumpulkan, namun guru dapat memilih contoh kerja yang memudahkan mereka melihat perkembangan atau kemajuan peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu.
- (3) Mengumpulkan dan menyimpan hasil kerja peserta didik. Guru dapat mengajak peserta didik untuk menempatkan dan menyimpan kumpulan hasil kerjanya. Karya setiap peserta didik dapat ditampung dalam sebuah map, dan semua map diwadahi dalam
- (4) Menyusun rubrik. Supaya guru dapat menilai dengan adil karya peserta didik guru perlu membuat rubrik yang memuat kriteria-kriteria karya yang diharapkan.
- (5) Menyusun Jadwal. Perlu dilakukan penjadwalan misalnya berapa kali seminar dilakukan dan kapan. Demikian pula dengan penyelenggaraan pameran/display. Melibatkan orang tua peserta didik. Pada waktu yang tepat perlu dijelaskan kepada orang tua apa itu portofolio dan manfaatnya. Jika memungkinkan orangtua dapat diajak untuk mereview hasil portofolio anaknya dengan harapan orangtua terlibat lebih aktif dalam proses belajar anaknya.

Dalam melaksanakan penilaian portofolio perlu diperhatikan beberapa hal penting, antara lain:

- (a) Peserta didik merasa memiliki portofolio sendiri;
- (b) Menentukan secara bersama hasil kerja yang akan dikumpulkan;
- (c) Mengumpulkan dan menyimpan hasil kerja peserta didik dalam satu tempat (map atau folder);
- (d) Memberi tanggal pembuatan;
- (e) Menentukan kriteria untuk menilai hasil kerja peserta didik;
- (f) Meminta peserta didik untuk menilai hasil kerja mereka secara berkesinambungan;
- (g) Memberikan kesempatan bagi peserta didik yang kurang untuk memperbaiki hasil karyanya dan menentukan waktu penyelesaiannya; dan
- (h) Bilamana dirasa perlu dapat dijadwalkan pertemuan dengan orang tua. (Muslich, 2007:89).

3. Penilaian Kinerja (*performance*)

Menurut Masnur Musrich (2007:90) peniraian kinerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas peserta didik sebagaimana yang terjadi. peniraian ini biasanya digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam berpidato, pembacaan puisi, diskusi, pemecahan masalah, partisipasi siswa dalam diskusi, menari, memainkan alat musik, aktivitas olahraga, menggunakan peralatan laboratorium, dan mengoperasikan suatu alat. Penilaian kinerja dapat

didefinisikan sebagai bentuk penilaian yang meminta siswa untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan dan kelakuan kerjanya ke dalam berbagaitugas yang bermakna dan melibatkan siswa sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Karakteristik dari tes kinerja ada dua:

1) Peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan kemampuannya dalam mengkreasikan suatu produk atau terlibat dalam suatu aktivitas (perbuatan) seperti melakukan eksperimen, praktik dan sebagainya.

2) Produk dari tes kinerja lebih penting dari pada perbuatan atau kinerjanya.

Dengan menerapkan penilaian kinerja guru bisa mengetahui apakah siswa mampu memahami dan menerapkan konsep yang telah dipahaminya. Sebagai contoh kita bisa menyelenggarakan tes formatif untuk mengetahui apakah peserta didik memahami bahwa sebuah cerita terdiri atas bagian pembukaan, isi dan bagian akhir. Namun demikian tes semacam ini tidak dapat menjamin apakah peserta didik mampu menulis sebuah cerita dengan bagian awal, isi dan bagian akhir yang jelas. Pada kasus ini akan lebih bermanfaat apabila peserta didik diminta untuk menyusun cerita dan guru melakukan scoring terhadap produk yang dihasilkan dengan rubrik tertentu. Tes kinerja dapat dimanfaatkan misalnya untuk mengukur kemampuan peserta didik membaca, kegiatan fisik atau olahraga, praktikum.

Idealnya guru harus dapat mengamati keseluruhan kinerja peserta didik, namun jika jumlah peserta didik terlalu banyak perlu dicarikan alternatif dengan membuat tabel-tabel pengamatan yang praktis.

Langkah-langkah Penilaian Kinerja

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penilaian kinerja adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi semua aspek penting;
2. Mengusahakan kemampuan yang akan dinilai dapat teramati dan tidak terlalu banyak;
3. Mengurutkan kemampuan yang akan dinilai berdasarkan urutan yang akan diamati; dan
4. Bilamana menggunakan rating scale perlu menyediakan kriteria untuk setiap pilihan. Dalam penilaian kinerja (*performance*) dapat menggunakan dua kemungkinan instrumen, yaitu daftar cek (checklist) dan skala rentang (rate scale). (Muslich, 2007:81).

Persiapan tes kinerja dilakukan dalam beberapa tahapan. *Pertama*, dilakukan identifikasi tujuan yang ingin dicapai dengan menerapkan penilaian kinerja. Kita dapat menentukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan: (a) konsep, keterampilan atau pengetahuan apa yang akan dinilai? (b) apa yang seharusnya diketahui oleh peserta didik (c) bagaimana kinerja peserta didik yang diharapkan? dan (d) tipe pengetahuan apa yang akan dinilai: rasional, memori ataukah proses.

Kedua, memilih kegiatan yang cocok untuk menilai siswa. Selain berdasarkan tujuan penilaian hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kegiatan untuk penilaian kinerja antara lain adalah: (a) batasan waktu yang tersedia; (b) ketersediaan sumber daya alat di kelas; dan (c) berapa banyak data yang diperlukan untuk mengetahui kualitas kinerja siswa?. Kegiatan dalam penilaian kinerja dapat dibedakan menjadi informal dan formal. Kegiatan informal dilakukan jika guru menilai kinerja siswa tanpa sepengetahuan siswa misalnya bagaimana siswa berinteraksi dan bekerja dengan teman-temannya. Penilaian kinerja formal adalah penilaian kinerja dimana peserta didik mengetahui bahwa dirinya dinilai dengan melalui kegiatan yang menunjukkan kinerjanya dan menyelesaikan suatu proyek.

Ketiga, menentukan kriteria kualitas kinerja siswa. Dalam kurikulum berbasis kompetensi kriteria dapat kita temukan pada indikator kompetensi. Penyusunan kriteria dapat pula dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal di bawah ini:

- (a) Mengidentifikasi secara keseluruhan kinerja yang akan dinilai;
- (b) Mendaftar aspek-aspek penting dari kinerja atau produk;
- (c) Membatasi jumlah kriteria yang dapat diamati;
- (d) Menyatakan kriteria dalam bentuk karakteristik produk atau kelakuan siswa yang dapat diamati; dan

- (e) Menyusun kriteria agar dapat diamati dengan efektif.

Keempat, menyusun rubric kinerja. Penilaian kinerja tidak memiliki kriteria benar salah melainkan ingin mengetahui derajat kesuksesan atau kualitas. Untuk itu diperlukan sebuah rubrik yang sederhana dan jujur yang mencerminkan kriteria kinerja.

Kelima, menilai kinerja. Beberapa tehnik yang dapat digunakan dalam menilai kinerja antara lain adalah :

- (a) pendekatan checklist, dalam pendekatan ini kita mengindikasikan apakah elemen tertentu kinerja terdapat dalam checklist,
- (b) pendekatan naratif, pada pendekatan ini guru menuliskan narasi apa yang terjadi pada saat pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan ini guru dapat menentukan seberapa dekat kinerja siswa dengan standar yang ada;
- (c) pendekatan skala rating (rating scale), dalam pendekatan ini guru mengidentifikasi seberapa besar derajat kinerja mendekati standar; dan
- (d) metode hapalan, dalam hal ini guru mengandalkan memorinya untuk menentukan apakah siswa sukses atau tidak.

