



Prof. Dr. Drs. Malkisedek Taneo, M.Si  
Nino Melkias Mailani, S.Pd., M.Pd

# STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF





# Strategi Pembelajaran Inovatif

Penulis:

**Prof. Dr. Drs. Malkisedek Taneo, M.Si**  
**Nino Melkias Mailani, S.Pd., M.Pd**



## **UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**

### **Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# **Strategi Pembelajaran Inovatif**

**Prof. Dr. Drs. Malkisedek Taneo, M.Si  
Nino Melkias Mailani, S.Pd., M.Pd**

**TATA LETAK:  
Wahyuni Putri Adeningsi**

**DESAIN SAMPUL:  
Muhammad Adhar**

**SUMBER:  
[www.tdjpublisher.com](http://www.tdjpublisher.com)**

**ISBN:  
978-634-279-190-5**

**CETAKAN PERTAMA:  
September 2026**

**UKURAN:  
iv + 300 Hal; 15.5 cm x 23 cm**

---

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.  
Dilarang menggandakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku  
ini dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

---

**ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022**  
**TANGGUH DENARA JAYA PUBLISHER**  
Jl. Timor Raya No. 130 B, Kota Kupang, NTT  
E-mail: [tdj.denarapublisher@gmail.com](mailto:tdj.denarapublisher@gmail.com)



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan hikmat-Nya kepada penulis, sehingga buku Strategi Pembelajar Inovatif ini dapat selesai dengan baik, serta menghasilkan sebuah buku sebagai sumbangan referensi yang bernuansa pembelajaran bagi guru, dosen, mahasiswa dan masyarakat umum. Buku ini merupakan rangkuman yang ringkas dan padat dari beberapa pustaka yang disebutkan dalam daftar pustaka. Buku ini tidak hanya menggambarkan pengalaman praktis dalam pembelajaran tetapi memperkenalkan konsep strategi pembelajaran yang inovatif. Selain itu buku ini juga tidak hanya menunjukkan bagaimana metode-metode yang ada dapat menjadi sarana yang efektif dalam proses belajar dan mengajar tetapi juga berfokus pada teori-teori strategi pembelajaran yang inovatif.

Tentu saja dengan terwujudnya buku ini banyak pihak yang terlibat di dalamnya. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, pada kesempatan ini, selain ucapan syukur, penulis juga mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan buku ini.

Semoga isi buku ini dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya yang terkait dengan Strategi Pembelajar Inovatif dan menjadi salah satu sumber ilmu pengetahuan bagi para pembaca dan bagi mereka yang tertarik mempelajari Strategi pembelajar yang inovatif .

*Pembelajaran Harus Dimulai Dan Di Akhiri Dengan Cinta Dan Kasih*

Kupang, 22 Februari 2026  
PENULIS

# DAFTAR ISI

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| KATA PENGANTAR .....                                     | i   |
| DAFTAR ISI.....                                          | ii  |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                   | 1   |
| A.    Pengertian Strategi Pembelajaran .....             | 1   |
| B.    Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran .....            | 11  |
| C.    Tujuan Strategi Pembelajaran .....                 | 15  |
| D.    Manfaat Strategi Pembelajaran .....                | 16  |
| E.    Sasaran Kegiatan Pembelajaran .....                | 17  |
| F.    Tahapan Kegiatan Pembelajaran.....                 | 18  |
| BAB II STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS<br>DIGITAL .....   | 26  |
| A. <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....             | 26  |
| B.    Problem Based Learning (PBL).....                  | 44  |
| C.    Pembelajaran Deferiensiensi .....                  | 71  |
| D. <i>Deep Learning</i> (Pembelajaran Mendalam) .....    | 93  |
| E.    Cooperative Learning.....                          | 132 |
| BAB III PERAN GURU DAN SISWA DALAM<br>PEMBELAJARAN ..... | 151 |
| A.    Pemelajar.....                                     | 151 |
| B.    Pembelajar.....                                    | 152 |
| C.    Kolaborasi dalam Pembelajaran.....                 | 154 |
| D.    Pembelajaran yang berpusat pada siswa. ....        | 165 |
| BAB IV METODE-METODE PEMBELAJARAN .....                  | 180 |
| A.    Metode Ceramah .....                               | 180 |
| B.    Metode Tanya Jawab .....                           | 182 |
| C.    Metode Diskusi .....                               | 185 |

|                                                             |            |
|-------------------------------------------------------------|------------|
| D. Metode Resitasi/Pemberian Tugas .....                    | 187        |
| E. Metode Demonstrasi .....                                 | 190        |
| F. Metode Eksperimen.....                                   | 191        |
| G. Metode Dikte.....                                        | 193        |
| H. Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) ...           | 195        |
| I. Metode Kerja Kelompok.....                               | 197        |
| G. Metode Kunjungan Studi ( Fild Trip) .....                | 199        |
| H. Model Pembelajaran ADDIE .....                           | 201        |
| I. Quantum Learning.....                                    | 220        |
| <b>BAB V KOMPETENSI ABAD 21 DALAM</b>                       |            |
| <b>PEMBELAJARAN .....</b>                                   | <b>235</b> |
| A. Profil Guru Efektif Abad 21.....                         | 235        |
| B. Kompetensi Guru Abad 21.....                             | 242        |
| C. Kompetensi Guru Abad 21 yang Memesona .....              | 253        |
| D. Peran Teknologi dalam Kompetensi Abad 21.....            | 262        |
| E. Dinamika dan permasalahan kompetensi abad 21 .           | 265        |
| <b>BAB VI FIELD TRIP (Kunjungan Studi).....</b>             | <b>270</b> |
| A. Definisi Field Trip .....                                | 270        |
| B. Tujuan Field Trip .....                                  | 271        |
| C. Manfaat Field Trip .....                                 | 272        |
| D. Tahapan-Tahapan Field Trip.....                          | 273        |
| <b>BAB VII OUTING CLASS (Pembelajaran di Luar Kelas)279</b> |            |
| A. Definisi Outing Class .....                              | 279        |
| B. Tujuan Pembelajaran Outing Class .....                   | 280        |
| C. Manfaat Outing Class.....                                | 281        |
| D. Langkah-langkah Outing class .....                       | 282        |
| E. Kelebihan dan kekurangan Outing class .....              | 283        |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 287 |
| BIOGRAFI PENULIS ..... | 297 |

bertanya, dan menyampaikan argumen berdasarkan pemahaman mereka.

Selain itu, profesionalisme guru juga terlihat dari kesungguhan dalam mempersiapkan pembelajaran secara menyeluruh. Guru merancang perangkat pembelajaran dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi, metode, serta bentuk evaluasi yang sesuai. Evaluasi pembelajaran tidak hanya difokuskan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar siswa. Dengan demikian, kompetensi dan profesionalisme guru menjadi faktor pendukung yang sangat menentukan dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang berorientasi pada pemahaman mendalam.

### 3. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor pendukung lain yang tidak kalah penting dalam penerapan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran sejarah. Fasilitas pembelajaran yang memadai memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan kontekstual. Sarana seperti ruang kelas yang kondusif, perpustakaan sekolah, serta perangkat pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru menyajikan materi sejarah dengan berbagai cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran, seperti bahan visual dan sumber belajar tambahan, membantu siswa dalam memahami materi sejarah secara lebih konkret. Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan dukungan sarana

dan prasarana yang ada, guru memiliki lebih banyak alternatif dalam merancang pembelajaran yang menuntut eksplorasi dan analisis, sesuai dengan prinsip *deep learning*.

Meskipun ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran belum sepenuhnya merata, keberadaan fasilitas yang ada tetap memberikan kontribusi positif terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah. Pemanfaatan fasilitas secara optimal oleh guru dapat membantu mengatasi keterbatasan yang ada dan tetap mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, sarana dan prasarana pembelajaran berperan sebagai pendukung yang memungkinkan penerapan pendekatan *deep learning* berjalan lebih efektif.

## **7. Faktor penghambat dalam penerapan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran sejarah**

Penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran pada dasarnya telah menunjukkan arah yang positif, namun dalam pelaksanaannya masih menghadapi berbagai faktor penghambat yang memengaruhi optimalisasi pembelajaran. Pendekatan *deep learning* menuntut perubahan paradigma pembelajaran, dari pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi menuju pembelajaran yang menekankan proses berpikir, pemaknaan, dan keterlibatan aktif siswa. Perubahan paradigma tersebut tidak selalu mudah diterapkan karena dipengaruhi oleh berbagai kondisi internal dan eksternal sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, terdapat kesenjangan antara karakteristik ideal pembelajaran berbasis *deep learning* dengan realitas pembelajaran sejarah di kelas. Pembelajaran sejarah masih berada dalam proses transisi dari

pola pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman mendalam. Kesenjangan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kesiapan guru, karakteristik dan budaya belajar siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, sarana dan prasarana, serta sistem penilaian yang belum sepenuhnya mendukung pendekatan *deep learning*. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan membentuk hambatan yang kompleks dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah.

#### **a) Keterbatasan Pemahaman dan Kesiapan Guru**

Keterbatasan pemahaman dan kesiapan guru merupakan salah satu faktor penghambat yang cukup dominan dalam penerapan pendekatan *deep learning*. Meskipun guru telah mengenal konsep *deep learning*, pemahaman tersebut belum sepenuhnya bersifat mendalam dan aplikatif. Dalam praktiknya, guru masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip *deep learning* ke dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sejarah secara konsisten.

Guru cenderung memahami *deep learning* sebagai pembelajaran aktif secara umum, namun belum sepenuhnya memahami bagaimana merancang aktivitas pembelajaran yang secara sistematis mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif siswa. Akibatnya, pembelajaran yang dilaksanakan masih berada pada tahap permukaan (*surface learning*), di mana siswa lebih banyak menerima informasi daripada membangun pemahaman secara mandiri.

Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam mengubah peran dari pusat informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Perubahan peran ini menuntut

kesiapan pedagogik, kreativitas, serta keberanian untuk memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa dalam proses pembelajaran. Namun, dalam kondisi tertentu, guru masih merasa lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dianggap lebih mudah dikendalikan dan lebih efisien dalam penyampaian materi.

Keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran inovatif juga menjadi bagian dari kendala kesiapan guru. Pembelajaran sejarah yang idealnya memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti dokumen sejarah, media visual, dan sumber digital, belum sepenuhnya diterapkan secara optimal. Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya pengalaman belajar siswa dalam mengeksplorasi dan memaknai peristiwa sejarah secara mendalam.

#### **b) Minat dan Motivasi Belajar Siswa yang Beragam**

Minat dan motivasi belajar siswa yang beragam menjadi faktor penghambat berikutnya dalam penerapan pendekatan *deep learning*. Pembelajaran berbasis *deep learning* sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa, rasa ingin tahu, dan kesadaran belajar. Namun, dalam kenyataannya, tidak semua siswa memiliki tingkat minat dan motivasi yang sama terhadap mata pelajaran sejarah.

Sebagian siswa masih memandang sejarah sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan dan kurang relevan dengan kehidupan mereka. Pandangan ini memengaruhi sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika pembelajaran menuntut aktivitas berpikir tingkat tinggi, seperti diskusi mendalam, analisis peristiwa sejarah, dan refleksi nilai.

Siswa yang kurang termotivasi cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Perbedaan latar belakang akademik dan kemampuan belajar siswa juga menjadi tantangan dalam penerapan *deep learning*. Siswa dengan kemampuan akademik yang lebih rendah sering kali mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang menuntut pemahaman konseptual dan analitis. Kondisi ini dapat menurunkan rasa percaya diri siswa dan menghambat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran berbasis *deep learning* belum dapat diikuti secara merata oleh seluruh siswa.

### **c) Keterbatasan Waktu Pembelajaran**

Pendekatan *deep learning* membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang karena menekankan proses eksplorasi, diskusi, analisis, dan refleksi. Dalam pembelajaran sejarah, proses tersebut sangat penting agar siswa dapat memahami hubungan sebab akibat, konteks sosial, serta makna dari peristiwa sejarah. Namun, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran menjadi salah satu hambatan utama dalam penerapan pendekatan ini.

Guru harus menyesuaikan antara kebutuhan pembelajaran mendalam dengan tuntutan penyelesaian materi sesuai kurikulum. Keterbatasan jam pelajaran sering kali membuat guru harus mempercepat proses pembelajaran dan mengurangi kegiatan diskusi atau refleksi. Akibatnya, pembelajaran sejarah lebih berfokus pada penyampaian materi dibandingkan pada pendalaman pemahaman siswa.

Kondisi ini menunjukkan bahwa struktur waktu pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya mendukung pelaksanaan pendekatan *deep learning*. Pembelajaran yang seharusnya memberi ruang bagi proses berpikir mendalam sering kali terhambat oleh keterbatasan waktu yang ada.

#### **d) Sarana dan Prasarana Pembelajaran yang Belum Optimal**

Sarana dan prasarana pembelajaran yang belum optimal juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan pendekatan *deep learning*. Pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* idealnya didukung oleh fasilitas pembelajaran yang memadai, seperti media visual, akses internet, dan sumber belajar digital. Namun, keterbatasan dan ketidakmerataan fasilitas pembelajaran menjadi kendala dalam pelaksanaannya.

Keterbatasan fasilitas berdampak pada kurang variatifnya metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran sejarah yang seharusnya dapat disajikan secara kontekstual dan eksploratif menjadi terbatas pada metode penyampaian verbal. Hal ini mengurangi peluang siswa untuk mengeksplorasi materi sejarah secara mandiri dan mendalam.

#### **e) Budaya Belajar Siswa yang Masih Berorientasi pada Nilai**

Budaya belajar siswa yang masih berorientasi pada pencapaian nilai akhir merupakan hambatan lain dalam penerapan pendekatan *deep learning*. Siswa cenderung memprioritaskan hasil evaluasi dibandingkan proses pembelajaran. Akibatnya, aktivitas pembelajaran yang

menuntut refleksi, diskusi mendalam, dan pemikiran kritis sering kali dianggap sebagai beban tambahan.