4. Penilaian Sikap (Affekef)

Penilaian afektif adalah penilaian terhadap aspek-aspek non intelektual seperti sikap, minat, motivasi dan sebagainya. Penilaian afektif diperlukan

mengingat afektif berpengaruh terhadap perilaku siswa di masa depan. Alasan mengapa kita perlu mempromosikan pentingnya sikap positif siswa terhadap belajar karena siswa yang memiliki sikap positif terhadap belajar akan menjadi pembelajar di masa depan. Banyak studi juga menunjukkan bahwa sikap dan minat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Penilaian sikap sebagai penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap suatu obyek, fenomena, atau masalah. Penilaian ini dapat dilakukan dengan cara, antara lain: (a) observasi perilaku, misalnya tentang kerja sama, inisiatif, perhatian; (b) pertanyaan langsung, misalnya tanggapan terhadap tata tertib sekolah yang baru; dan (c) laporan pribadi. (Muslich, 2007:89). Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif, antara lain:

- (a) Menerima: kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) yang datang dari luar;
- (b) Respons: reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar;
- (c) Nilai: berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap stimulasi;
- (d) organisasi: pengembangan nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain; dan (e) Karakteristik: nilai atau internalisasi nilai, keterpaduan semua sistem nilai

yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.(Sudjana, 2008:30).

Langkah-langkah Penilaian Sikap (Afektif)

Beberapa hal yang dapat menjadi fokus penilaian afektif diantaranya adalah sikap antara lain: (a) sikap terhadap mata pelajaran. Siswa seharusnya memiliki sikap yang lebih baik pada suatu mata pelajaran (misalnya matematika) pada akhir semester dari pada ketika mata pelajaran tersebut diberikan pertama kali.

Setidaknya siswa tidak memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran setelah pembelajaran berlangsung; (b) sikap positif terhadap belajar. Siswa diharapkan memiliki sikap yang baik terhadap belajar. Siswa yang memiliki sikap positif terhadap belajar cenderung menjadi pembelajar pada masa depan; (c) sikap positif terhadap diri sendiri. Meskipun harga diri siswa dipengaruhi oleh keluarga dan kejadian di luar sekolah, hal-hal yang terjadi di kelas diharapkan dapat meningkatkan harga diri peserta didik; dan (d) sikap positif terhadap perbedaan. Siswa perlu mengembangkan sikap yang lebih toleran dan menerima perbedaan seperti etnik, jender, kebangsaan dan keagamaan. Selain itu penilaian afektif juga dapat melihat fokus nilai semacam kejujuran, integritas, keadilan dan nilai kebebasan.

Banyak teknik dikembangkan untuk menilai afektif, namun yang sering digunakan adalah dengan

memanfaat skala likert. Langkah-langkah dalam menyusun skala likert antara lain adalah:

- (1) Memilih variabelafektif yang akan diukur.
- (2) Membuat beberapa pernyataan tentang variabel afektif yang dimaksudkan.
- (3) Mengklasifikasikan pernyataan positif atau negatif.
- (4) Menentukan frase atau angka yang dapat menjadi alternatif pilihan. Misalnya SS= sangat setuju, S= setuju, T= tidak setuju, ST= sangat tidak setuju.
- (5) Menyusun pernyataan dan pilihan jawaban menjadi sebuah alat penilaian.
- (6) Melakukan ujicoba
- (7) Mengidentifikasi dan membuang butir-butir pernyataanyang kurang baik.
- (8) Melaksanakan penilaian afektif.

Dalam penilaian afektif guru tentunya mengharapkan agar peserta didik merespon skala likert secara sungguh-sungguh. Agar tidak terjadi kendala dalam menentukan respon sesuai dengan kondisi

5. Penilaian Produk

Penilaian hasil kerja atau produk merupakan penilaian kepada siswa dalam mengontrol proses dan memanfaatkan/menggunakan bahan untuk menghasilkan sesuatu, kerja praktik atau kualitas estetik dari sesuatu yang mereka produksi. Contoh: kerja artistik (menggambar, melukis, kerajinan), makanan, pakaian,

produk yang terbuat dari kayu, metal, plastik, keramik. (Muslich, 2007:85).

Penilaian produk menilai siswa dalam: (a) bereksplorasi dan mengembangkan gagasan dalam mendisain; (b) memilih bahan-bahan yang tepat; (c) menggunakan alat; (d) menunjukkan inovasi dan kreasi; dan (e) memilih bentuk dan gaya dalam karya seni.

Langkah-langkah Penilaian Produk

Dalam melaksanakan penilaian produk perlu diperhatikan fase-fase dalam menghasilkan produk, antara lain: *pertama*, persiapan, peserta didik dapat dinilai dalam kemampuannya dalam membuat perencanaan, bereksplorasi, mengembangkan gagasan, dan membuat disain produk. Kedua, produksi, peserta didik dapat dinilai dalam kemampuannya dalam memilih dan menggunakan bahan, alat, dan teknik. Ketiga, refleksi, peserta didik dapat dinilai dalam hal estetika, kesempurnaan produk, fungsional, dan keorisinilan.

Penilaian produk didesain dengan langkah-langkah berikut: *Pertama*, membuat perencanaan dengan berangkat dari pertanyaan tentang: apakah guru akan menilai tahap persiapan, produksi, dan refleksi? Bagaimana relevansinya dengan kurikulum? Bagaimana guru secara spesifik membuat kriterianya? *Kedua*, membuat pencatatan, yaitu metode yang digunakan, orang yang akan menilai, kriteria penilaian,

dan tingkat keajekannya (realibilitas). *Ketiga*, pelaporan, yaitu: menentukan tingkat kemampuan anak dengan suatu prespektif (analitik, holistik, catatan singkat, cek). Dari penilaian dapat diarahkan pada penilaian proses (Muslih, 2007:86)



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 9

MENUJU SUKSES APLIKASI

Untuk mencapai keberhasilan dalam menerapkan PAIKEM GEMBROT dalam pembelajaran tentunya memerlukan kesiapan yang matang, baik dari segi persiapan maupun dari segi pelaksanaan dan evaluasi hasilnya. Yang perlu diperhatikan pada awal aplikasi PAIKEM GEMBROT adalah mengkaji terlebih dahulu, kelebihan dan kelemahan PAIKEM GEMBROT dalam pembelajaran, kemudian kendala yang mungkin terjadi dalam aplikasinya, dan seterusnya. Hal ini dimaksudkan agar aplikasi PAIKEM GEMBROT dapat berjalan dengan baik dan memperoleh hasil yang optimal sembari meminimalisir kemungkinan kendala yang terjadi.

A. Keuntungan PAIKEM GEMBROT

Apabila ditinjau dari aspek pelaksanaannya PAIKEM GEMBROT memiliki babarapa keuntungan. Dari

aspek Guru PAIKEM GEMBROT memiliki keuntungan antara lain adalah sebagai berikut :

1. Tersedianya waktu lebih banyak untuk pembelajaran. Materi pelajaran tidak dibatasi oleh jam pelajaran, melainkan dapat dilanjutkan sepanjang hari, mencakup berbagai mata pelajaran.
2. Hubungan antar mata pelajaran dan topik dapat diajarkan sesara logis.
3. Dapat ditunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kontinyu, tidak terbatas pada buku paket, jam pelajaran atau bahkan empat dinding kelas. Guru dapat membantu peserta didik memperluas kesempatan belajar ke berbagai aspek kehidupan.
4. Guru bebas membantu siswa melihat masalah, situasi, atau topic dari berbagai sudut pandang.
5. Pengembangan masyarakat belajar terfasilitasi. Penekanan pada kompetisi bisa dikurangi dan diganti dengan kerjasama dan koleborasi. (Iif Khoiru Ahmad dan Sofan Amri; 2011)

Sedang dari spek siswa, PAIKEM GEMBROT memiliki keuntungan sebagai berikut :

1. Dapat lebih menfokuskan diri pada proses belajar, dari pada hasil belajar.
2. Menghilangkan batas semu antar bagian-bagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar mengajar yang integral.
3. Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa –yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan dan kecerdasan; mereka didorong untuk membuat

keputusan sendiri dan bertanggungjawab pada keberhasilan belajar.

4. Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas.
5. Membantu peserta didik membangun hubungan antar konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman. (Iif Khoiru Ahmad dan Sofan Amri; 2011)

B. Keterbatasan atau kelemahan PAIKEM GEMBROT

Selain memiliki keuntungan, PAIKEM GEMBROT juga memiliki sejumlah keterbatasan dalam aplikasinya, sebagaimana diidentifikasi oleh PUSKUR balitbang Diknas (2002) keterbatasan PAIKEM GEMBROT adalah sebagai berikut:

1. Dari aspek Guru ;

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi, ketrampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak berfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini, maka PAIKEM GEMBROT akan sulit terwujud.

2. Dari aspek Peserta Didik:

PAIKEM GEMBROT kemampuan belajar peserta didik yang relative baik, baik kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena strategi PAIKEM GEMBROT menekankan pada kemampuan asosiatif (menghubungkan), kemampuan eksploratif dan kemampuan elaborative (menemukan dan mnghubungkan). Bila kondisi ini tidak dimiliki, maka aplikasi strategi PAIKEM GEMBROT ini sangat sulit dilaksanakan.

3. Dari aspek sarana dan sumber belajar;

PAIKEM GEMBROT memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas online (internet). Semua ini akan menunjang, memperkaya, dan mempermudah pengembangan wawasan. Bila saraba ini tidak dipenuhi, maka akan terhambat aplikasi strategi PAIKEM GEMBROT ini.

4. Dari aspek kurikulum;

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan peserta didik (bukan pada pencapaian target materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode , penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik.

5. Dari aspek Penilaian;

PAIKEM GEMBROT memerlukan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa kajian terkait yang dipadukan. Dalam kaitan ini guru selain dituntut untuk menyediakan teknik dan prosedue pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang

komprehensif , juga dituntut untuk berkoordinasi dengan guru lain, bila materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda.

6. Dari aspek Suasana Pembelajaran;

PAIKEM GEMBROT berkenderungan mengutamakan salah satu bidang kajian dan mengabaikan bidang kajian lain. Dengan lain kata, pada saat mengajarkan sebuah tema, maka guru berkecenderungan menekankan atau mengutamakan substansi gabungan tersebut sesuai dengan pemahaman, selera dan latar belakang pendidikan guru itu sendiri. (Iif Khoiru Ahmad dan Sofan Amri; 2011)

Sementara itu, Jamal Ma'mur Asmani (2011), member catatan bahwa kendala aplikasi strategi PAIKEM GEMBROT adalah sebagai berikut:

1. SDM Guru

Apliasi PAIKEM GEMBROT memerlukan karakter guru kreatif, yang mampu mencari celah ditengah keterbatasan, kepenatan, dan kejenuhan peserta didik. Guru yang kreatif mampu menyegarkan suasana, membangkitkan semangat, dan memompa potensi peserta didik. Guru kreatif mampu menyuguhkan variasi metode pembelajaran yang dinamis, kontekstual dan produktif. Ironisnya, kebanyakan guru di Indonesia masih jauh dari kategori kreatif ini. Mereka lebih suka menempatkan siswa sebagai objek, tidak memberikan ruang diskusi interaktif, dan hanya berpikir menuntaskan target kurikulum, tanpa melihat daya serap anak didik.

Sepanjang guru masih bermental dan berkarakter semacam ini, maka pembaruan apa pun yang

dilakukan, tidak banyak manfaatnya dalam dinamisasi potensi anak didik. Sebagai sosok yang ditiru (dicontoh) dan digugu (didengarkan dan dipatuhi perkataannya), guru mempunyai peran sentral dalam mengubah pandangan dan mental anak didik. Bagaimana bisa mengubah anak didik, kalau gurunya sulit untuk mengubah diri sendiri dengan gaya pembelajaran modern yang berbasis teknologi dan kemandirian anak didik dalam menyerap pengetahuan dari berbagai dimensi kehidupan.

Inilah kendala utama aplikasi PAKEM, sehingga menjadi tanggung jawab besar kepala sekolah untuk mengubah mind set, frame thinking, dan paradigma berpikir para guru agar mempraktikkan PAKEM secara profesional dan kontekstual. Dalam rangka mengubah mentalitas tradisional menuju modern yang terbuka, inilah dibutuhkan pelatihan intensif untuk para guru. Dengan pelatihan, diharapkan guru akan mempunyai ide baru, gagasan baru, dan metode baru dalam pengajaran. Dengan rekonstruksi mental dan mind set inilah, PAKEM bisa tumbuh dan berkembang dengan baik.

2. Siswa Pasif

Aplikasi PAKEM GEMBROT membutuhkan mentalitas siswa yang aktif, kritis, analitis, dan responsif. Dengan mentalitas seperti ini, pembelajaran akan berjalan dengan gayeng, berkualitas, dan penuh makna. Siswa semakin kaya akan pengetahuannya, dan

informasi. Kedewasaan dan kematangan akan tumbuh dalam berdiskusi. Namun, mayoritas siswa di negeri ini masih termasuk kategori pasif. Mereka belum terbiasa untuk bertanya, berdiskusi, dan berdebat. Ini tidak lepas dari fakta selama ini bahwa sekolah bukan lembaga yang menyemai berpikir kritis, analitis, dan solutif. Mereka hanya dipersiapkan sebagai pekerja perusahaan dan ruang bisnis lainnya. Dalam konteks ini, tantangan terbesar ada pada guru. Bagaimana iabisa membangkitkankritisisme siswa dengan cara-cara yang inspiratif, inotivatif dan spektakuler. Mengajar di sekolah yang masih terbelakang memang diperlukan energiprima dan strategi jitu untuk membangkitkan anaknya agar berpikir kritis, kreatif dan inovatif Namun, inrlah seni dan tafitanganguru untuk siap menghadapiapapun kondisisiswayang ada. Hal ini tentu berbeda ketika mengajar di sekolah yang sudah maju. Penulis sangar merasakan hal ini, yaitu ketika mengajar di Perguruan Islam Mathali'ul Falah, Kajen. Penulis tidak mengeluarkan banyak jurus untuk mengembangkan daya kritis, analitis, dan kreativitas anak, karena mereka sudah terbiasa aktif dan kreatif. Sekali membuka ruang bertanya, maka dengan sendirinya akan banyak pertanyaan yang muncul, bahkan sampai kebanyakan. Kondisi sangar berbeda saat penulis mengajar di Madrasah kampung, penulis harus mengeluarkan banyak jurus untuk memancing dan membangkitkan semangat bertanya, meniawab, dan berdiskusi. Namun demikian, dengan konsistensi tinggi, kendala yangadalnsya Allab akan terselesaikan dengan

baik dan pembelajaran bisa berlangsung dengan menyenangkan dan berkualitas.

3. Sarana dan Prasarana

GEMBROT PAKEM membutuhkan sarana prasarana yang representative. Misalnya, ketika guru ingin ada ruang diskusi yang berkualitas dan dipenuhi berbagai koleksi buku di perpustakaan, maka dibutuhkan perpustakaan yang menyediakan ruang diskusi. Ketika guru ingin diskusi di ruang bebas yang sejuk dan indah, maka dibutuhkan lokasi yang dipenuhi hijau-hijauan yang indah dan ada taman yang kondusif. Ketika guru ingin mempraktikkan dialog pengembangan bahasa asing, maka dibutuhkan laboratorium bahasa, dan sebagainya.