Budaya belajar seperti ini menyebabkan siswa kurang terbiasa untuk berpikir mandiri dan reflektif. Padahal, pendekatan *deep learning* menekankan pentingnya proses belajar sebagai sarana untuk membangun pemahaman yang bermakna dan berkelanjutan. Ketidaksesuaian antara budaya belajar siswa dan karakteristik *deep learning* menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapannya.

#### **f) Kesulitan dalam Proses Penilaian**

Faktor penghambat terakhir adalah kesulitan dalam proses penilaian pembelajaran berbasis *deep learning*. Pendekatan ini menuntut sistem penilaian yang tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga proses belajar siswa. Penilaian autentik, seperti proyek, portofolio, dan refleksi diri, membutuhkan perencanaan dan waktu yang lebih banyak.

Dalam praktiknya, guru masih menghadapi kendala dalam merancang dan melaksanakan penilaian yang mampu mengukur pemahaman mendalam siswa secara objektif. Selain itu, beban administrasi penilaian yang cukup tinggi juga memengaruhi konsistensi penerapan asesmen berbasis *deep learning*. Akibatnya, penilaian yang dilakukan belum sepenuhnya mencerminkan proses dan kedalaman pemahaman siswa.

### **8. Kelebihan dan Kekurangan *Deep Learning***

#### **a. Kelebihan *Deep Learning***

Berikut ini manfaat, kelebihan/ keunggulan/ keuntungan ketika seorang guru atau dosen

menerapkan pembelajaran mendalam di kelas yang mereka ajar, antara lain:

1. Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan siswa/peserta didik dengan lebih menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran penuh, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu;
2. Prinsip pembelajaran mendalam terdiri atas berkesadaran penuh (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Prinsip-prinsip PM akan mampu memuliakan guru, siswa, dan pemangku kepentingan di lingkup sekolah maupun di masyarakat;
3. *Mindfull Learning* adalah kelebihan pembelajaran mendalam yaitu menekankan keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, eksperimen, dan eksplorasi, serta mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap materi pelajaran;
4. Adanya penerapan guru dengan tipe *Meaningfull Learning*, yakni dengan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dan relevansi pembelajaran;
5. Adanya *Joyfull Learning*, artinya tidak sekadar pembelajaran menyenangkan, melainkan juga bermakna, dapat mendorong siswa untuk benar-benar menguasai materi, bukan hanya sekedar menghafal atau paham teori saja;
6. Kombinasi ketiga pendekatan *mindfull learning*, *meaningfull learning*, dan *joyfull learning* dapat

menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini;

7. Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar peserta didik/murid/siswa untuk memahami, mengaplikasi, dan merefleksi apa yang ada di sekitar mereka melalui pembelajaran yang lebih menyeluruh (holistik);
8. Guru memberikan kesempatan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar untuk proses perolehan pemahaman, mengaplikasi dalam berbagai konteks, serta merefleksikan pembelajaran mendalam dalam kehidupan sehari-hari siswa;
9. Keseruan pembelajaran mendalam (PM) ini selalu mengutamakan untuk pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Sebagai contoh menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran, bahkan seringkali menggunakan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang sekarang sedang marak;
10. Penerapan *deep learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia tetap menarik untuk dicermati. Penekanan pada pemahaman mendalam, keterkaitan dengan dunia nyata (pembelajaran kontekstual) dan penciptaan pengalaman belajar yang bermakna merupakan langkah tetap untuk membuat kemajuan yang signifikan dalam sistem pendidikan kita;
11. Proses penilaian (*assesment*) yang sederhana (dengan penilaian sumatif dan formatif) alias tidak terlalu rumit bagi guru asalkan ada kesungguh-sungguhan guru untuk melakukan penilaian secara obyektif;
12. Pengetahuan guru maupun murid secara periodik akan terus meningkat karena budaya numerasi maupun literasi digital ditekankan dalam

pembelajaran mendalam;

13. Siswa berpeluang besar untuk memperoleh materi pembelajaran secara runut, sehingga kemampuan literasi dan numerasi siswa bisa meningkatkan, asalkan adanya upaya semua pihak termasuk guru untuk mengajarkan materi secara detail dan menyeluruh;
14. Pembelajaran mendalam boleh diselengi dengan cara-cara pembelajaran yang menyenangkan (*joyful*) seperti pembelajaran yang diolah dengan konsep permainan, teka-teki, menerka, atau cara-cara unik yang membuat siswa menjadi bergembira dan menikmati setiap proses pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas maupun di luar kelas;
15. Pembelajaran mendalam bisa mengkombinasi antara pengetahuan konsep (teoritis) dengan praktik langsung;
16. Siswa lebih senang karena pembelajaran mendalam memanfaatkan materi yang bisa diperoleh dari sekitar tempat tinggal siswa (untuk sumber belajar). Maksudnya materinya bisa dikolaborasi dan direlevansikan dengan kearifan lokal sekitar sekolah atau lingkungan siswa.

#### **b. Kelemahan *Deep Learning***

Walaupun pembelajaran mendalam (PM) ini memiliki banyak keuntungan/kelebihan, namun, pastinya ada juga kelemahan/kekurangan dari pembelajaran mendalam ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkan guru yang menguasai model pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) secara sistematis dan terukur. Sehingga

setiap guru yang akan mencoba pendekatan *deep learning* ini perlu mengikuti pendidikan dan pelatihan (diklat) pembelajaran mendalam agar semakin paham dan bisa mengimplementasikan di ruang kelas selama proses kegiatan belajar mengajar (KBM);

2. Perubahan paradigma pembelajaran membutuhkan upaya transformasi yang komprehensif, mulai dari kesiapan guru, infrastruktur sekolah, hingga budaya belajar siswa yang sudah terbentuk sebelumnya;
3. Perlunya guru untuk mampu dan mau menggunakan perangkat/aplikasi digital untuk menunjang pembelajaran mendalam ini;
4. Perlu adanya sinkronisasi yang baik dan matang antara fleksibilitas Kurikulum Merdeka dan kedalaman pembelajaran Kurikulum (*Deep learning*) ini, supaya tidak terjadi benturan dan kebingungan dalam implementasinya;
5. Guru harus mampu memfasilitasi serta memberikan ruang terbuka bagi siswa untuk memahami materi secara mendalam melalui alat maupun sumber belajar yang beragam sebagai contohnya buku bacaan, alat peraga pembelajaran, power point, media pembelajaran berbasis animasi, infografik, poster pembelajaran, dan lain sebagainya;
6. Guru harus mampu mengaitkan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui pembelajaran yang nyata (kontekstual);
7. Pembelajaran mendalam juga harus adaptif dengan kehidupan lokal peserta didik, sehingga akan sangat

bagus jika materi pembelajaran direlevansikan dengan kearifan lokal di sekitar sekolah (sebagai contoh: budaya lokal, kuliner lokal, dan lain sebagainya);

8. Membutuhkan kesiapan biaya, waktu, dan tenaga bagi guru untuk mengoptimalkan pembelajaran mendalam ini di kelas-kelas yang guru ajar.

Berdasarkan para pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Deep learning penting karena menjadi pilar utama dalam kecerdasan buatan (AI), yang memungkinkan berbagai teknologi canggih seperti pengenalan wajah, terjemahan bahasa otomatis, asisten digital, dan sistem rekomendasi. Selain itu, deep learning dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mendalam siswa, mendorong pembelajaran aktif, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan reflektif.

## **E. Cooperative Learning**

### **1. Definisi Cooperative Learning**

Menurut Joyce (2014) models of teaching is plan or pattern that we can use to design face to face teaching in classroom or tutorial settings and shape instructional materials..., each models guides us as we design instruction to help students achieve various obyektives. (model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam perencanaan dikelas dan untuk menentukan perangkat-perangkat dikelas pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan) Adapun cooperative learning terdiri dari dua kata dasar yaitu cooperative dan learning. Cooperative berarti “working together with others towards a shared aim (bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai

tujuan bersama)

Basyiruddin Usman (2002) mendefinisikan cooperative sebagai “belajar kelompok atau bekerja bersama”. Sedangkan learning adalah “the process through which experience causes permanent change in knowledge or behavior”, (proses melalui pengalaman yang menyebabkan perubahan permanen dalam pengetahuan dan perilaku).

Slavin (2005) mengemukakan, In cooperative learning methods, student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”. (Dalam metode pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam tim yang beranggota empat orang untuk menguasai materi yang awalnya dipresentasikan oleh guru).

Dari uraian tersebut menguraikan metode pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja pada kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam bekerja.

Rusman (2014) pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa, siswa dapat saling mengajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (pearteaching) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru.

Agus Suprijono (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin

oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, (2016) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama, yaitu komponen tugas kelompok (cooperative task) dan komponen struktur insentif kooperatif (cooperative incentive structure). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur insentif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain menguasai materi pelajaran sehingga mencapai tujuan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa cooperative learning merupakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada siswa dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen (kemampuan siswa yang berbeda-beda baik rendah, sedang maupun tinggi). Model ini menuntut siswa untuk saling bekerja sama dalam

menyelesaikan permasalahan terhadap materi untuk mencapai tujuan bersama.

## **2. Tujuan Pembelajaran Cooperative Learning**

Model Cooperative Learning pada penerapannya memiliki tujuan- tujuan yang dikembangkan sesuai apa yang diharapkan oleh guru. Jhonson & Jhonson dalam Trianto (2011) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Sedangkan menurut Rusman,(2014) bahwa Cooperative Learning dikembangkan untuk mencapai setidaknya ada tiga tujuan, yaitu:

1. Hasil belajar akademik.

Dalam Cooperative Learning meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, Cooperative Learning dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas tugas akademik

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu.

Tujuan lain model Cooperative Learning adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya.

3. Pengembangan keterampilan social.

Tujuan penting ketiga Cooperative Learning adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi. Keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan ini amat penting untuk dimiliki dalam masyarakat. Dalam pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja, namun juga harus mempelajari ketrampilan-ketrampilan khusus yang disebut ketrampilan kooperatif. Ketrampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan 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.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Cooperative Learning memiliki tujuan-tujuan tertentu, diantaranya meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

### **3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Cooperative Learning**

Menurut Nur Asma (2006) terdapat lima prinsip model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Belajar siswa aktif.  
Pembelajaran berpusat pada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.
- b. Belajar kerja sama.  
Proses pembelajaran dilakukan secara bersama untuk membangun pengetahuan melalui penemuan-penemuan sehingga pemahaman yang diperoleh lebih bernilai permanen.
- c. Pembelajaran partisipatorik.  
Siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun

pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

d. **Reactive Teaching.**

Guru menciptakan suasana pembelajaran menarik dan menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa yang tinggi.

e. **Pembelajaran yang menyenangkan.**

Pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dengan sikap dan perilaku guru yang ramah.

#### **4. Karakteristik Pembelajaran Cooperative Learning**

- a. Menurut Slavin dalam Isjoni (2009) mengemukakan beberapa karakteristik model pembelajaran kooperatif, yaitu: Penghargaan kelompok, penghargaan kelompok diperoleh kelompok dalam mencapai skor dalam kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubunganantar personal yang saling mendukung, membantu dan saling peduli.
- b. Pertanggungjawaban individu, menitikberatkan pada semua aktivitas anggota kelompok secara individu yang menjadikan setiap anggota siap menghadapi tes dan tugas secara mandiri.
- c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan, semua siswa baik siswa berprestasi rendah, sedang atau tinggi memperoleh kesempatan yang sama untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, (2008) ada empat karakteristik pembelajaran kooperatif, yaitu;

1. **Pembelajaran Secara Tim** Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh

karena itu, tim harus mampu membuat setiap anggota tim belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif. Sebagaimana fungsi manajemen pada umumnya, yaitu fungsi perencanaan, organisasi, pelaksanaan dan control, demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar pembelajaran berjalan efektif.
3. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antara setiap anggota kelompok, oleh karena itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab. Fungsi control menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan criteria keberhasilan baik melalui tes atau non tes.
- d. Kemampuan untuk bekerja sama. Prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.
- e. Ketrampilan bekerja sama. Kemauan untuk bekerja sama kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam ketrampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

## 5. Unsur-Unsur Cooperative Learning

Menurut Anita Lie (2010) untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Saling ketergantungan positif (Positif Interdependence).

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan.

2. Tanggung jawab perseorangan (Individual Accountability).

Setiap siswa harus bertanggungjawab untuk melakukan yang terbaik demi kelancaran pembelajaran dalam kelompok. Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model Cooperative Learning setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam menyusun tugas.

3. Tatap muka (Face to Face Interaction).

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain. Setiap anggota kelompok mempunyai latar belakang pengalaman, keluarga dan prestasi belajar yang berbeda satu dengan yang lain. Dengan demikian terwujud sikap untuk saling menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing

siswa.

#### 4. Ketrampilan sosial (Social skill)

Ketrampilan sosial adalah ketrampilan dalam berkomunikasi dalam kelompok. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan kemampuan untuk mengutarakan pendapat mereka. Adakalanya pembelajar perlu diberitahu secara eksplisit mengenai cara-cara berkomunikasi secara efektif seperti bagaimana cara menyanggah pendapat orang lain tanpa harus menyinggung perasaan orang tersebut.

#### 5. Evaluasi proses kelompok (Group Debriefing)

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Sedangkan Rusman (2014) merumuskan tujuh unsur pembelajaran kooperatif, yaitu;

1. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenangungan bersama.
2. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti miliki mereka sendiri.
3. Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/ penghargaan yang juga dikenakan untuk

semua anggota kelompok.

6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan ketrampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

## **6. Prosedur dan Langkah-Langkah Cooperative Learning**

Pada dasarnya prosedur pembelajaran kooperatif terdiri atas empat tahap, yaitu;

### **a. Penjelasan materi.**

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampain pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memper dalam materi melalui pembelajaran kelompok.

### **b. Belajar dalam kelompok.**

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang dibentuk sebelumnya. Melalui belajar dalam tim siswa didorong untuk melakukan tukar informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban mereka dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

### **c. Penilaian.**

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan tes atau kuis yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan

penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya.

d. Pengakuan tim.

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol untuk diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memberikan motivasi tim untuk terus berprestasi dan memotivasi tim lain agar berprestasi.

Adapun langkah-langkah cooperative learning, yang menjadi ciri khas dan pembeda dengan model pembelajaran yang lain adalah;

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif .

| TAHAP                                                                                          | KEGIATAN GURU                                                                                                                                                                                                                                                            | KEGIATAN SISWA                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Tahap 1: Present goals and set<br>Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa                  | Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa                                                                                                                                                                 | Siswa menyimak dan memperhatikan                      |
| Tahap 2 : Present Information<br>Menyajikan informasi                                          | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.                                                                                                                                                                                 | Siswa Menyimak dan memperhatikan                      |
| Fase 3 : Organize students into learning teams<br>Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar | Memberikan Siswa Menyimak dan memperhatikan Fase 3 :<br>Organize students into learning teams<br>Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar<br>penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien | Siswa mengikuti Instruksi guru dan membentuk kelompok |

|                                                                      |                                                                                                                                  |                                                        |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Fase 4 : Assist team work and Studeny Membantu kerja tim dan belajar | Gurumengadakan bimbingan belajar pada saat kelompok melakukan tugas bersama.                                                     | Siswa dalam kelompok melakukan diskusi                 |
| Fase 5 : Test on the Materials Mengevaluasi                          | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya | Siswa menjawab pertanyaan guru setelah diskusi selesai |
| Fase 6 : Provide Recognition Memberikan pengakuan atau Penghargaan   | Guru mencari cara cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok                                    | Kelompok terbaik/ siswa terbaik diberikan penghargaan  |

## 7. Tipe-Tipe Pembelajaran Cooperative Learning

Ada beberapa jenis tipe pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif, meskipun pada hakikatnya prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif tidak berubah. Tipe-tipe tersebut adalah;

1. Student Teams Achievement Division (STAD) STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Slavin (2005) memaparkan bahwa gagasan utama di belakang STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lainnya untuk menguasai ketrampilan yang diajarkan guru. Adapun Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut:
  - a. Penyampaian tujuan dan motivasi
  - b. Pembagian kelompok
  - c. Presentasi dari guru
  - d. Kegiatan belajar dalam tim
  - e. Kuis (evaluasi)
  - f. Penghargaan Prestasi Tim.

2. Jigsaw Jigsaw dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah puzzle, yaitu sebuah teka-teki dengan menyusung potongan-potongan gambar. Tipe jigsaw mengambil pola cara kerja gergaji (zigzag) dimana siswa melakukan sebuah kegiatan belajar dengan bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut;
  - a. Siswa dikelompokkan dengan anggota kurang lebih 4 orang.
  - b. Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda.
  - c. Anggota dari tim yang berbeda dengan materi atau tugas yang sama membentuk kelompok baru (tim ahli).
  - d. Setelah kelompok ahli berdiskusi, mereka kembali kekelompok semula untuk menjelaskan kepada anggota kelompok tentang materi yang telah mereka diskusikan.
  - e. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
  - f. Pembahasan.
  - g. Penutup.
3. Investigasi Kelompok (group investigation).

Group investigation (GI) dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel. Belajar kooperatif dengan teknik GI sangat cocok untuk bidang kajian yang memerlukan kegiatan studi proyek terintegrasi yang mengarah pada kegiatan perolehan analisis dan sintesis informasi dalam upaya untuk memecahkan masalah. Menurut Slavin (2005) belajar kooperatif GI sangat ideal diterapkan dalam

pembelajaran Biologi (IPA).

Adapun Langkah-langkah GI dalam pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi enam langkah:

- a. Mengidentifikasi topic dan mengorganisasi siswa kedalam kelompok. Dalam hal ini kelompok ditentukan oleh siswa itu sendiri yang beranggotakan 2-6 orang dan siswa bebas memilih subtopic dari keseluruhan pokok bahasan.
  - b. Merencanakan Tugas tugas-tugas belajar, yang meliputi apa yang diselidiki, bagaimana melakukannya, siapa yang bertugas (pembagian kerja), untuk tujuan apa topic tersebut di investigasi.
  - c. Melaksanakan investigasi.
  - d. Menyiapkan laporan akhir.
  - e. Mempresentasikan laporan akhir, dalam implementasinya tugas kelompok lain melakukan evaluasi sajian kelompok tersebut.
  - f. Evaluasi
4. Make a Match (membuat pasangan) Make a match dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) Penerapan make a match dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan soal atau jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang terlebih dulu menemukan pasangan kartunya, maka diberikan poin tertinggi. Adapun langkah- langkahnya sebagai berikut;
- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topic yang cocok untuk sesi review yang mana satu satu kartu berupa soal dan satunya lagi jawaban.
  - b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang.

- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
  - d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
  - e. Setelah satu babak, kartu di acak lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dengan sebelumnya.
  - f. Kesimpulan.
5. Team Games Tournament (TGT)
- Menurut Saco (2014) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah dalam pembelajaran, yaitu;
- a. Penyajian kelas
  - b. Belajar dalam kelompok
  - c. Permainan
  - d. Pertandingan
  - e. Penghargaan kelompok
6. Student Facilitator and Explaining (SFE)
- Student Facilitator and Explaining (SFE) merupakan tipe pembelajaran dimana siswa belajar mempresentasikan ide pada rekan siswanya yang lain. Teknik ini efektif untuk melatih siswa berbicara dan menyampaikan ide/gagasannya sendiri. Adapun langkah- langkah SFE dalam pembelajaran adalah;
- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
  - b. Guru menyajikan garis-garis besar pembelajaran.
  - c. Siswa menjelaskan kepada siswa yang lainnya secara bergiliran.
  - d. Guru memberikan penguatan terhadap ide siswa.

- e. Menerangkan menyimpulkan materi pembelajaran.
- f. Evaluasi.

#### 7. Team Assisted Individualization (TAI)

Pembelajaran kooperatif tipe TAI (Team Assisted Individualization) ini dikembangkan oleh Slavin. Menurut Slavin (2005) tipe ini mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Tipe ini dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual. Oleh karena itu kegiatan pembelajarannya lebih banyak digunakan untuk pemecahan masalah, ciri khas pada model pembelajaran TAI ini adalah setiap siswa secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru. Hasil belajar individual dibawa ke kelompok-kelompok untuk didiskusikan dan saling dibahas oleh anggota kelompok, dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama.

- a. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara individual yang sudah dipersiapkan oleh guru;
- b. Guru memberikan kuis (pretest) secara individual kepada siswa untuk mendapatkan skor dasar atau skor awal;
- c. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4–5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang dan rendah) Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan jender;

- d. Hasil belajar siswa secara individual didiskusikan dalam kelompok. Dalam diskusi kelompok, setiap anggota kelompok saling memeriksa jawaban teman satu kelompok;
- e. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari;
- f. Guru memberikan kuis (posttest) kepada siswa secara individual;
- g. Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya (terkini).

## **8. Kelebihan dan Kekurangan Cooperative Learning**

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya:

- a. Melalui cooperative learning siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- b. Cooperative learning dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Cooperative learning dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d. Cooperative learning dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.

- e. Cooperative learning merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan manage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Melalui cooperative learning dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat masalah, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- g. Cooperative learning dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
- h. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Di samping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- b. Ciri utama dari cooperative learning adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer teaching yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.

- c. Penilaian yang diberikan dalam cooperative learning didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- d. Keberhasilan cooperative learning dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang cukup panjang dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau berkali-kali penerapan pembelajaran ini.
- e. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan pada kemampuan secara individual. Oleh karena itu, idealnya melalui cooperative learning selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam cooperative learning memang bukan pekerjaan yang mudah.

# **BAB III**

## **PERAN GURU DAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

### **A. Pemelajar**

#### **1. Definisi Pemelajar**

Pemelajar adalah individu yang belajar atau dengan kata lain seseorang yang terus berkeinginan untuk belajar dan mencari pengetahuan, baik untuk pengembangan diri maupun secara profesional. Ini adalah sebutan untuk individu yang aktif dalam proses memperoleh pemahaman baru, tidak malu untuk bertanya dan mencoba hal baru, serta memiliki pola pikir berkembang. Menurut Jean Piaget. (2002). Pemelajar adalah individu yang secara aktif mengorganisasikan informasi dan pengalaman ke dalam struktur kognitif yang sudah ada dalam dirinya. Menurut Bell-Gredlerv (1996). Pemelajar adalah individu yang memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap secara bertahap dan berkelanjutan sepanjang hidupnya. Menurut Nana Sudjana (2016) Pemelajar adalah seseorang yang bereaksi terhadap situasi di sekitarnya, seperti mengamati, memahami, dan mengalami sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

#### **2. Ciri-ciri seorang pemelajar**

- a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi:  
Senantiasa ingin mengetahui lebih banyak dan tidak pernah lelah mencari ilmu.
- b) Bersemangat  
Bersemangat untuk memahami hal-hal baru dan tidak terpaku pada usia atau batasan yang ada.
- c) Tidak takut salah  
Tidak malu atau takut membuat kesalahan karena menyadari bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.

- d) Bersedia untuk berubah  
Percaya pada perubahan dan tidak takut untuk mengubah dirinya menjadi lebih baik.
- e) Mampu melihat pelajaran dari berbagai hal  
Mampu mengamati, menganalisis, dan mempelajari pelajaran dari lingkungan sekitarnya, termasuk dari pengalaman, orang lain, dan alam.

## **B. Pembelajaran**

### **1. Definisi Pembelajaran**

Pembelajar adalah orang yang memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, dan mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, kompetensi, serta kebajikan. Menurut M. Uzer Usman (2002) mengatakan bahwa pembelajar adalah Seseorang yang berwenang dan bertugas dalam dunia pendidikan serta pengajaran di lembaga pendidikan formal. Menurut Suparlan (2005) mengatakan bahwa pembelajar adalah Seseorang yang tugasnya terkait upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam berbagai aspek (spiritual, emosional, intelektual, fisik, dll.). sedangkan menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen . Tenaga pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik di jalur formal.

### **2. Peran dan tanggung jawab pembelajar**

- a) Mendidik dan mengajar: Memberikan pengetahuan dan keterampilan teknis kepada siswa.
- b) Membimbing: Mengarahkan dan membantu siswa dalam mengembangkan diri secara menyeluruh.
- c) Memotivasi: Mendorong siswa agar memiliki semangat dan gairah belajar.
- d) Menjadi teladan: Memberikan contoh perilaku dan sikap yang baik.

- e) Administrator pendidikan: Mengelola administrasi terkait pembelajaran seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **3. Ciri-ciri pembelajar**

- a) Aktif mengkaji  
Pembelajar aktif mengamati lingkungannya, membandingkan, mencari kesamaan dan perbedaan, serta membentuk konsep dan generalisasi.
- b) Berorientasi tujuan  
Memiliki tujuan yang jelas untuk dipelajari dan berusaha mencapainya melalui proses yang terencana.
- c) Fokus pada materi  
Terfokus pada materi yang disajikan dan berinteraksi dengannya.
- d) Berinteraksi dengan lingkungan  
Baik lingkungan fisik maupun interaksi sosial, seperti berdiskusi dengan teman atau bertanya kepada guru.
- e) Pembelajar visual  
Cenderung belajar dengan melihat, memperhatikan diagram, grafik, dan membaca materi tertulis.
- f) Pembelajar auditori
- Gemar bertanya dan memiliki ingatan yang baik melalui mendengarkan.
  - Suka bercerita, berdiskusi, dan mendengarkan cerita.
  - Mampu mengulang informasi yang didengarnya dengan baik.
- g) Pembelajar kinestetik
- Berorientasi fisik, banyak bergerak, dan belajar melalui praktik langsung.
  - Suka menggunakan peralatan dan media.
  - Tidak dapat duduk diam dalam waktu lama.
  - Menggunakan banyak isyarat tubuh saat berbicara.

h) Pembelajar membaca/menulis

- Lebih suka menyerap informasi melalui kata-kata tertulis.
- Tertarik dengan ekspresi melalui tulisan, artikel, buku, dan mencari informasi di internet.

### **C. Kolaborasi dalam Pembelajaran.**

#### **a. Definisi Pembelajaran Kolaboratif**

Ted Panitz (1996) menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif adalah suatu filsafat personal, bukan sekadar teknik pembelajaran di kelas. Menurutnya, kolaborasi adalah filsafat interaksi dan gaya hidup yang menjadikan kerja sama sebagai suatu struktur interaksi yang dirancang sedemikian rupa guna memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama. Pada segala situasi, ketika sejumlah orang berada dalam suatu kelompok, kolaborasi merupakan suatu cara untuk berhubungan dengan saling menghormati dan menghargai kemampuan dan sumbangan setiap anggota kelompok. Pokok pikiran yang mendasari pembelajaran kolaboratif adalah konsensus yang terbina melalui kerja sama di antara anggota kelompok sebagai lawan dari kompetisi yang mengutamakan keunggulan individu. Para praktisi pembelajaran kolaboratif memanfaatkan filsafat ini di kelas, dalam rapat-rapat komite, dalam berbagai komunitas, dalam keluarga, dan secara luas sebagai cara hidup dengan dan dalam berhubungan dengan sesama.