Pengaturan ruangan mempunyai pengaruh besar dalam menciptakan animo dan antusiasme guru dan siswa. Dengan ruangan yang dikondisikan, secara psikologis guru dan siswa akan tergerak motivasi untuk mempraktikkannya. Di sinilah pentingnya sarana prasarana lengkap yang memudahkan penerapan PAKEM di sekolah.

Memang, tanpa sarana prasarana pun sebenarnya PAKEM bisa dilaksanakan, tergantung kreativitas guru, namun hasilnya lebih memuaskan apabila ada sarana prasarana yang mendukung. Dengan adanya sarana prasarana, guru, terlebih siswa, akan semakin bersemangat dan menikmati proses pembelajaran yang

terjadi, sehingga tanpa rerasa kualitas mereka meningkat pesat.

Di Lembaga Pendidikan Al-Aqobah KwaronDiwek,Jombang, asuhan KH. A.Junaidi Hidayat dan Ahmad Faqih, fasilitas dan sarana prasarana tersedia dengan lengkap. Efeknya, guru menjadi bersemangat untuk mengajar dan siap menyesuaikan dengan perubahan metode dan kurikulum agar tetap up to date dan kompatibel dengan modernitas.

4. Lemahnya pengawasan

Guru membutuhkan pengawasan dalam pengajarannya. Dalam aplikasi PAKEM, pengawasan harus lebih ditingkatkan. Dengan adanya pengawasan langsung, guru akan terdorong untuk menerapkan PAKEM dengan baik. Kepala sekolah seyogianya memberikan pengawasan intensif untuk memberdayakan guru agar mereka kreatif dan inovatif dalam aplikasi PAKEM.

Selain itu, kepala sekolah juga harus mampu memberikan keteladanan, bimbingan, dan arahan konkret dalam aplikasi ini. Tanpa keteladanan, program sebaik apa pun tidak akan berjalan secara konsisten dan efektif. Secara administratif proses pengawasan akan berjalan, secara sosial keteladanan menjadi kata kunci. Kedisiplinan dalam memberikan keteladanan dan pengawasan administratif akan saling menunjang dalam mengaplikasikan PAKEM. Hal ini tidak lepas dari fungsi

kepala sekolah, yang menurut Dr. E. Mulyasa (2007), tidak hanya sebagai pendidik, tetapi juga manajer, administrator, supervisor, pemimpin, inovator, dan motivator. Fungsi kepala sekolah ini harus benar-benar diterapkan dalam proses PAKEM, sehingga bisa mengembangkan kualitas pembelajaran secara maksimal.

5. Manajemen Kurang Mendukung

Manajemen terbuka dan demokratis menjadi tempat subur tersemainya wacana kritis, analitis, dan solutif. Manajemen sekolah yang transparan dan akuntabel akan mendorong guru untuk aktif melakukan penelitian, eksperimen, dan pengembangan terus menerus. Dari sinilah akan tercipta penemuan-penemuan baru yang spektakuler dan sensasional. Dalam PAKEM, manajemen terbuka dan demokratis sangat penting, karena memberikan ruang bebas kepada guru dalam mengeksplorasi potensinya dan mengembangkan kreativitasnya secara maksimal.

Manajemen tertutup, sentralistik, dan diktator sudah harus dihilangkan dalam model manajemen modern sekarang ini. Manajemen semacam ini tidak mampu mengembangkan kreativitas dan menghambat lahirnya inovasi spektakuler yang diinginkan. Semua pihak harus berjuang demi lahirnya manajemen terbuka dan menolak semua bentuk diktatorisme dan otoritarianisme yang merusak harmoni dan kohesivitas. Manajemen berbasis sekolah sudah harus diterapkan,

tidak hanya program yang habis dalam forum pelatihan, sosialisasi, dan sejenisnya. Dengan manajemen berbasis sekolah, keterbukaan, partisipasi, dan demokrasi dapat bersemi dengan baik. Manajemen terbuka yang mempunyai akar kultural akan lahir dari manajemen berbasis sekolah ini.

6. Anggaran

Anggaran sangat dibutuhkan untuk menggerakkan program. Kekuatan anggaran bisa mendinamisir kegiatan. Aplikasi PAKEM membutuhkan anggaran besar, karena fasilitas buku, ruangan, dan lainnya menjadi keniscayaan. penataan lingkungan dan dukungan publik membutuhkan pematapan secara terus menerus, baik intensif maupun ekstensif. Misalnya, dalam pelajaran PKn akan diadakan studi banding ke lembaga legislatif, eksekutif, dan yudikatif supaya terjadi pematangan konsep. Kegiatan ini jelas membutuhkan anggaran yang tidak sedikit. Ketika pelajaran fikih (hukum Islam), guru ingin mempraktikkan cara merawat jenazah, maka diperlukan perlengkapan yang tidak sedikit. Dan masih banyak lagi contoh lainnya. Memang harus diakui, anggaran menjadi masalah klasik di dunia pendidikan, khususnya kalangan swasta yang tidak kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan dana. Berbeda halnya dengan kalangan swasta yang progresif dalam mengembangkan aspek ekonomi. Mereka dengan leluasa merespons setiap perkembangan dan perubahan dengan cepat dan akurat. Salah satu lembaga pendidikan

yang kreatif mengembangkan aspek pendanaan ini adalah Madrasah Raudlanrl Ulum Guyangan Thangkil, Pati. Lembaga ini bergerak cepat dalam membangun koperasi dengan omzet besar telepon dan warnet, serta sekarang baru saja membangun rumah sakit. Usaha-usaha progresif tersebut terdapat dilakukan oleh lembaga ini untuk memperkuat aspek pendanaan, Sudah seharusnya lembaga pendidikan memikirkan serius persoalan ini, agar tidak terlalu tergantung dengan bantuan pemerintah dan iuran dari masyarakat. Kemandirian dalam hal ini akan melesatkan potensi besar menuju idealisme yang dicita-citakan.

Enam kendala aplikasi PAKEM di atas tersebut seyogianya mendapat perhatian semua pihak, sehingga bisa dicarikan jalan keluar, sehingga bisa dicarikan jalan keluar sehingga PAKEM GEMBROT dapat terealisasi dengan baik dan memuaskan. Tidak adakata menyerah, semua pasti menghadapi banyak rintangan dan rintangan. Justru rintangan tersebut akan semakin membulatkan tekad untuk merealisasikan metode PAKEM ini, demi meningkatkan kualitas pembelajaran yang sangat berguna bagi anak didik di tengah persaingan dunia yang sangat ketat dan kompleks.

C. PERAN KOMITE SEKOLAH, MASYARAKAT, DAN ORANG TUA DALAM APLIKSI PAKEM GEMBROT

PAKEM GEMBROT adalah strategi baru pembelajaran. Ia memerlukan partisipasi, semua pihak

agar bisa berjalan sesuai aturan main yang telah ditetapkan. Adaptasi pembelajaran lama ke model baru membutuhkan proses keterbukaan, kebersamaan, dan kekompakan dalam menatap masa depan secara kolektif kolegial. Dalam konteks ini, peran komite sekolah, masyarakat, dan orang tua siswa sangat dibutuhkan. Ketiga elemen ini tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran, karena ketiga elemen ini selalu berkelit dengan proses pembelajaran yang terjadi. Komite sekolah memang organisasi yang dibentuk sekolah untuk menjembatani kepentingan sekolah dengan masyarakat dan sebaliknya. Masyarakat menjadi pihak yang sangat berkepentingan dengan pembelajaran di sekolah, karena mereka nanti yang akan merasakan hasil pendidikan anak didik di sekolah. Terlebih lagi bagi orang tua siswa. Mereka adalah yang sangat berkepentingan, karena anaknya bisa mendapat ilmu yang mendalam dan keterampilan yang memadai sebagai bekal masa depan.