Bersandar pada pandangan tersebut, kecenderungan memilih menggunakan konsep kolaboratif dibandingkan kooperatif dapat dimaklumi. Kendati demikian, penggunaan kedua konsep tersebut secara komplementer tampaknya sulit dihindari. Slavin (1991:73), misalnya,

mendefinisikan,

*“cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for one another’s learning as well as their own.”*

Dari berbagai keterangan tersebut, dapat direkonstruksi unsur-unsur pembelajaran kolaboratif sebagai suatu filsafat pengajaran, bukan serangkaian teknik untuk mengurangi tugas guru dan mengalihkan tugas-tugasnya kepada para siswa. Hal terakhir ini perlu ditekankan karena mungkin begitulah kesan banyak orang tentang pembelajaran kolaboratif. Mereka merasa bahwa tidak ada yang dapat menandingi pembelajaran konvensional, yang menempatkan guru sebagai satu-satunya pemegang otoritas pembelajaran di kelasnya. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif dapat didefinisikan sebagai filsafat pembelajaran yang memudahkan para siswa bekerjasama, saling membina, belajar dan berubah bersama, serta maju bersama pula. Inilah filsafat yang dibutuhkan dunia global saat ini. Bila orang-orang yang berbeda dapat belajar untuk bekerjasama di dalam kelas, di kemudian hari, mereka lebih dapat diharapkan untuk menjadi warganegara yang lebih baik bagi bangsa dan negaranya, bahkan bagi seluruh dunia. Akan lebih mudah bagi mereka untuk berinteraksi secara positif dengan orang-orang yang berbeda pola pikirnya, bukan hanya dalam skala lokal, melainkan juga dalam skala nasional bahkan mondial. Pembelajaran kolaboratif memudahkan para siswa belajar dan bekerja bersama, saling menyumbangkan pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara kelompok maupun individu. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, tekanan utama pembelajaran kolaboratif maupun kooperatif adalah belajar bersama.

Kerja kolaborasi adalah suatu proses kerja sama yang dilakukan, baik antar individu maupun antar kelompok, yang saling penuh perhatian dan penghargaan antar sesama anggota untuk mencapai tujuan bersama. Berdasarkan batasan ini, pembelajaran kolaborasi menekankan pentingnya pengembangan belajar secara bermakna dan pemecahan masalah secara intelektual serta pengembangan aspek sosial.

b. Keunggulan model kolaborasi

Ada beberapa keunggulan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran kolaborasi. Keunggulan-keunggulan pembelajaran kolaborasi tersebut menurut Hill & Hill (1993) berkenaan dengan:

1. Prestasi belajar lebih tinggi
2. Pemahaman lebih mendalam
3. Belajar lebih menyenangkan
4. Mengembangkan keterampilan kepemimpinan
5. Meningkatkan sikap positif
6. Meningkatkan harga diri
7. Belajar secara inklusif
8. Merasa saling memiliki
9. Mengembangkan keterampilan masa depan.

Kegiatan pembelajaran kolaborasi diarahkan untuk menanamkan kebiasaan (*habits*) untuk memahami apa yang dipelajari, sikap ingin melakukan sesuatu, dan keterampilan bagaimana melakukan sesuatu. Hal ini sejalan dengan pandangan Covey (dalam Medsker & Holdsworth, 2001) yang menyatakan bahwa sikap mencakup tiga hal pokok, yakni pengetahuan (*the what, where, when, dan why*), sikap (*the want to*), dan keterampilan (*the how to*). Pembelajaran kolaborasi dan kooperatif merupakan suatu prosedur pembelajaran

dalam hal ini para pelajar belajar bersama secara berkelompok dan diarahkan untuk mencapai tujuan secara kolektif (Cruickshank, Jenkins, & Metcalf, 2006).

c. Keterbatasan pembelajaran kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif atau kooperatif memang memiliki sejumlah keuntungan, tetapi pembelajaran ini bukan berarti tidak memiliki keterbatasan. Kita sadar bahwa keberhasilan pembelajaran kolaborasi atau kooperasi sangat tergantung pada sejumlah kondisi. Cruickshank, Jenkins, & Metcalf (2006) mengidentifikasi ada lima kondisi pendukung keberhasilan pembelajaran kolaborasi.

Pertama, hasil-hasil penelitian telah menunjukkan bahwa agar suatu aktivitas pembelajaran kooperatif berhasil, para anggota tidak cukup hanya memberikan jawaban secara sederhana tentang tugas, tetapi yang paling penting mereka harus menjelaskan bagaimana mereka memperoleh jawaban dan mengapa jawaban tersebut benar (Slavin, 2002). Apabila langkah ini diabaikan, para pelajar tidak akan mampu mengaplikasikan atau menggunakan pengetahuannya di kemudian hari.

Kedua, setiap individu anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya. Adanya suatu ekspresi bahwa harapan satu untuk semua tidak atau belum terbiasa dimiliki oleh pelajar. Yang biasa bagi mereka adalah kompetisi secara individual.

Ketiga, agar supaya terjadi kerja kelompok atau situasi belajar kooperatif, setiap anggota harus setia pada tugas (*stay on task*), karena waktu yang dicurahkan untuk menunaikan tugas-tugas tersebut secara konsisten berkaitan dengan hasil belajar pelajar. Sebaliknya, para

pelajar cenderung mengabaikan tugas-tugas manakala pembelajar tidak hadir dalam proses pembelajaran.

d. Prinsip-prinsip pembelajaran kolaborasi

Pembelajaran kolaborasi menekankan adanya prinsip-prinsip kerja. Prinsip penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kolaborasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Setiap anggota melakukan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan saling ketergantungan.
2. Individu-individu bertanggung jawab atas dasar belajar dan perilaku masing-masing.
3. Keterampilan kooperatif dibelajarkan, dipraktekkan dan balikan (feedback) diberikan berdasarkan bagaimana sebaiknya latihan keterampilan tersebut diterapkan.
4. Kelas atau kelompok didorong ke arah terjadinya pelaksanaan suatu aktivitas kerja kelompok yang kohesif.

e. Penerapan pembelajaran kolaboratif

Dalam menerapkan pembelajaran kolaboratif, menurut Driver dan Leach (1993) serta Connor (1990) dan Waras (1997) harus tercipta lingkungan kelas yang berperspektif konstruktivis antara lain sebagai berikut:

1. Siswa tidak dipandang secara pasif, tetapi aktif untuk belajar mereka sendiri membawa konsepsi mereka ke dalam situasi belajar.
2. Belajar mengutamakan proses aktif siswa mengkonstruksi makna, dan acapkali dengan melalui negosiasi interpersonal.
3. Pengetahuan tidak bersifat *out there*, tetapi terkonstruksi secara personal dan secara social.

4. Guru juga membawa konsepsi mereka ke dalam situasi belajar, tidak hanya dalam hal pengetahuan mereka, tetapi juga pandangan mereka terhadap belajar dan mengajar yang dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan siswa di dalam kelas.
5. Pengajaran bukan mentransmisi pengetahuan tetapi mencakup organisasi situasi di dalam kelas dan desain tugas yang memudahkan siswa menemukan makna.
6. Kurikulum bukan sesuatu yang perlu dipelajari tetapi program-program tugas belajar, bahan-bahan, sumber-sumber lain, dan wacana dari mana siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka

Demikianlah dalam pembelajaran kolaboratif diciptakan lingkungan sosial yang kondusif untuk terlaksananya interaksi yang memadukan segenap kemauan dan kemampuan belajar siswa. Lingkungan yang dibentuk berupa kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat atau lima siswa pada setiap kelas dengan anggota kelompok yang sedapat mungkin tidak bersifat homogen. Artinya, anggota suatu kelompok diupayakan terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan, siswa yang relatif aktif dan yang kurang aktif, siswa yang relatif pintar dan yang kurang pintar. Dengan komposisi sedemikian itu dapat diharapkan terlaksananya peran *tutor* beserta *tutee* antar teman dalam setiap kelompok.

Johnsons (1974) berpendapat bahwa terdapat lima unsur dasar agar dalam suatu kelompok terjadi pembelajaran kooperatif/kolaboratif, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif; dalam pembelajaran ini setiap siswa harus merasa bahwa ia bergantung secara positif dan terikat dengan antar sesama

- anggota kelompoknya dengan tanggung jawab (1) menguasai bahan Pelajaran dan (2) memastikan bahwa semua anggota kelompoknya pun menguasainya. Mereka merasa tidak akan sukses bila siswa lain juga tidak sukses.
2. *Interaksi langsung antar siswa.* Hasil belajar yang terbaik dapat diperoleh dengan adanya komunikasi verbal antarsiswa yang didukung oleh saling ketergantungan positif. Siswa harus saling berhadapan dan saling membantu dalam pencapaian tujuan belajar.
  3. *Pertanggungjawaban individu.* Agar dalam suatu kelompok siswa dapat menyumbang, mendukung dan membantu satu sama lain, setiap siswa dituntut harus menguasai materi yang dijadikan pokok bahasan. Dengan demikian setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari pokok bahasan dan bertanggung jawab pula terhadap hasil belajar kelompok.
  4. *Keterampilan berkolaborasi.* Keterampilan sosial siswa sangat penting dalam pembelajaran. Siswa dituntut mempunyai keterampilan, salah satunya *Jigsaw Prosedure (JP)* dalam bentuk pembelajaran ini, anggota suatu kelompok diberi tugas yang berbeda-beda tentang suatu pokok bahasan. Agar setiap anggota dapat memahami keseluruhan pokok bahasan, tes berkolaborasi, sehingga dalam kelompok tercipta interaksi yang dinamis untuk saling belajar dan membelajarkan sebagai bagian dari proses belajar kolaboratif.
  5. *Keefektifan proses kelompok.* Siswa memproses keefektifan kelompok belajarnya dengan cara menjelaskan tindakan mana yang dapat menyumbang belajar dan mana yang tidak serta

membuat keputusan- keputusan tindakan yang dapat dilanjutkan atau yang perlu diubah.

f. Macam-macam model pembelajaran kolaboratif

Ada banyak macam pembelajaran kolaboratif yang pernah dikembangkan oleh para ahli maupun praktisi pendidikan, teristimewa oleh para ahli *Student Team Learning* pada John Hopkins University. Tetapi hanya sekitar sepuluh macam yang mendapatkan perhatian secara luas, yaitu:

- 1) *Learning Together*. Dalam metode ini kelompok-kelompok sekelas beranggotakan siswa-siswa yang beragam kemampuannya. Tiap kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Satu kelompok hanya menerima dan mengerjakan satu set lembar tugas. Penilaian didasarkan pada hasil kerja kelompok.
- 2) *Teams-Games-Tournament (TGT)*. Setelah belajar bersama kelompoknya sendiri, para anggota suatu kelompok akan berlomba dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Penilaian didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh kelompok.
- 3) *Group Investigation (GI)*. Semua anggota kelompok dituntut untuk merencanakan suatu penelitian beserta perencanaan pemecahan masalah yang dihadapi. Kelompok menentukan apa saja yang akan dikerjakan dan siapa saja yang akan melaksanakannya berikut bagaimana perencanaan penyajiannya di depan forum kelas. Penilaian didasarkan pada proses dan hasil kerja kelompok.
- 4) *Academic-Constructive Controversy (AC)*. Setiap anggota kelompok dituntut kemampuannya untuk

berada dalam situasi konflik intelektual yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar masing-masing, baik bersama anggota sekelompok maupun dengan anggota kelompok lain. Kegiatan pembelajaran ini mengutamakan pencapaian dan pengembangan kualitas pemecahan masalah, pemikiran kritis, pertimbangan, hubungan antarpribadi, kesehatan psikis dan keselarasan. Penilaian didasarkan pada kemampuan setiap anggota maupun kelompok mempertahankan posisi yang dipilihnya diberikan dengan materi yang menyeluruh. Penilaian didasarkan pada rata-rata skor tes kelompok.

- 5) *Student Team Achievement Divisions (STAD)*. Para siswa dalam suatu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Anggota-anggota dalam setiap kelompok saling belajar dan membelajarkan sesamanya. Fokusnya adalah keberhasilan seorang akan berpengaruh terhadap keberhasilan kelompok dan demikian pula keberhasilan kelompok akan berpengaruh terhadap keberhasilan individu siswa. Penilaian didasarkan pada pencapaian hasil belajar individual maupun kelompok.
- 6) *Complex Instruction (CI)*. Metode pembelajaran ini menekankan pelaksanaan suatu proyek yang berorientasi pada penemuan, khususnya dalam bidang sains, matematika dan pengetahuan sosial. Fokusnya adalah menumbuhkembangkan.
- 7) Ketertarikan semua anggota kelompok terhadap pokok bahasan. Metode ini umumnya digunakan dalam pembelajaran yang bersifat *bilingual* (menggunakan dua bahasa) dan di antara para siswa yang sangat heterogen. Penilaian didasarkan pada proses dan hasil kerja kelompok.

- 8) *Team Accelerated Instruction (TAI)*. Bentuk pembelajaran ini merupakan kombinasi antara pembelajaran kooperatif/ kolaboratif dengan pembelajaran individual. Secara bertahap, setiap anggota kelompok diberi soal-soal yang harus mereka kerjakan sendiri terlebih dulu. Setelah itu dilaksanakan penilaian bersama-sama dalam kelompok. Jika soal tahap pertama telah diselesaikan dengan benar, setiap siswa mengerjakan soal- soal tahap berikutnya. Namun jika seorang siswa belum dapat menyelesaikan soal tahap pertama dengan benar, ia harus menyelesaikan soal lain pada tahap yang sama. Setiap tahapan soal disusun berdasarkan tingkat kesukaran soal. Penilaian didasarkan pada hasil belajar individual maupun kelompok.
- 9) *Cooperative Learning Structures (CLS)*. Dalam pembelajaran ini setiap kelompok dibentuk dengan anggota dua siswa (berpasangan). Seorang siswa bertindak sebagai *tutor* dan yang lain menjadi *tutee*. *Tutor* mengajukan pertanyaan yang harus dijawab oleh *tutee*. Bila jawaban *tutee* benar, ia memperoleh poin atau skor yang telah ditetapkan terlebih dulu. Dalam selang waktu yang juga telah ditetapkan sebelumnya, kedua siswa yang saling berpasangan itu berganti peran.
- 10) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Model pembelajaran ini mirip dengan TAI. Sesuai namanya, model pembelajaran ini menekankan pembelajaran membaca, menulis dan tata bahasa. Dalam pembelajaran ini, para siswa saling menilai kemampuan membaca, menulis dan tata bahasa, baik secara tertulis maupun lisan di dalam kelompoknya.

Dari beberapa metode pembelajaran kooperatif/ kolaboratif yang pernah dikembangkan para ahli, Slavin (1995:12) *Cooperative Learning, Mempratekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang kelas*, merinci enam karakteristik dasar masing-masing, yaitu: (1) tujuan kelompok (*group goals*); (2) tanggung jawab individual (*individual accountability*); (3) kesempatan yang sama untuk menapai keberhasilan (*equal opportunities for success*); (4) kompetisi antarkelompok (*team competition*); (5) pengkhususan tugas (*task specialization*); dan (6) adaptasi terhadap kebutuhankebutuhan individu (*adaptation to individual needs*).

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran kolaboratif.

1. Para siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri.
2. Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis.
3. Kelompok kolaboratif bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan jawabanjawaban tugas atau masalah dalam LKS atau masalah yang ditemukan sendiri.
4. Setelah kelompok kolaboratif menyepakati hasil pemecahan masalah, masingmasing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap.
5. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya diupayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaboratifnya di depan kelas, siswa pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi

tersebut, dan menanggapi. Kegiatan ini dilakukan selama lebih kurang 20-30 menit.

6. Masing-masing siswa dalam kelompok kolaboratif melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
7. Laporan masing-masing siswa terhadap tugas-tugas yang telah dsikumpulkan, disusun berkelompok kolaboratif, laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan.

#### **D. Pembelajaran yang berpusat pada siswa.**

##### **1. Derfinisi pembelajaran yang berpusat pada siswa**

Pembelajaran berpusat pada siswa merupakan pembelajaran yang lebih berpusat pada kebutuhan, minat, bakat dan kemampuan siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi sangat bermakna. Dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa menghasilkan siswa yang berkepribadian, pintar, cerdas, aktif, mandiri, tidak bergantung pada pengajar, melainkan mampu bersaing atau berkompetisi dan memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik, Berikut adalah pengertian Student Centered Learning (SCL) yang dipaparkan menurut para ahli, yaitu :

##### **a) Kember (1997)**

SCL (Student Centered Learning) merupakan sebuah kutub proses pembelajaran yang menekankan siswa sebagai pembangun pengetahuan sedangkan kutub yang lain adalah guru sebagai agen yang memberikan pengetahuan sebagai fasilitator saja.

##### **b) Harden dan Crosby (2000)**

SCL (Student Centered Learning) menekankan pada siswa sebagai pembelajar dan apa yang dilakukan

siswa untuk sukses dalam belajar dibanding dengan apa yang dilakukan oleh guru.

Dalam pengajaran Student centered, fokus pada murid dan murid yang lebih aktif berperan. Pengajar hanya berperan sebagai fasilitator. Student centered adalah suatu proses dimana murid membangun pengetahuan, lebih menekankan pada diskusi dan independent study. Dalam menerapkan konsep Student Centered Learning, peserta didik diharapkan sebagai peserta aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukannya.

Landasan teori SCL adalah teori konstruktivistik yang berasal dari teori belajar menurut Piaget (1983), Jhon Dewey (1933) dan Burner (1961) yang menekankan proses pembelajaran pada perubahan tingkah laku peserta didik itu sendiri dan mengalami langsung bagaimana membentuk konsep belajar dan memahami. Instruksi dan perencanaan Student centered adalah pada siswa, bukan guru. Dalam sebuah studi, persepsi siswa terhadap lingkungan pembelajaran yang positif dan hubungan interpersonal dengan guru merupakan faktor paling penting yang memperkuat motivasi dan prestasi murid. (Santrock, 2004).

## **2. Karakteristik**

SCL (Student Centered Learning) adalah merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- a. Siswa belajar secara individu maupun kelompok untuk membangun pengetahuan dengan cara mencari dan menggali sendiri informasi dan teknologi yang

dibutuhkan secara aktif tidak hanya asal menerima pengetahuan secara pasif.

- b. Pendidik atau guru membantu peserta didik mengakses informasi, menata dan mentransfernya guna menemukan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Siswa tidak hanya kompeten dalam bidang ilmu yang diterimanya tetapi juga kompeten dalam belajar. Dengan kata lain siswa tidak hanya menguasai mata pelajaran tetapi mereka juga mampu untuk belajar bagaimana belajar (how to learn).
- d. Belajar di maknai sebagai belajar sepanjang hayat, suatu keterampilan dalam kegiatan belajar mengajar.
- e. Belajar termasuk di dalamnya adalah memanfaatkan teknologi yang tersedia, baik berfungsi sebagai sumber informasi pembelajaran maupaun sebagai alat memberdayakan peserta didik dalam mencapai ketrampilan yang utuh secara intelektual, emosional dan psikomotorik yang dibutuhkan.

Sedangkan guru-guru yang menggunakan pembelajaran yang berpusat pada siswa cenderung menciptakan lingkungan pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

- a) Suasana Kelas Yang Hangat Dan Mendukung
- b) Siswa Diminta Untuk Hanya Mengerjakan Pekerjaan Yang Bermanfaat.
- c) Siswa Diminta Untuk Mengerjakan Yang Terbaik Yang Mereka Dapat Lakukan.
- d) Siswa Diminta Untuk Mengevaluasi Pekerjaannya.
- e) Kualitas Pekerjaan Yang Baik Selalu Menimbulkan Perasaan Senang
- f) Pekerjaan yang berkualitas tidak pernah destruktif.

### **3. Model Pembelajaran Berpusat Pada Siswa**

Berikut terdapat beberapa model pembelajaran yang cocok digunakan untuk pembelajaran pendekatan berpusat pada siswa, antara lain :

- a) Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009:15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerjasama selama proses pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyanto (2010:37) mengemukakan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.
- b) Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Pengertian discovery learning menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman dan yang menjadi dasar ide Jerome Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya discovery learning, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

#### **4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berpusat Pada Siswa**

Terdapat 8 prinsip dalam pembelajaran berpusat pada siswa McCombs, 2001; McCombs & Quiat, 2001), antara lain :

- 1) Tanggung Jawab: Siswa mempunyai tanggung jawab pada pelajarannya sehingga siswa diharapkan akan lebih berusaha dan lebih termotivasi dalam memaknai pelajarannya.
- 2) Peran Serta: Siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran dapat mengembangkan potensi bertumbuhnya kreativitas dan inovasi.
- 3) Keadilan: Semua siswa mempunyai hak yang sama untuk tumbuh dan berkembang dan semua siswa dapat bersama-sama berhasil mencapai tujuan secara maksimal.
- 4) Mandiri: Semua siswa harus mengembangkan segala kecerdasannya (intelektual, emosi, moral, dsb).
- 5) Berfikir Kritis dan Kreatif: Siswa harus menggunakan segala kecerdasan intelektual dan emosinya yang berwujud kreativitas, inovasi, dan analisa untuk mengatasi berbagai tantangan.
- 6) Komunikatif: Siswa harus menggunakan kemampuannya berkomunikasi baik lisan maupun tertulis.
- 7) Kerjasama: Kondisi dimana para peserta didik dapat saling bersinergi dan saling mendukung pencapaian keberhasilan atau tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran.
- 8) Integritas: Siswa harus menunjukkan perilaku moralitas tinggi, dan percaya diri dalam melaksanakan segala sesuatu yang diyakininya dalam kegiatan belajarnya.

## **5. Pengelolaan Kelas Inklusif Yang Ramah**

Pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satu lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya.

Didalam sekolah inklusi juga perlu diterapkan strategi pengelolaan kelas untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas agar tetap kondusif, sehingga siswa dapat belajar optimal, aktif, dan menyenangkan dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran, Guru harus kreatif dalam mengembangkan alat bantu belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang telah disampaikan.

Pelaksanaan pengelolaan kelas di sekolah Inklusi adalah:

- 1) Pada kegiatan awal pembelajaran, guru melakukan pengkondisian sebelum proses pembelajaran dan melakukan dialog kecil dengan siswa.
- 2) Pada saat proses pembelajaran, guru harus menggunakan metode dan pendekatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- 3) Guru menggunakan strategi pembelajaran yang sama pada seluruh anggota dikelas kecuali pada ABK, guru menggunakan strategi khusus yaitu strategi individualisasi dalam pembelajaran.
- 4) Dalam proses pengelolaan kelas guru menanamkan konsep dan nilai serta moral kepada anak yaitu dengan bersikap akrab, memfasilitasi anak dalam belajar, sabar dan mengajarkan caranya menghargai antar teman dengan tidak membedakan.

- 5) Pada proses evaluasi, guru melakukan tanya jawab dan latihan. Untuk anak ABK juga diberikan kesempatan mengikuti evaluasi tetapi disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut.

Kondisi ruang kelas memiliki peran besar pada proses dan hasil pembelajaran. Lingkungan ruang kelas berpengaruh terhadap hal yang dipelajari siswa, keharusan guru untuk mengidentifikasi dan menganalisis ruang kelas akan memungkinkan mereka untuk mengantisipasi atau menjelaskan permasalahan yang dialami. Penataan kelas yang ramah anak yaitu sebagai upaya pengelolaan ruang kelas tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran bagi anak ABK dengan anak yang tidak berkebutuhan khusus. Berikut adalah strategi pengelolaan kelas dan lingkungan belajar yang ramah bagi sekolah inklusi:

- 1) Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, guru harus mengatur tempat duduk sesuai kebutuhan masing masing siswa. Misalnya guru merolling seminggu sekali agar anak tidak bosan. Sebaiknya anak ABK dan anak pada umumnya tetap digabung atau, hal ini sebagai upaya guru untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak berkebutuhan khusus.
- 2) Guru perlu mengajak anak belajar di luar kelas karena lingkungan belajar tidak terbatas pada ruang kelas saja. Maka dari itu, sebelum proses pembelajaran guru perlu melakukan kesepakatan dengan siswa untuk belajar di dalam kelas atau diluar kelas.
- 3) Guru menginstruksikan setiap siswa untuk berkelompok. Belajar dengan menjadikan satu anak berkebutuhan khusus dan anak yang reguler. Pengelompokkan pada anak reguler dan anak berkebutuhan khusus yaitu untuk menanamkan rasa solidaritas yang tinggi.

- 4) Pada sekolah inklusi, perlu adanya guru pendamping khusus bagi siswa berkebutuhan khusus. Peran Guru pendamping adalah untuk membantu anak berkebutuhan khusus memahami materi dan juga membantu saat ada kesulitan.

## **A. Pembelajaran yang memerdekakan (Demokratis)**

### **1. Definisi Pembelajaran yang memerdekakan (Demokratis)**

Penerapan strategi pembelajaran yang memerdekakan merupakan upaya yang diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah sosial. Pendidikan yang memerdekakan menempatkan keaktifan peserta didik menjadi unsur amat penting dalam menentukan proses dan kesuksesan belajarnya. Strategi pembelajaran yang memerdekakan hanya dapat dicapai lewat proses pendidikan bebas dan metode pembelajaran aksi dialogal. Strategi ini mampu mewujudkan proses demokratisasi belajar, suatu proses pendemokrasian yang mencerminkan bahwa belajar adalah atas prakarsa peserta didik. Demokrasi belajar berisi pengakuan hak anak untuk melakukan tindakan belajar sesuai dengan karakteristiknya.

Salah satu prasyarat terwujudnya masyarakat belajar yang demokratis dan atau berkeadilan adalah adanya pengemasan pembelajaran yang beragam dengan cara menghapuskan penyeragaman di berbagai aspek seperti kurikulum, strategi pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi belajar. Asumsi-asumsi yang melandasi program-program pendidikan yang mengagungkan pada pembentukan perilaku yang seragam dengan harapan akan menghasilkan keteraturan, ketertiban, ketaatan, dan kepastian sudah harus ditinggalkan. Paradigma pendidikan yang mengagungkan keseragaman ternyata telah berhasil membelajarkan anak-anak untuk mengabaikan keragaman atau perbedaan. (Degeng, 2000).

Peserta didik perlu dibekali dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap, serta sistem nilai atau tata krama pergaulan internasional, dengan tidak meninggalkan identitas nasional. Diharapkan anak didik mampu memperoleh, menguasai, mengolah dan mengembangkan informasi secara cepat sehingga terbentuk kebiasaan berpikir kreatif dan produktif. Peranan guru dalam mewujudkan pembelajaran yang memerdekakan dipercayai mampu mengembangkan seluruh potensi masing-masing peserta didik secara maksimal tanpa harus mengganggu perkembangan potensi individu-individu lainnya.

Sikap gemar belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan sumber informasi perlu dikembangkan dalam diri peserta didik. Pendidikan dengan perspektif global sangat diperlukan untuk menyiapkan peserta didik agar mampu berperan dalam konstalasi masyarakat global di samping berkarakter nasional. Kenyataan ini tampak dalam paradigma baru pendidikan nasional yang memberikan arah pada otonomi atau desentralisasi pendidikan melalui kurikulum KTSP serta model-model pembelajaran inovatif, berorientasi pendidikan holistik untuk mengembangkan kesadaran individu akan nilai-nilai kesatuan dalam kemajemukan budaya, serta menjunjung tinggi nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan religi, di samping mengembangkan kreativitas, produktivitas, berpikir kritis, bertanggungjawab, kemandirian, serta kemampuan berkolaborasi.

Kemampuan-kemampuan di atas akan dapat tercapai jika sistem pendidikan dan pembelajaran dikemas sedemikian rupa yang dapat memberikan peluang lebih besar kepada guru untuk berimajinasi dan mengembangkan kreativitasnya. Guru seharusnya dibebaskan dari berbagai hal teknis dan formalisme yang selama ini membelenggunya. Kondisi ini merupakan prasyarat agar para guru juga mampu membebaskan peserta didik dari berbagai belenggu yang mengekang imajinasi dan kreativitasnya serta dalam rangka

pembentukan karakter. Untuk itu, pendidikan dan atau pembelajaran yang memerdekakan dan kritis sudah waktunya untuk dijadikan acuan. Kemerdekaan atau kebebasan bukanlah sikap semaunya sendiri.