1. Komite Sekolah

Berikut ini beberapa langkah yang harus dilakukan oleh komite sekolah dalam rangka menyukseskan PAIKEM GEMBROT.

a. Menggalang Dana

Yang pertama paling mendesak dilakukan oleh komite sekolah adalah menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan PAIKEM. Dana sangat dibutuhkan untuk mengadakan pelatihan

guru secara intensif dan reguler, membeli sarana prasarana yang dibutuhkan, dan mengembangkan kegiatan pembelajaran, misalnya untuk moving class, studi banding, laboratorium, dan sebagainya. Tanpa dukungan dana yang kuat dari komite sekolah, sementara sekolah kemampuan finansialnya terbatas, maka PAKEM tidak bisa berjalan secara maksimal sesuai target yang ditetapkan. Sekolah tidak bisa mengadakan pelatihan PAKEM dengan tutor dan fasilitator yang berkualitas, sulit menerapkan moving class, dan sulit mengembangkan program bahasa dan penelitian sains dan teknologi.

b. Menerapkan Manajemen Terbuka, Partisipatif, dan Akuntabel

Komite sekolah harus berani mendorong sekolah untuk menerapkan manajemen terbuka, partisipatif, dan akuntabel, karena hal inilah yang akan menjadi penilaian masyarakat. Jika manajemen yang diterapkan transparan, partisipatif, dan akuntabel, maka animo masyarakat untuk memberikan kontribusi kepada sekolah bisa terus meningkat dari waktu ke waktu. Namun, jika manajemen yang diterapkan tertutup, sentralistik, dan tidak akuntabel, maka masyarakat akan menarik dukungan dan enggan berkontribusi kepada sekolah. Masyarakat merasa tidak percaya pada sekolah, terjadi delegitimasi sosial, akan muncul negative thinking, dan hal-hal lain yang melemahkan semangat perjuangan.

c. Mengawasi Jalannya PAIKEM GEMBROT

Komite sekolah harus berani mengawasi jalannya PAIKEM GEMBROT. Tidak hanya memberikan sumbangan finansial, komite juga harus aktif memonitoring jalannya PAIKEM secara kritis, proaktif dan analitis. Komite sekolah tidak boleh malu dan takut memberikan kritikan, masukan, dan bimbingan terkait dengan PAIKEM GEMBROT. Dengan pengawasan ini, pihak sekolah akan lebih bersungguh-sungguh dalam menjalankan PAIKEM GEMBROT sesuai aturan main yang ada.

2. Masyarakat

Masyarakat sebagai orang yang sangat merasakan hasil pendidikan sekolah, seyogianya ikut aktif berpartisipasi dalam PAIKEM GEMBROT. Apabila kemampuan dan keterampilan anak didik berkembang, masyarakatlah yang akan merasakan manfaatnya. Salah satu peran yang bisa dilakukan masyarakat adalah memberikan dukungan sumber daya yang diperlukan dalam PAIKEM GEMBROT. Sumber daya yang dimaksud adalah segala hal yang dibutuhkan untuk memperlancar PAIKEM GEMBROT, misalnya sarana prasarana finansial, dan segala sesuatu yang memperkuat kekuatan sekolah untuk melaksanakan PAIKEM GEMBROT. Masyarakat bisa bekerja sama dengan sekolah dalam bidang penguasaan sumber ekonomi. Sekolah diajak untuk memiliki alternatif lain, selain bantuan dari pemerintah, misalnya dengan aktif berwirausaha supaya mandiri dan bisa memenuhi semua sarana prasarana yang

dibutuhkan. Di samping itu, masyarakat dapat berperan sebagai nara sumber bagi sekolah dalam memberikan informasi-informasi yang berguna bagi pengembangan PAIKEM GEMBROT, misalnya nara sumber dari aspek respons publik, efektivitas strategi yang diterapkan, dan masukan-masukan konstruktif dan progresif bagi peningkatan kualitas guru dalam PAIKEM GEMBROT."

Perlu juga adanya forum pertemuan rutin antara sekolah dengan masyarakat, sebagai ajang artikulasi dan ekspresi, untuk menyatakan pendapat, aspirasi, gagasan, ide, pemikiran, dan hal-hal lain yang bisa mendorong kebersamaan, kemajuan, dan kepedulian sosial.

3. Orang Tua

Orang tua atau wali peserta didik mempunyai peran vital dalam PAIKEM GEMBROT. Orang tua mempunyai peran besar dalam membangkitkan semangat belajar anak, karena anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dari pada di sekolah. Pembentukan watak, kepribadian, moral, dan keilmuan dibentuk dari rumah. Untuk itu, orang tua harus dapat menjadi mitra belajar anak di rumah. Menurut Sunardi(2010), orang tuayang ingin anaknya sukses, ia harus mau belajar, dalam arti meluangkan waktunya untuk menemani belajar anaknya. Jangan sampai ketika anaknya belajar ia justru menonton televisi, karena dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Belajar tanpa konsentrasi tidak akan menghasilkan sesuatu yang

berkualitas. Bisa jadi, anak tampak belajar, namun pikiran dan hatinya di televisi. Inilah yang seharusnya segera disadari orang tua. Mereka harus segera menyusun program masa depan untuk anaknya dengan perjuangan yang tulus dan konsisten. Di samping itu, orang tua seyogianya menyediakan, sumber belajar bagi anak, mulai dari buku, majalah, kamus, koran, dan alat-alat yang lain, seperti komputer, menjahit, dan sebagainya. Namun, apabila orang tua akan memberikan fasilitas internet, HP atau sejenisnya, kepada anak-anaknya, harus berhati-hati. Orang tua harus mengawasi penggunaan barang-barang elektronik tersebut untuk menjaga moralitas, akuntabilitas, dan integritas anak. Akan lebih baik jika orang tua menghindari untuk memberikan fasilitas yang bersifat mewah-mewah. Anak harus diberi pengalaman menjalani pahitnya proses, sebelum merasakan manisnya hasil. Kalau anak selalu diberi manisnya hasil, maka anak tidak akan mendapatkan pelajaran bahwa perjuangan hidup itu penting. Akhirnya, akan lahir generasi-generasi manja yang berbahaya bagi eksistensi mereka di masa depan yang akan berdampak pada mundurnya bangsa.

Tiga elemen utama pendidikan di atas, mulai dari komite sekolah, masyarakat, dan orang tua, harus bekerja sama secara sinergis demi suksesnya pembelajaran, khususnya PAIKEM GEMBROT. Jangan sampai ketiga elemen ini pasif dan jalan sendiri-sendiri, apalagi kalau apatis terhadap persoalan PAIKEM GEMBROT. Dibutuhkan forum secara kontinu untuk

mempertemukan ketiga elemen ini agar setiap persoalan yang teladi bisa dimusyawarahkan bersama untuk mencari solusi terbaik. Pihak sekolah dan guru akan merasakan benar efek ketedibatan aktif komite sekolah, masyarakat, dan orang tua dalam proses pembelajaran akrif,, kreatif efektif dan menyenangkan ini. Ada kontrol, evaluasi, ide segar, dan konsolidasi dalam proses kerja sama tiga elemen ini dengan pihak sekolah yang muaranya pada peningkatan kualitas pembelajaran, dalam rangka menyongsong perubahan yang terus terjadi.