Kemerdekaan atau kebebasan mengarah pada sikap penghargaan akan keunikan serta kekhasan masing-masing individu sebagai pribadi. Pada dasarnya, kemerdekaan pribadi setiap orang dibatasi oleh kemerdekaan pribadi orang lain (SMU de Britto, 1999). Aturan bersama tetap diperlukan akan tetapi diperlukan kehati-hatian dalam membuat peraturan bersama, sebab fungsi utama aturan bersama tersebut adalah untuk menjaga agar kemerdekaan atau kebebasan masing-masing pribadi tetap dapat terpelihara dan terjamin. Jika aturan yang dibuat justru menghambat bahkan mematikan kebebasan, maka aturan tersebut sudah di luar proporsi yang semestinya. Oleh sebab itu, aturan atau hukum tetap diperlukan, akan tetapi jangan sampai peraturan atau hukum tersebut menghambat perkembangan potensi pribadi yang khas dan unik. Dimensi kemerdekaan atau kebebasan inilah yang membuat manusia mampu mengembangkan seluruh potensinya secara optimal, mampu mengkritisi dan memilih arah hidupnya.

Tantangan dunia pendidikan ke depan adalah mewujudkan proses demokratisasi belajar. Suatu proses pendemokrasian yang mencerminkan bahwa belajar adalah atas prakarsa peserta didik. Demokrasi belajar berisi pengakuan hak peserta didik untuk melakukan tindakan belajar sesuai dengan karakteristiknya. Salah satu prasyarat terwujudnya masyarakat belajar yang demokratis dan yang memerdekakan adalah adanya pengemasan pembelajaran yang beragam dengan cara menghapuskan penyeragaman kurikulum, strategi pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi belajar. Sekolah merupakan tempat untuk mengembangkan demokrasi belajar agar seluruh potensi anak didik berkembang secara maksimal termasuk aspek-aspek afektif, nilai-nilai moral, religi dan sosialnya.

Bentuk-bentuk hubungan antara guru dan peserta didik perlu diperbaharui. Jika selama ini guru lebih otoriter, sarat komando, instruktif, bergaya birokrat, perlu diubah peranannya sebagai ibu/bapak, kakak, sahabat, atau mitra. Sering kali terjadi, dalam beberapa hal guru berperan sebagai murid dan murid justru sebagai gurunya. Proses belajar dalam hubungannya di antara peserta didik satu dengan lainnya pun berubah. Praktek kompetisi dan lomba dengan pemberian rangking sungguh fatal, sebab di samping membentuk manusia-manusia eksklusif juga menjauhkan diri anak dari perkembangan moralnya. Selain itu, tindakan demikian hanya akan mengembangkan kebanggaan palsu dan penderitaan batin bagi anak lainnya. Anak harus dididik untuk realis, mengakui kehidupan yang multi-dimensi, tidak seragam, dan diajak untuk menghayati kebinekaan yang saling melengkapi demi persaudaraan yang sehat, menghargai hak dan kewajiban sosial yang saling solider. Mendidik bukan berarti sekedar menjadikan anak trampil secara praktis terhadap lingkungannya. Mendidik juga berarti membantu anak untuk menjadi dirinya dan peka terhadap lingkungannya.

Pengaturan lingkungan belajar sangat diperlukan agar anak mampu melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya. Lingkungan belajar yang demokratis memberi kemerdekaan kepada anak untuk melakukan pilihan-pilihan tindakan belajar dan akan mendorong anak didik untuk terlibat secara fisik, emosional dan mental dalam proses belajar sehingga akan dapat memunculkan kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif. Ini merupakan kaidah yang amat penting dalam penataan lingkungan belajar. Setiap anak satu persatu dan atau bersama-sama perlu diberi kebebasan untuk melakukan pilihan-pilihan sesuai dengan apa yang mampu dan mau dilakukannya.

Prakarsa anak didik untuk belajar akan mati bila kepadanya dihadapkan pada berbagai macam aturan yang tidak ada kaitannya dengan belajar. Banyaknya aturan yang

sering kali dibuat oleh guru dan harus ditaati oleh peserta didik akan menyebabkan anak selalu diliputi rasa takut. Lebih jauh lagi, anak didik akan kehilangan kebebasan berbuat dan melakukan kontrol diri. Apa yang terjadi bila mereka selalu dikuasai oleh rasa takut? Anak didik akan mengembangkan pertahanan diri (*defence mechanism*), sehingga yang dipelajari bukanlah pesan-pesan pembelajaran, melainkan cara-cara untuk mempertahankan diri mengatasi rasa takut. Anak-anak demikian tidak akan mengalami *growth in learning*, dan akan selalu menyembunyikan ketidakmampuannya.

Di samping kebebasan, hal penting yang perlu ada di dalam lingkungan belajar yang memerdekakan dan atau demokratis adalah *realness*. Sadar bahwa setiap anak didik mempunyai kekuatan di samping kelemahan, mempunyai keberanian di samping rasa takut dan rasa cemas, dapat marah di samping juga dapat gembira. *Realness* bukan hanya harus dimiliki oleh anak didik, tetapi juga oleh semua orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang memerdekakan dan yang didasari oleh *realness* dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran akan dapat menumbuhkan sikap dan persepsi yang positif terhadap belajar. Sikap dan persepsi yang positif terhadap belajar menjadi modal dasar untuk memunculkan prakarsa belajar. Ini semua sangat penting untuk mengembangkan kemampuan mental yang produktif.

Pendidikan humanis yang memerdekakan menghormati harkat martabat manusia secara utuh. Hendaknya disingkirkan pandangan yang seolah-olah menganggap anak didik sebagai bejana kosong atau kertas kosong yang siap diisi oleh guru atau orang tua dengan segala yang diinginkannya, agar anak didik semakin berisi, pandai dan dewasa, maka yang perlu dilakukan adalah anak didik dilatih untuk menguasai berbagai teknik belajar sehingga setelah menamatkan pendidikan formal di sekolah, mereka mampu untuk terus belajar,

memperkaya dan memperbaharui pengetahuannya agar menjadi manusia yang merdeka dan humanis.

## **2. Tujuan utama pembelajaran yang memerdekakan:**

- a) Mengembangkan potensi siswa:  
Memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan pribadi mereka secara maksimal sesuai kodrat alam dan zaman.
- b) Menciptakan kemandirian:  
Membantu siswa memiliki kemampuan untuk berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, dan mampu mengatur diri sendiri.
- c) Membentuk karakter merdeka:  
Melahirkan pribadi yang merdeka dalam berpikir, berjiwa nasionalis, berbudaya, dan peduli sesama.
- d) Meningkatkan kepercayaan diri:  
Memberikan rasa percaya diri kepada siswa karena mereka mendapatkan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
- e) Memfasilitasi pemahaman mendalam:  
Memastikan siswa dapat menerapkan pemikiran kritis dan memecahkan masalah secara konkret melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka.
- f) Menciptakan lingkungan inklusif:  
Membangun lingkungan belajar di mana setiap siswa merasa dihargai dan dihormati, terlepas dari latar belakangnya.
- g) Meningkatkan kebahagiaan dan makna hidup:  
Membantu siswa memahami hakikat diri mereka dan dunia di sekitar, sehingga mereka bisa hidup lebih bermakna dan bermanfaat bagi masyarakat.

- h) Mendorong partisipasi aktif:  
Melalui pembelajaran berdiferensiasi, siswa merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

### **3. Ciri-ciri utama pembelajaran yang memerdekakan**

- a) Berpusat pada murid:  
Guru menjadi pendamping dan fasilitator, sementara murid aktif merencanakan, belajar, dan mengembangkan dirinya.
- b) Fokus pada minat dan bakat:  
Proses pembelajaran dirancang untuk mengoptimalkan potensi, minat, dan kesiapan belajar murid secara individual.
- c) Fleksibel dan berdiferensiasi:  
Pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, tidak hanya kuantitas, tetapi juga kualitas pemahaman dan pendekatan yang digunakan.
- d) Guru sebagai fasilitator:  
Pendidik memberikan "tuntunan" agar murid tidak kehilangan arah dan dapat berkembang sesuai kodratnya, bukan sebagai "penuntut".
- e) Pembelajaran yang mendalam dan bermakna:  
Menekankan pemahaman konsep esensial secara mendalam, bukan hanya menghafal materi.
- f) Melibatkan refleksi:  
Ada kegiatan refleksi di akhir pembelajaran untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar.
- g) Menciptakan kondisi nyaman:  
Lingkungan belajar dibuat nyaman dan aman agar murid dapat belajar secara utuh tanpa merasa terpinggirkan.

h) Mendukung kemandirian:

Bertujuan agar siswa menjadi individu yang mandiri, kritis, dan dapat beradaptasi dengan perubahan.

## **BAB IV**

### **METODE-METODE PEMBELAJARAN**

#### **A. Metode Ceramah**

##### **1. Pengertian**

Ramayulis (1990: 115) mendefinisikan metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelas. Beberapa istilah lain dari metode ceramah yaitu metode tabligh, metode khutbah dan metode monologis yang semuanya memiliki pengertian yang sama. Abdurrahman Saleh memaknai metode tabligh adalah bentuk mengajar yang memberitahu. Shalahuddin dkk., (1987: 18) menjelaskan bahwa metode khutbah adalah suatu cara penyampaian bahan pelajaran secara lisan oleh pendidik di depan kelas atau kelompok. Dengan demikian metode ceramah ialah cara pendidik menyajikan materi pengajaran secara lisan dan langsung kepada peserta didik pada saat proses belajar mengajar (PBM) berlangsung. Dapat dikatakan pula bahwa metode ceramah merupakan metode yang paling dominan bila dibandingkan dengan metode lain dalam mengajar terutama pada materi-materi kuliah keagamaan dan ilmu sosial.

##### **2. Syarat-syarat**

Munsi dkk., (1981: 69) merumuskan syarat-syarat metode ceramah yaitu:

- a. Menguasai bahan dan menghubungkan dengan pelajaran lain.
- b. Memberikan kesempatan berpikir (aktivitas) kepada peserta didik.
- c. Menyediakan waktu untuk pertanyaan-pertanyaan ingatan dan pikiran (frekuensi).

### 3. Keunggulan

Adapun keunggulan dari metode ceramah adalah sebagai berikut:

- a. Suasana kelas berjalan tenang karena peserta didik melakukan aktivitas yang sama sehingga pendidik dapat mengawasi sekaligus.
- b. Tidak membutuhkan tenaga yang banyak dan waktu yang lama, dengan waktu yang singkat peserta didik dapat menerima pelajaran sekaligus.
- c. Melatih peserta didik menggunakan pendengaran dengan baik sehingga dapat menyimpulkan materi dengan cepat dan tepat.
- d. Pelajaran bisa dilaksanakan dengan cepat karena dalam waktu yang sedikit dapat diuraikan bahan yang banyak.
- e. Organisasi kelas sangat sederhana karena tidak membutuhkan alat-alat yang banyak.

### 4. Kelemahan

Adapun kelemahan dari metode ceramah adalah sebagai berikut:

- a. Interaksi cenderung bersifat *teacher centered*.
- b. Pendidik kurang dapat mengetahui dengan pasti sejauh mana peserta didik menguasai bahan.
- c. Pada peserta didik dapat terbentuk konsep-konsep yang lain dari apa yang dimaksudkan pendidik.
- d. Seringkali sukar ditangkap maksud materi bila pendidik menggunakan istilah-istilah yang tidak atau kurang dimengerti peserta didik sehingga mengarah kepada verbalisme.
- e. Tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah dan berpikir, karena mereka diarahkan untuk mengikuti pikiran pendidik.

- f. Kurang memberikan kesempatan untuk mengembangkan kecakapan guna menyatakan pendapat sendiri.

## **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Langkah-langkah dari metode ceramah adalah:

- a. Persiapan  
Tujuan dari persiapan adalah menjelaskan peserta didik tentang pelajaran dan pokok-pokok masalah yang akan dibahas. Selain itu, dapat membangkitkan bahan apersepsi pada peserta didik untuk membantu memahami materi yang diberikan kelak.
- b. Penyajian  
Pada tahap ini dapat disajikan bahan yang berkenaan dengan pokok-pokok masalah. Perbandingan abstraksi yakni bahan yang disajikan dianalisis dan menemukan akibat-akibatnya.
- c. Generalisasi  
Pada saat ini unsur yang sama dan berlainan dihimpun untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan mengenai pokok masalah.
- d. Aplikasi Penggunaan  
Pada langkah ini, kesimpulan atau konklusi yang diperoleh digunakan dalam berbagai situasi sehingga nyata makna kesimpulan tersebut.

## **B. Metode Tanya Jawab**

### **1. Pengertian**

Ahmadi (1985:61) merumuskan metode tanya jawab adalah suatu metode dalam pendidikan dan pengajaran dimana pendidik bertanya sedangkan peserta didik menjawab bahan materi yang ingin diperolehnya.

## **2. Syarat-syarat**

Adapun syarat-syarat dalam metode Tanya jawab antara lain:

- a. Pendidik harus menguasai masalah.
- b. Menyusun pertanyaan-pertanyaan sebelumnya.
- c. Memberikan kebebasan kepada seluruh peserta didik untuk mengajukan pikiran, pendapat atau kritiknya.
- d. Pertanyaan-pertanyaan tetap pada pokok masalah.