D. Tips Efektif Aplikasi PAIKEM GEMBROT

Memperhatikan berbagi keunggulan dan keterbatasan aplikasi strategi PAIKEM GEMBROT, Jamal Ma'mur Asmani mengemukakan beberapa Tip efektif aplikasi PAIKEM GEMBROT agar pelaksanaan strategi ini berjalan secara optimal dan memperoleh hasil yang maksimal. Tips efektif aplikasi PAIAKEM GEMBROT tersebut adalah :

1. Memprioritaskan Pelatihan Guru

Ujung tombak PAIKEM GEMBROT adalah guru. Di tangan gurulah terletak efektif tidaknya pelaksanaan PAIKEM GEMBROT. Oleh sebab itu, langkah yang pertama danutama untuk menyukseskan program ini adalah mengadakan pelatihan guru secara intensif dan ekstensif. pelatihan guru ini lebih baik mendatangkan

trainer yang profesional dalam bidang PAIKEM GEMBROT, sehingga hasilnya memuaskan secara teori dan praktik. Pelatihan ini membutuhkan perencanaan yang matang, sehingga tidak mengganggu proses kegiatan mengajar harian. Strategi yang biasanya digunakan adalah dengan cara bertahap, misalnya dalam sekali pelatihan ada lima atau sepuluh guru yang ikut, dan begitu seterusnya sampai semua guru mengikutinya.

Sebelum pelatihan, seyogyanya guru sudah dibekali referensi yang berkaitan dengan PAIKEM GEMBROT, sehingga pelatihan hanya berfungsi sebagai pendalaman materi dan pematangan diri dengan praktik langsung. Pelatihan seperti ini tentu membutuhkan anggaran yang tidak sedikit. Walaupun demikian, sekolah yang menghadapi kendala anggaran, tidak boleh putus asa. Mereka bisa menyiasatinya dengan mengadakan forum diskusi guru dan mengambil salah satu makalah di internet untuk didiskusikan bersama secara partisipatif. Paling tidak, guru mempunyai wacana pembuka tentang PAIKEM GEMBROT, sehingga pelan-pelan namun pasti, akan ada kesadaran untuk mengubah gaya men gair menjadi dialogispartisipatif. Di samping itu, guru juga harus membekali dirinya dengan banyak membaca buku-buku untuk memperkaya pengal aman,wawasan, dan cakrawala pemikirannya, sehingga peserta didik merasa mantap mendapat ilmu darinya. Kepercayaan diri guru juga meningkat dengan bacaan yang cukup.

2. Optimalisasi Microteaching

Microteaching menjadi terobosan progresif dalam pengajaran *Microteaching* ini bisa dijadikan alternatif eksperimentasi PAIKEM GEMBROT. *Microteaching* sering dijadikan sarana untuk mengetahui kemampuan mengajar calon guru, sehingga sangat bermanfaat untuk mematangkan kemampuan guru. Menurut Sunhaji, M.Ag (2009), secara bahasa, *microteaching* berasal dari kata *micro* yang berarti kecil terbatas, sempit dan *teaching* yang berarti mengajar. Secara istilah, *microteaching* berarti suatu kegiatan mengajar di mana segalanya akan dikecilkan atau disederhanakan. Dalam hal ini, yang dikecilkan adalah jumlah peserta didik (hanya terdiri dari 5-10 orang), waktu mengajar (antara 5-10 menit), bahan pelajaran(hanya mencakup satu arau dua unit kecil yang sederhana), dan keterampilan mengajar (hanya difokuskan pada beberapa keterampilan khusus saja). (Roestiyah, 1991)

Microteaching ini bisa menjadi laboratorium pengajaran yang efektif, unruk mengasah profesionalitas guru dalam menerapkan PAIKEM GEMBROT. Dalam *microteaching* ini, masing-masing guru mempunyai peluang yang sama untuk mendemonstrasikan kemampuan mengajarnya ala PAIKEM GEMBROT yang kemudian akan dinilai dan dievaluasi, sehingga kepala sekolah bisa mengetahui mana guru yang sudah bisa memahami dan mempraktikkan PAIKEM GEMBROT dan mana yang belum. Guru yang sudah *perfect* tinggal ditingkatkan kemampualnya, sedangkan guru yang

belum *perfect*, diberdayakan rerus menerus sampai mereka menguasai secara teori dan praktik pengajaran model PAIKEM GEMBROT ini. Dalam realisasi *microteaching*, akan lebih efektif jika ada narasumber, misalnya salah satu dosen, yang akan menunggu dan mengevaluasi proses pengajaran yang disampaikan. Dalam pelatihan sertifikasi guru, ada waktu khusus untuk melakukan *microteaching* ini dengan ditunggu dosen yang bisa memberikan wawasan dan mengevaluasi kelebihan dan kelemahan guru yang bersangkutan.

3. Mencoba *Teamteaching*

Saat ini, ada terobosan baru dalam dunia pengajaran, yaitu *teamteaching*. *Teamteaching* adalah sistem mengajar yang diasuh oleh beberapa guru yang mempunyai keahlian mendalam (tim). Misalnya, pelajaran IPA diasuh oleh 2 guru, yang satu menerangkan dan yang lainnya mengamati dalam kelas untuk melihat respons peserta didik dan berusaha menggugah semangat belajar peserta didik. Ada kelebihan dan kekurangannya dalam melakukan *teamteaching* ini. Di satu sisi, peserta didik akan mendapatkan pengalaman, ilmu dan wawasan yang berbeda sehingga kaya wacana. Namun di satu sisi apabila salah satu guru tidak masuk, maka penyampaian materi tidak akan maksimal, karena satu guru tidaklaah cukup untuk melakukan system ini. Peserta didik pun juga akan merasa kurang nyaman, jika salah satu guru yang tingkat keilmuan, wawasan, dan pemikirannya berada jauh di bawah dosen yang lain. Sebagai sebuah terobosan pengajaran, *teamteaching*

layak untuk diapresiasi secara kritis. Dalam konteks PAIKEM GEMBROT, *teamteaching* bisa diaplikasikan untuk mengevaluasi secara langsung kelemahan dan kelebihan metode pengajaran masing-masing. Mereka kompak mengevaluasi diri secara objektif sehingga kelemahan yang ada diperbaiki dan kelebihannya ditingkatkan. Bagi guru, *teamteaching* ini membutuhkan mental dan kapasitas keilmuan yang matang. Karena, ketika mengajar, ia tidak hanya ditemani peserta didik, tetapi juga guru, yang bisa jadi merupakan guru senior yang mempunyai ilmu mendalam dan lebih kaya wawasannya. Hal ini tentu akan berdampak positif bagi guru tersebut karena akan tergugah untuk banyak membaca sebelum mengajar. *Teamteaching* memang ide yang sangat elite, karena membutuhkan guru yang banyak dan berpengalaman, yang keduanya bisa bekerja sama dengan baik. Model *teamteaching* sekarang sudah biasa diterapkan di perguruan tinggi. Kalau sekolah ingin mencoba model ini, materi UASBN (Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional) bisa dijadikan *pilot project* untuk mengetahui efektivitasnya.