## **3. Keunggulan**

Keunggulan pada metode Tanya Jawab sebagai berikut:

- a. Membangkitkan minat dan motivasi belajar.
- b. Mempererat hubungan keilmuan antara pendidik dengan peserta didik.
- c. Melatih peserta didik mengeluarkan pendapatnya secara bebas sehingga pelajaran lebih menarik.
- d. Menghilangkan verbalisme, individualism, intelektualisme yang sering tumbuh dalam metode ceramah.
- e. Sebagai sarana evaluasi awal terhadap prestasi peserta didik .
- f. Melatih pendidik untuk menyiapkan bahan secara benar dan mencintai pekerjaannya.

## **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode Tanya Jawab adalah sebagai berikut:

- a. Apabila terjadi perbedaan pendapat maka membutuhkan waktu yang banyak guna penyelesaian.
- b. Mudah menjurus kepada masalah yang tidak dibahas.
- c. Bila pendidik kurang waspada, perdebatan beralih kepada persaingan dan sentimen pribadi.

- d. Tidak semua peserta didik dapat mengajukan pendapat.
- e. Seringkali terjadi perbedaan pendapat antara pendidik dengan peserta didik.

## **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Ramayulis (1990: 124-125), menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan metode Tanya jawab dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Tujuan pelajaran harus dirumuskan terlebih dahulu dengan sejelas-jelasnya.
- b. Pendidik harus menyelidiki apakah metode tanya jawab satu-satunya metode yang paling tepat digunakan.
- c. Pendidik harus meneliti untuk apa metode ini digunakan, apakah digunakan untuk:
  - Menghubungkan pelajaran lama dengan pelajaran baru
  - Mendorong peserta didik supaya mempergunakan pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah
  - Menyimpulkan suatu uraian
  - Mengingat kembali terhadap apa yang dikuasai peserta didik
  - Menuntun pemikiran peserta didik
  - Memusatkan perhatian
- d. Pendidik harus pula meneliti apakah:
  - Corak pertanyaan mengandung banyak permasalahan atau tidak
  - Terbatasnya jawaban atau tidak
  - Hanya dijawab dengan ya atau tidak atau ada untuk mendorong peserta didik berfikir untuk menjawabnya
- e. Pendidik memilih mana diantara jawaban yang banyak dapat diterima

- f. Pendidik harus mengajarkan cara-cara pembuktian jawaban dengan:
- Mengemukakan suatu fakta yang dikutip dari buku, majalah, koran dan lain-lain
  - Meneliti setiap jawaban dengan menggunakan sumbernya
  - Dengan menjelaskan di papan tulis dengan berbagai argumentasi
  - Membandingkan dengan apa yang pernah dilihat
  - Menguji kebenarannya terhadap orang yang ahli
  - Melakukan eksperimen untuk membuktikan kebenaran

### **C. Metode Diskusi**

#### **1. Pengertian**

Shalahuddin dkk., (1987: 16) mendefinisikan metode diskusi adalah suatu kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah untuk mengambil keputusan. Diharapkan terjadinya keaktifan, kearifan, dan kemampuan peserta didik dalam bertanya, komentar, saran serta jawaban di bawah koordinasi dan pengawasan pendidik melalui proses pembelajaran guna mencapai tujuan.

#### **2. Syarat**

Adapun syarat dalam metode diskusi ini adalah sebagai berikut:

- a. Pendidik menguasai masalah yang didiskusikan secara utuh.
- b. Pokok masalah yang didiskusikan agar disiapkan lebih awal.
- c. Memberikan kesempatan secara bebas kepada peserta didik untuk mengajukan pikiran, pendapat atau kritik.

- d. Masalah yang didiskusikan diusahakan agar tetap pada pokoknya.

### **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode diskusi adalah:

- a. Suasana kelas hidup, peserta didik mengarahkan pikirannya kepada masalah yang sedang didiskusikan.
- b. Dapat menaikkan prestasi kepribadian seperti toleransi, kritis, berpikir sistematis, sabar dan lain sebagainya.
- c. Kesimpulan-kesimpulan diskusi mudah dipahami peserta didik, mereka mengikuti proses berpikir sebelum sampai kepada kesimpulan.
- d. Peserta didik belajar mematuhi peraturan-peraturan dalam diskusi atau musyawarah sebagai latihan pada musyawarah yang lebih besar.

### **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode diskusi antara lain:

- a. Seringkali terdapat sebagian peserta didik tidak aktif, ini merupakan kesempatan dirinya untuk melepaskan diri dari tanggung jawab.
- b. Sulit menduga hasil yang akan dicapai karena waktunya terlalu banyak.
- c. Sering sebagai arena adu kemampuan dan pelampiasan emosi personal atau juga kelompok bila pendidik kurang menguasai bahan.

### **5. Langkah-langkah pelaksanaan**

Adapun langkah-langkah pelaksanaan dari metode diskusi adalah sebagai berikut:

- a. Syarat pertanyaan diskusi;
  - Harus mengandung nilai diskusi, jangan hanya satu jawaban
  - Harus merangsang adanya pemungutan suara/pendapat.
  - Harus mengandung kemungkinan jawaban lebih dari satu.
  - Harus membutuhkan pertimbangan dan perbandingan dari kenyataan.
  - Harus menarik perhatian sesuai dengan taraf umur.
- b. Tugas Pendidik;
  - Sebagai pengatur lalu lintas
  - Sebagai dinding penangkis

## **D. Metode Resitasi/Pemberian Tugas**

### **1. Pengertian**

Ahmadi menjelaskan bahwa metode pemberian tugas ialah metode dimana murid diberi tugas khusus di luar jam pelajaran. Shalahuddin dkk., menjelaskan bahwa metode pemberian tugas adalah suatu cara mengajar yang dicirikan oleh adanya kegiatan perencanaan antara peserta didik dengan pendidik mengenai suatu persoalan yang harus diselesaikan dan dikuasai oleh peserta didik dengan jangka waktu yang disepakati bersama antara peserta didik dengan pendidik.

### **2. Syarat**

Adapun syarat dari metode pemberian tugas adalah:

- a. Apabila jelas tujuan yang hendak dicapai peserta didik.
- b. Tugas yang diberikan dapat mendorong peserta didik untuk menempuh inisiatifnya.
- c. Tugas yang diberikan mengisi waktu luang peserta didik.

- d. Kegiatan yang dilakukan hendaknya dapat menambah pengalaman peserta didik.
- e. Segala tugas yang diberikan harus jelas oleh peserta didik.
- f. Pendidik memberikan beberapa petunjuk dalam upaya penyelesaiannya

### **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode pemberian tugas antara lain:

- Peserta didik belajar membiasakan untuk mengambil inisiatif sendiri dalam segala tugas yang diberikan.
- Dapat mempertebal rasa tanggung jawab karena hasil yang dikerjakan dapat dipertanggung jawabkan dihadapan pendidik.
- Memupuk peserta didik untuk dapat berdiri sendiri tanpa mengharapkan bantuan orang lain.
- Meringankan tugas pendidik yang diberikan.
- Mendorong peserta didik supaya suka berlomba-lomba untuk mencapai sukses.
- Hasil belajar akan bertahan lama karena pelajaran sesuai dengan minat mereka.
- Dapat memperdalam pengertian dan menambah keaktifan dan kecakapan peserta didik.
- Waktu yang digunakan tak terbatas pada jam-jama sekolah.

### **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode pemeberian tugas adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang terlalu lamban/mundur prestasinya sukar sekali belajar.
- b. Kemungkinan tugas yang diberikan dapat dikerjakan oleh orang lain.

- c. Kadang-kadang peserta didik mengkopi pekerjaan temannya sehingga pengalamannya sendiri tidak ada.
- d. Kadang pembahasannya kurang sempurna.
- e. Bila tugas terlalu sering dilakukan oleh peserta didik akan menyebabkan:
  - Terganggu kesehatan peserta didik.
  - Peserta didik asal kerja saja.
- f. Mencari tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan setiap individu anak sulit, dalam pelajaran lambat dan memakan waktu yang lama.
- g. Jika peserta didik terlampau banyak maka pendidik tidak sanggup memeriksa secara menyeluruh.

## **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Adapun langkah-langkah dari metode pemberian tugas antara lain:

- a. Pemberian tugas dan penjelasannya:
  - Tujuan yang dicapai mesti dirumuskan terlebih dahulu secara jelas.
  - Terangkan dengan jelas tugas yang akan dikerjakan peserta didik.
  - Selidiki apakah metode resitasi satu-satunya yang terbaik untuk bahan yang akan diajarkan.
- b. Pelaksanaan tugas:
  - Setiap tugas yang diberikan harus dikontrol.
  - Peserta didik yang mengalami kegagalan harus dibimbing.
  - Hargailah setiap tugas yang dikerjakan peserta didik.
  - Berikan motivasi bagi peserta didik yang kurang bergairah.
  - Tentukan bentuk resitasi yang akan dicapai dan dioperasikan

## **E. Metode Demonstrasi**

### **1. Pengertian**

Ahmadi mendefinisikan metode demonstrasi sebagai metode mengajar dimana guru atau orang lain yang sengaja diminta atau peserta didik sendiri memperlihatkan pada seluruh kelas suatu proses. Ramayulis (1990: 150) merumuskan bahwa demonstrasi ialah suatu cara mengajar yang pada umumnya adalah penjelasan verbal dengan suatu kerja fisik atau pengoperasian peralatan suatu benda atau barang. Dapat dipahami bahwa metode demonstrasi menuntut praktik atau peragaan dengan menggunakan media atau alat bantu berupa benda fisik tergantung atas materinya.

### **2. Syarat**

Adapun syarat dari metode Demonstrasi adalah:

- a. Apabila akan memberikan keterampilan tertentu.
- b. Untuk memudahkan berbagai penjelasan, sebab penggunaan bahasa dapat lebih terbatas
- c. Untuk menghindari verbalisme
- d. Membantu peserta didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses dengan penuh perhatian sebab akan menarik.
- e. Apabila media atau alat peraga lengkap

### **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode Demonstrasi antara lain:

- a. Perhatian peserta didik terpusat pada apa yang didemonstrasikan sehingga memberi kemungkinan berpikir lebih kritis.
- b. Memberi pengalaman praktis yang dapat membentuk perasaan dan kemauan peserta didik.

- c. Mengurangi kesalahan dalam mengambil kesimpulan karena mereka mengamati langsung terhadap suatu proses.
- d. Masalah-masalah yang timbul dapat terjawab

#### **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode Demonstrasi adalah sebagai berikut:

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Tidak efektif bila sarana terbatas.
- c. Terlalu sering menghalangi proses berpikir dengan gaya abstraksinya.
- d. Sukar dilaksanakan jika peserta didik tidak hadir sebagian

#### **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Langkah-langkah dari metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

- a. Perumusan kompetensi dasar meliputi berbagai segi.
- b. Menetapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi.
- c. Mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan.
- d. Selama demonstrasi berlangsung anda dapat mengevaluasi diri sendiri.
- e. Mempertimbangkan penggunaan alat bantu pengajaran lainnya.
- f. Menetapkan rencana untuk menilai kemajuan peserta didik (Ramayulis, 1990:152-153).

### **F. Metode Eksperimen**

#### **1. Pengertian**

Munsiy dkk., (1981: 76) mengartikan metode eksperimen adalah metode mengajar dengan jalan pendidik menyuruh peserta didik mencoba sendiri apa yang telah dijelaskan oleh

pendidik. Lazimnya metode eksperimen berlangsung di laboratorium pada mata pelajaran IPA, tetapi tidak berarti pembelajaran agama tidak berlaku hanya tergantung kepada materi pelajaran.

## **2. Syarat**

Adapun syarat dari metode Eksperimen adalah:

- a. Metode ini harus dilaksanakan oleh pendidik yang ahli.
- b. Dijalankan dalam waktu yang berbeda.
- c. Dijalankan sebanyak mungkin.
- d. Hasilnya harus dicatat.
- e. Dilaksanakan dengan teliti (Roestiyah dkk)

## **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode Eksperimen antara lain:

- a. Menambah keaktifan peserta didik untuk berbuat dan memecahkan masalah sendiri.
- b. Dapat melaksanakan langkah-langkah dalam cara berpikir ilmiah.
- c. Pengertian peserta didik menjadi luas.
- d. Mengurangi kesalahan dalam mengambil kesimpulan

## **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode Eksperimen adalah:

1. Peserta didik yang kurang berpengalaman akan sulit melakukannya dengan baik.
2. Membutuh waktu yang cukup banyak.
3. Membutuhkan dana yang besar dan bila tidak tersedia maka akan gagal dalam pelaksanaannya.

## **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Langkah-langkah dari metode Eksperimen adalah sebagai berikut:

- a. Menerangkan tujuan eksperimen.
- b. Membicarakan terlebih dahulu masalah mana yang penting didahulukan dan mana yang kemudian.
- c. Sebelum eksperimen dilakukan terlebih dahulu pendidik harus menetapkan:
  - Alat mana yang diperlukan.
  - Langkah apa saja yang harus ditempuh.
  - Hal apa saja yang harus dicatat.
  - Variabel apa saja yang harus dikontrol.
- d. Setelah eksperimen berakhir, pendidik harus:
  - Mengumpulkan laporan mengenai eksperimen.
  - Mengadakan tanya jawab tentang proses.
  - Melaksanakan tes untuk menguji pengertian peserta didik.

## **G. Metode Dikte**

### **1. Pengertian**

Ramayulis (1990: 179) merumuskan metode dikte sebagai suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan menyuruh peserta didik menyalin apa-apa yang dikatakan oleh pendidik. Munsyi dkk., (1981: 78) memaknai metode dikte ialah metode yang dilakukan dengan jalan mendiktekan pelajaran untuk dicatat oleh peserta didik.

### **2. Syarat**

Adapun syarat dari metode dikte adalah sebagai berikut:

- a. Bahan yang didiktekan harus bahan yang disusun sendiri oleh pendidik baik lewat library research maupun field research.
- b. Tidak terlalu cepat sehingga peserta didik dapat mencatat atau mendengarkan isinya.
- c. Memberikan keterangan-keterangan tambahan yang menyenangkan dan menyegarkan sebagai selingan.