4. Menerapkan *Moving Class*

Peserta didik perlu suasana, tempat, dan kondisi baru sehingga tidak jenuh. Di sinilah pentingnya menerapkan teori *moving class*. Namun, sebelum diterapkan, lebih baik ada kelas percontohan untuk uji coba agar diketahui efektivitas dari terobosan ini. *Moving class* adalah sistem pembelajaran di mana peserta didik harus berpindah-pindah kelas, sesuai pelajaran yang

diajarkannya. Misalnya, ketika pelajaran agama peserta didik dipindah ke ruangan yang didesain khusus untuk peribadatan, sehingga langsung bisa praktik. Ketika pelajaran bahasa, peserta didik dipindahkan lagi ke kelas yang didesain khusus untuk bahasa, misalnya laboratorium bahasa, sehingga terjadi percakapan interaktif. Begitu juga ketika pelajaran IPA, peserta didik dipindah ke kelas khusus IPA, dan seterusnya. Tentu sistem ini membutuhkan anggaran yang tidak sedikit, karena harus menyediakan sarana prasarana yang lengkap untuk praktisi. Walaupun demikian, sekolah yang masih tergolong menengah ke bawah tidak boleh pesimis dengan hal ini. Keterbatasan anggaran memang harus dicari jalan terobosan dinamis, namun jangan sampai melemahkan semangat dan mengendurkan idealisme untuk memajukan pendidikan. Walau sederhana, *moving class* bisa dipraktikkan secara bertahap. Jangan menunggu kelas dan fasilitas penuh, karena membutuhkan waktu yang lama. Segala sesuatu yang besar dimulai dari kecil yang ditekuni, dikembangkan, dan diperjuangkan secara maksimal dan konsisten.

5. Berlatih Membuat Ice Breaker

Salah satu ciri PAKEM GEMBROT adalah menyenangkan. Belajar identik dengan mengerutkan dahi, sehingga anak-anak tidak mau berlama-lama belajar. Salah satu solusinya adalah guru berlatih membuat *ice breaker* (pemecah kebekuan) agar suasana menjadi cair, humoris, dan tidak tegang. Ada waktu bagi siswa untuk jeda dari kepenatan berpikir, berekspresi

secara bebas, dan ada penyegaran. *Ice breaker* adalah salah satu alat *fresh maker* (pembuat suasana menjadi segar). Kemampuan seperti ini diperlukan oleh guru supaya ada kedekatan emosional dengan peserta didik. Peserta didik akan senang dengan guru yang sesekali humor. Tentu humor yang dimaksudkan di sini masih dalam batas etika, tidak senonoh, dan tidak keterlaluan. Kalau sedikit-sedikit menggunakan *ice breaker*, maka kewibawaan guru bisa luntur dan itu berbahaya. Jadi, dalam melakukan *ice breaker*, harus memperhatikan tujuan dan waktu yang tepat. Misalnya, dalam sekali pertemuan menyelipkan satu *ice breaker* ketika anak merasa sudah jenuh dengan materi yang disampaikan. Dengan *ice breaker* mereka menjadi segar kembali dan bersemangat melanjutkan pelajaran.

6. Membuat Diktat praktis

Masing-masing guru bidang studi, seyogianya mempunyai buku diktat sendiri untuk materi yang diampu sebagai indikator profesionalitas dan kompetensi keilmuannya. Hal ini masih terasa elite dan bisa dikatakan upotis di negeri, namun itulah seharusnya. Jika ada tuntutan menulis satu buku, maka guru akan bersungguh-sungguh dalam mengalokasikan anggarannya untuk membeli buku, rajin ke perpustakaan, rugin membaca, dan akhirnya menyusun buku. Tentu saja dorongan membuat diktat pelajaran ini harus ditunjang dengan perpustakaan sekolah khusus guru yang representatif yang mampu merekam dinamika keilmuan dan peradaban umat manusia lintas sektoral,

sehingga memotivasi guru untuk rajin membaca dan menulis. Adanya majalah yang memberikan kolom khusus guru untuk menulis juga mendorongnya untuk berlatih menulis secara profesional, karena tuntutan akademik.

Ketika menyusun diktat ini, guru harus menulisnya dengan gaya PAKEM GEMBROT, yaitu diktat yang bisa menjadi panduan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mempunyai kualitas tinggi. Menulis adalah profesi yang membutuhkan ketekunan, kesungguhan, dan kreativitas tinggi, yang dilalui dengan proses waktu panjang. Artinya, ketika guru menulis diktat bermuatan PAKEM GEMBROT, jangan berharap langsung mendapat nilai A, karena semuanya berproses secara alamiah. Apabila saat membuat diktat mendapat nilai C, jangan pesimis dan mundur ke belakang. Justru dari nilai C digunakan sebagai semangat untuk memperbaiki diri dan meraih prestasi yang lebih baik ke depan. Dengan menulis diktat ini, guru semakin mempunyai keyakinan dan kepercayaan diri dalam mengajar.

7. Sedikit Bicara Banyak Diamnya

Guru yang baik adalah guru yang sedikit bicara banyak diamnya. Sedangkan siswa yang baik adalah yang banyak bicara, sedikit diamnya. Pengertian statemen tersebut adalah guru harus bisa mendorong siswa untuk banyak bertanya, berdiskusi, berdebat, dan lempar gagasan, sehingga suasana menjadi ramai, segar, dan

ilmiah. Guru berusaha menahan diri untuk tidak banyak berbicara. Biarkan siswa-siswa mengekspresikan gagasan dan pemikirannya secara leluasa, karena tradisi seperti ini mernpercepat proses pembelajaran siswa, sehingga mereka semakin tertantang untuk banyak membaca, memahami, menganalisis, dan mengikuti perkembangan pengetahuan dan informasi konremporer. Di sini, guru hanya berperan sebagai fasilitator, dinamisator, dan inspirator bagi penggalian dan pengembangan potensi anak didik. Pada dasarnya, setiap manusia mempunyai bakat yang luar biasa. Namun sayangnya, hanya sebagian kecil manusia yang menyadari hal ini dan berjuang untuk menggali, menampakkan, mengembangkan, dan meningkatkannya, bahkan dijadikan jalan hidup sebagai panggilan jiwa. Apabila seorang guru sudah mampu menggali potensi anak didik, ia akan merasakan kepuasan batin. Persoalan materi biasanya akan mengikuti dengan sendiri. Bakat terpendam yang diiadikan jalan hidup akan membuat seseorang sangat profesional, karena dia benar-beoarmenikmati proses hiclup yang dijalaninya. Dia akan terus menekuni hal itu sampai akhir hayatnya. Guru mempunyai tanggung jawab besar dalam menyadarkan anak didik untuk menggali dan mengembangkan potensi terbesarnya, sehingga akan lahir dari dunia pendidikan orang-orang besar yang ditulis dalam tinta emas sejarah peradaban dunia, karena telah mewariskan mutiara pengetahuan dan peradaban unggul bagi generasi sesudahnya. Banyak diam sedikit bicara bukan berarti mematikan kreativitas guru, tetapi sebagai strategi

efektif agar peserta didik berani berbicara, berdebat, dan mempertajam analisisnya, sehingga mereka merasakan iklim akademik yang kondusif bagi pengembangan intelektualitas. Misalnya, dalam diskusi kelompok dalam kelas, masing-masing kelompok melontarkan pertanyaan dan kritikan tajam. Kemudian, kelompok dua menjawab dan mematahkan argumentasi penentangannya. Sementara, kelompok tiga mendukung salah satu kritikan kelompok kedua dan kelompok keempat mendukung kelompok pertama. Maka, akan terjadilah silang pendapat dan argumentasi yang hebat dan dahsyat. Guru mengawasi dan baru akan turun tangan ketika terjadi silang pendapat yang bisa mengakibatkan pertengkaran fisik atau yang berhubungan dengan SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan), sehingga diskusi tetap bisa berjalan dalam koridor ilmiah, gayeng, dan efektif. Di akhir pelajaran, guru memberikan cutatan, kesimpulan, dan tambahan informasi yang menggugah dan menyadarkan anak didik bahwa pengetahuan mereka masih sedikit dari lautan pengetahuan yang telah disediakan Allah Swt., sehingga jangan sampai merasa pintar dan sukses. Masih banyak pengetahuan yang belum dikuasai dan dikembangkan. Di akhir penyajian materi, guru perlu memompa semangat belajar anak didik agar terus memburu mutiara pengetahuan yang tidak bertepi di sepanjang hayat.

Tujuh tips efektif ini akan memudahkan guru dalam mengaplikasikan PAKEM GEMBROT. Namun, terap harus disertai semangat membara, kesungguhan dalam

mengabdikan diri, dan terus menerus memperbaiki kesalahan menuju tercapainya cita-cita besar ke depan. Jangan sampai guru gagap dengan perubahan akibat revolusi pengetahuan dan teknologi. Hal-hal yang baru harus terus diserap dan dikembangkan. Dengan begitu, guru akan tampil sebagai sosok yang dibanggakan peserta didiknya dan menjadi sumber inspirasi serta motivasi mereka dalam menggoreskan tinta emas prestasi di panggung dunia ini. Ketujuh tips efektif aplikasi ini membantu guru untuk menemukan gaya mengajar yang menggugah semangat dan membangkitkan prestasi peserta didik. Tips-tips ini tidak akan berguna apabila seorang guru pasif dan stagnan dalam mengembangkan pengetahuan dan teknologi. Mentalitas dinamis, progresif, dan produktif akan berkembang dengan pesat melalui 7 tip efektif di atas, Maka, sekaranglah saatnya guru membuktikan kepada dunia bahwa ia bisa mengubah dunia dengan mempersiapkan anak didik yang berkualitas, sehingga mampu mengukir prestasi mencengangkan dan spektakuler di dunia.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri. 2010. ***Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif daalam Kelas***, Jakarta: Prestasi Pustaka.

Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri, 2011. ***Paikem Gembrot (Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif Kreatif, Efektif, Menyenangkan , Gembira dan Berbobot)***. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Ali, Muhammad. 2008. ***Guru Dalam Proses Belajar Mengajar***. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Arends, Richard I. 1997. ***Classroom Intruction and Management***. New York: Mc.Graw Hill.

Arifin, Muzayyin. 2003. ***Filsafat Pendidikan Islam***, Jakarta; Rajawali Press.

Arikunto, Suharsimi. 1993. ***Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan***, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Asyhar, H. 2011. ***Rayandra. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran***. Jakarta: Gaung Persada Press.

Aunurrahman. 2009. ***Belajar dan Pembelajaran***. Bandung: Alfabeta.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2010. ***Teori Belajar dan Pembelajaran***. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.

Barry J. Wadsworth, 1978. ***Piaget for the Classroom Teaching***. New York: Longman, Inc.

Budiningsih, Asri. 2005. ***Belajar Dan Pembelajaran***, Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional RI, 2005. ***Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar***, Jakarta: Pusat Kurikulum BALITBANG Depdiknas.

_____. 2006. ***Strategi Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa***. Jakarta: Depdiknas.

_____. 2007, ***Model Pembelajaran Pendidikan Menengah Di Daerah Yang terkena Bencana Alam***. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.

Degeng, Nyoman Sadana. 1990. ***Design Pembelajaran; Teori ke Terapan***. Malang: PPs. IKIP Malang.

Gora, Wisnastawan dan Sunarto. 2010. ***Pakematik, Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK***, Jakarta: Kompas Gramedia.

Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2009. ***Konsep Strategi Pembelajaran***. Bandung: Refika Aditama.

Harjanto. 1997. ***Perencanaan Pengajaran***. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Idi, Abdullah. 2007. ***Pengembangan Kurikulum, Teori dan Praktik***. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.

Isjoni. 2007. ***Cooprative Learning : Efektifitas Pembelajaran Kelompok***, Bandung: Alfabeta.

Joni, T. Raka. 1980. ***Strategi Belajar Mengajar***, Jakarta: P3G

Kesuma, Dharma. 2010. ***Contextual Teaching and Learning (Sebuah Panduan awal dalam Pengembangan PBM)***. Yogyakarta: RAHAYASA.

Komalasari, Kokom. 2010. ***Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)***, Bandung: PT Refika Aditama.

Lie, Anita. 2004. ***Cooperative Learning : Mempartikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas***, Jakarta; Grasindo.

Madjid, Abdul. 2004. ***Pendidikan Agama Berbasis Kompetensi***. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Muhith, M. Sekhan. 2008. ***Pembelajaran Kontekstual***. Semarang: Rasail Media Group.

Munir. 2009. ***Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi***. Bandung: Alfabeta

Mulayasa, E. 2007. ***Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)***, Jakarta: Remaja Rosda Karya.

Muslich, Mansur, 2007. ***KTSP : Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual***, Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2007. ***KTSP, Dasar Pemahaman dan Pengembangan***. Jakarta: Bumi Aksara.

Nata, H. Abuddin. 2009. ***Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran***. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nasition, S. 1989. ***Kurikulum dan Pembelajaran***, Bandung: Bina Aksara.

Permadi, Dadi dan Daeng Arifin. 2010. ***The Smiling Teacher, Perubahan Motivasi dan Sikap Dalam Mengajar***. Bandung: CV Nuansa Aulia.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005
Tentang ***Standar Nasional Pendidikan***.

Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008
Tentang Guru.

Puskur Balitbang Depdiknas. 2006. ***Model Pembelajaran Tematik***. Jakarta: Depdiknas.

Riyanto, H. Yatim. 2009. ***Paradigma Baru Pembelajaran***. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rusman. 2010. ***Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru***. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2003. ***Konsep dan Makna Pembelajaran***. Bandung: Alfabeta.

Sa'ud, Udin Syaefuddin, 2006. ***Pembelajaran Terpadu***, Bandung: UPI Press.

Sadiman, Arif S. 1993. ***Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya***. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2007. ***Kajian Kurikulum dan Pembelajaran***, Bandung: Sekolah Pascasarjana UPI.

_____. 2009. ***Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan***, Jakarta: Prenada Media Group.

Silberman, Mel. 1996. ***Active Learning : 101 Strategi to Teach Any Subject***, Boston: Allyn and Bacon.

Siregar, Evelin dan Hartini Nara. 2010. ***Teori Belajar dan Pembelajaran***. Bogor; Ghalia Indonesia.

Slavin, Robert E. 2000. ***Educational Psychology: Theory and Practice***, New York: Allyn and Bacon.

_____. 2005. **Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)**. Bandung: Nusa Media.

Soeparno, Paul. 1997. **Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan**, Yogyakarta: Kanisius.

Sukamto, Toeti, dkk, 1992. **Prinsip Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Dirjen Dikti Depdikbud RI.

Sukamadinata, Nana Syaodih. 2005. **Pengembangan Kurikulum, Teori dan Praktik**. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Suparlan, dkk. 2008. **Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)**. Bandung; Genesindo.

Surya, Muhammad. 2003. **Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran**. Bandung: Bani Quraisy.

Susanto. 2007. **Pengembangan KTSP Dengan Perspektif Manajemen Visi**. Bandung: Matapena

Syah, Muhibbin, 2006. **Psikologi Belajar**, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suprijono, Agus. 2009. **Cooperative Learning (Teori dan aplikasi Paikem)**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto, 2007. **Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik**, Jakarta: Prestasi Pustaka.

_____. 2008. **Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas**, Jakarta: Cerdas Pustaka.

_____. 2010. ***Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif***. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang ***Sistem Pendidikan Nasional***.

Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang ***Guru dan Dosen***.

Uno, Hamzah B. 2007. ***Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif***, Jakarta: Bumi Aksara.

Wena, Made. 2009. ***Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan Konseptual Operasional***. Jakarta: Bumi Aksara.

Yamin, Martinis H. 2009. ***Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP***. Jakarta: Gaung Persada Press.

Zaini, Hisyam, dkk. 2006. ***Strategi Pembelajaran Aktif***. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A