### **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode dikte antara lain:

- a. Bahan bisa diberikan cukup banyak.
- b. Melatih peserta didik bekerja sendiri, memahami sendiri dan menyelidiki sendiri.
- c. Praktis dan efisien.
- d. Mudah menjaga tata tertib kelas.
- e. Membina peserta didik berpikir kritis, menulis cepat dan tepat

### **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode dikte adalah:

- a. Seringkali yang didiktekan adalah karya orang lain.
- b. Peserta didik pasif menerima dan tidak bisa mengajukan pertanyaan mendalam.
- c. Seringkali hasil catatan sangat buruk sehingga sulit dibaca.
- d. Sangat menjenuhkan atau membosankan.

### **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Langkah-langkah dari metode dikte adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik disuruh menyiapkan alat tulis.
- b. Pendidik memulai mendiktekan dan peserta didik menyalin dengan tenang dan tertib, sering diulangi agar jelas.
- c. Pendidik menjelaskan dengan metode ceramah.
- d. Pendidik meluangkan waktu untuk menjawab pertanyaan peserta didik jika ada.
- e. Diminta beberapa peserta didik membacakan naskahnya guna melakukan cek kebenaran apa yang didiktekan.

- f. Pendidik menugasi peserta didik untuk mempelajari di rumah dengan baik.

## **H. Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving)**

### **1. Pengertian**

Ramayulis (1990: 189) mendefinsikan metode pemecahan masalah ialah suatu cara penyajian pelajaran dengan mendorong peserta didik untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapain tujuan pengajaran. Shalahuddin dkk., mengemukakan bahwa metode pemecahan masalah ialah cara mengajar dengan merangsang peserta didik untuk mau berpikir menganalisis suatu persoalan sehingga menemukan pemecahannya atas dasar inisiatif sendiri.

### **2. Syarat**

Adapun syarat dari motode pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Masalah yang disuguhkan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- b. Tersedia alat dan waktu yang cukup untuk persiapan pemecahan, pembahasan serta perencanaan.
- c. Peserta didik telah diberi bekal berwujud bahan-bahan pemecahan.
- d. Pendidik harus menyediakan diri untuk membantu peserta didik dalam pemecahannya.

### **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode pemcahan masalah antara lain:

- a. Benar-benar menyiapkan peserta didik untuk hidup di masyarakat.
- b. Memaksa pendidik melatih diri untuk memilih masalah yang tepat.

- c. Peserta didik merasa gembira karena keingintahuannya menjadi lebih banyak bila berhasil memecahkan masalah tersebut.
- d. Terjadi persaingan yang sehat karena adanya tolong menolong di antara mereka.

#### **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode pemecahan masalah adalah:

- a. Memerlukan waktu yang lama.
- b. Sulit menentukan kemampuan anak yang pasif.
- c. Sukar dalam pengorganisasian bahan pelajaran.
- d. Mudah membuat sebagian anak cepat putus asa sementara sebagian merasa besar atau lebih.

#### **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Langkah-langkah dari metode pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan:
  - Bahan-bahan yang akan dibahas terlebih dahulu disiapkan oleh pendidik.
  - Pendidik menyiapkan alat yang dibutuhkan sebagai bahan pembantu dalam memecahkan masalah.
  - Pendidik memberikan gambaran secara umum tentang cara pelaksanaan.
  - Problem yang disajikan hendaknya jelas dapat merangsang peserta didik untuk berpikir.
  - Problem harus bersifat praktis dan sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- b. Pelaksanaan.
  - Pendidik menjelaskan secara umum tentang masalah yang akan dibahas.

- Pendidik meminta kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang tugas yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik dapat bekerja secara individual maupun kelompok.
- Memungkinkan peserta didik dapat menemukan pemecahannya dan mungkin tidak.
- Kalau pemecahannya tidak ditemukan maka dapat didiskusikan mengapa pemecahannya tidak ditemukan.
- Data diusahakan terkumpul sebanyak-banyaknya untuk dianalisa sehingga dijadikan fakta.
- Membuat kesimpulan.
- Pemecahan masalah dapat dilaksanakan dengan:
  1. Pikiran
  2. Kebiasaan
  3. Pengalaman
  4. Diskusi
  5. mencari bahan banding

## **I. Metode Kerja Kelompok**

### **1. Pengertian**

Ramayulis (1990: 165) mendefinisikan metode kerja kelompok yaitu penyajian materi dengan cara pemberian tugas untuk mempelajari sesuatu kepada kelompok belajar yang sudah ditentukan dalam rangka mencapai tujuan. Shalahuddin mengartikan kerja kelompok yaitu metode mengajar dimana peserta didik disusun dalam kelompok-kelompok pada waktu menerima pelajaran atau pada waktu mengerjakan tugas-tugas tertentu.

## **2. Syarat**

Adapun syarat dari metode kerja kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Tugas kerja kelompok jelas.
- b. Pendidik harus mampu dalam menetapkan personal-personal kelompok.
- c. Terdapat data yang menunjang.
- d. Pendidik meluangkan waktu guna monitoring.

## **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode kerja kelompok antara lain:

- a. Peserta didik berkesempatan bertanggung jawab sesuai kemampuannya.
- b. Peserta didik leluasa mengembangkan kemampuan memimpin dan dipimpin.
- c. Kelompok adalah tempat terbaik untuk diskusi, musyawarah dan bertukar pikiran.
- d. Peserta didik yang pemalu akan lebih aktif.
- e. Pelajaran lebih hidup dan menarik.

## **4. Kelemahan**

Adapun kelemahan dari metode kerja kelompok adalah:

- a. Kadang dapat menimbulkan persaingan yang tidak sehat diantara anggota kelompok.
- b. Tugas pendidik menjadi lebih banyak.
- c. Sering sebagian peserta didik tidak serius.
- d. Kesulitan dalam memilih ketua kelompok.

## **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Adapun langkah-langkah dari metode kerja kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Membentuk kelompok, bisa langsung oleh pendidik juga bisa oleh peserta didik, sebaiknya ada keterpaduan antara pendidik dengan peserta didik.
- b. Pemberian tugas kepada kelompok.

- c. Masing-masing mengerjakan tugasnya.
- d. Mengadakan penilaian secara terpadu.
- e. Bila terdapat kesalahan/kekurangan diberikan tugas tambahan dalam melengkapi atau memperbaikinya.

## **G. Metode Kunjungan Studi ( Field Trip)**

### **1. Pengertian**

Ramayulis (1990: 172) mendefinisikan metode ini sebagai suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mengadakan kunjungan ke satu objek di luar kelas dengan maksud utama mempelajari objek tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode kunjungan studi dapat dilakukan melalui metode observasi, survei, karya wisata, darma wisata, study tour dan lain sebagainya. Intinya adalah peserta didik diajak dan diarahkan untuk mengenal secara langsung objek dari materi pelajaran. Juga mengajak mereka untuk berkarya disamping sebagai refreshing yang bersifat edukatif.

### **2. Syarat**

Adapun syarat dari metode kunjungan studi adalah sebagai berikut:

- a. Sangat penting untuk dilaksanakan.
- b. Terdapat kemampuan dalam pelaksanaannya.
- c. Dana kesediaan dari peserta didik

### **3. Keunggulan**

Keunggulan dari metode kunjungan studi adalah :

- a. Peserta didik secara langsung melihat objek dari materi.
- b. Peserta didik dapat menghayati makna dari proses tersebut.
- c. Sering dapat merubah sikap dan tindakan peserta didik seperti berkunjung ke panti asuhan.

- d. Materi pelajaran dapat diintegrasikan dengan kenyataan lapangan.
- e. Dapat menjawab persoalan dengan melihat, mendengar, mencoba dan membuktikan sendiri.
- f. Dapat mengembangkan rasa sosial peserta didik.
- g. Memperbesar dan memperluas minat serta perhatian terhadap tugas yang diberikan.

#### **4. Kelemahan**

Kelemahan dari metode kunjungan studi adalah:

- a. Menggunakan waktu yang lama.
- b. Membutuhkan dana yang besar.
- c. Resiko besar dan sering tidak terduga.
- d. Melibatkan orang banyak.

#### **5. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Langkah-langkah dari metode kunjungan studi adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan harus dirumuskan terlebih dahulu dan dapat diketahui peserta didik.
- b. Pendidik menetapkan apakah metode ini sangat tepat.
- c. Pendidik harus lebih dahulu menghubungi pihak yang berkompeten.
- d. Setelah mendapat izin:
  - Syarat yang diperlukan.
  - Persiapan yang harus disediakan.
  - Bantuan yang diharapkan.
- e. Merumuskan dan mencoba menetapkan anggaran
- f. Pendidik menetapkan tugas kepada peserta didik secara keseluruhan baik teknis maupun inti.
- g. Harus ditetapkan secara bersama-sama.
- h. Pembentukan panitia baik pada tahap pelaksanaan, pelaporan, penilaian dan follow up. Masih banyak metode lain dalam pembelajaran lain, Joyce (2000: 28) mengemukakan ada empat rumpun metode

pembelajaran yakni; (1) rumpun metode interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial kemasyarakatan. (2) metode pemrosesan informasi, yakni rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu. (3) metode pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) metode behaviorism yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku. Berdasarkan kajian yang penulis lakukan terhadap beberapa metode baru pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran pendidikan, diantaranya adalah *quantum learning*.

## **H. Model Pembelajaran ADDIE**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran ADDIE**

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran sebagai pola intraksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan apa saja yang harus dilakukan guru, yakni menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan peserta didik serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Sagala menyatakan bahwa model pembelajaran

mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Sagala Syaiful (2005:77). Hal yang senada juga dikemukakan oleh Joice & Weil menambahkan bahwa model pembelajaran sebagai suatu pola atau desain yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Sagala Syaiful (2005:78), Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek yang belum, sedang dan setelah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung di dalam proses belajar mengajar. Benny. A Pribadi (2013:11)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian atau pola yang direncanakan untuk mengatur proses pembelajaran maupun lingkungan pembelajaran yang digunakan dalam kelas agar tujuan dapat tercapai. Menurut Amri, model pembelajaran 2013 memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki model pembelajaran yang lain. Ciri – ciri tersebut yaitu :

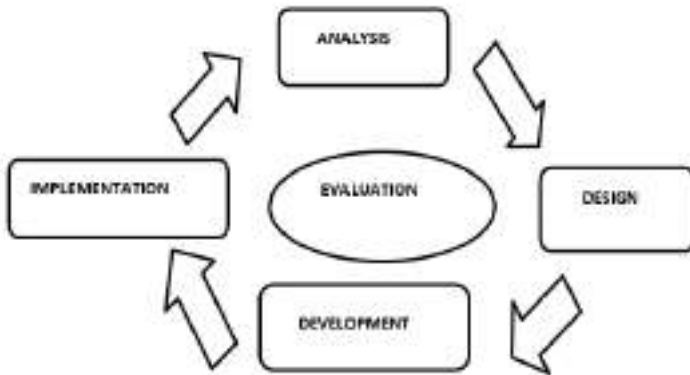
“(1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar ( tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan belajar itu tercapai”. Sagala Syaiful (2005:74).

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam pembelajaran peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama sebab mencakup pola atau perencanaan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran dikelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Model-model pembelajaran memiliki banyak variasi diantaranya model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran *online*. Mulyatiningsih, E. (2016:). Model *ADDIE* adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Rahman, Muhammad, dan Sofan (2013:45)

Adapun mengenai asal-usul model *ADDIE* ini tidak diciptakan oleh seseorang namun awalnya merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk

menggambarkan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Model ADDIE ini sinonim dengan istilah *Instruktional System Develompment* (ISD). Novan Ardi Wiyani (2013:42)



Gambar 1 tahapan ADDIE

Dari skema model di atas dapat kita ketahui bahwa terdapat beberapa langkah- langkah dalam melaksanakan evaluasi model ADDIE ini. Adapun langkah - langkahnya adalah sebagai berikut.

### 1. Analisis

Analisis dalam model ADDIE merupakan langkah pertama dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Peterson mengatakan bahwa dalam fase ini yang menjadi perhatian utama bagi perancang adalah target pembelajarannya. <http://Ervindasabila.blogspot.co.id/p/vbehaviorurldefaultvml-o.html>. Ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu pembelajar, pembelajaran, serta media (*online*) untuk menyampaikan bahan ajarnya. Langkah-langkah dalam fase analisis ini yaitu:

menganalisis pembelajaran, menentukan materi ajar, menentukan standar kompetensi yang akan dicapai dan menentukan media yang akan digunakan. *Ibid*

## 2. Desain

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Perancangan dilakukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam fase analisis. Fase perancangan adalah analog dengan pembuatan silabus. Dalam silabus tersebut harus memuat informasi kontak, tujuan-tujuan pembelajaran, persyaratan kehadiran, kebijakan keterlambatan pekerjaan, jadwal pe, belajar, pengarahan, alat bantu komunikasi, kebijakan teknologi, serta desain antar muka untuk pembelajaran online. Zaenal Arifin (2009:12). Dalam fase perancangan termasuk di dalamnya kegiatan mengidentifikasi tujuan-tujuan,menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, menentukan tujuan - tujuan tersebut dinilai serta memilih bentuk penilaiannya. *Ibid*.

## 3. Pengembangan

Fase ini merupakan fase produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam fase perancangan menjadi nyata. Kegiatan dalam fase ini diantaranya adalah:membuat objek-objek belajar seperti dokumen tes, animasi, gambar, video dan sebagainya, serta membuat dokumen-dokumen tambahan yang mendukung. Didi Supriyadi dan Deni Dermawan (2012:95)

#### 4. Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal. jika penataan lingkungan atau seting tertentu tersebut juga harus ditata. barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal. Pada fase ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh pembelajar. Kegiatan yang dilakukan dalam fase ini adalah mempersiapkan dan memsarkannnya ke target pembelajar. Putra, Asep Sutisna (2009)

#### 5. Evaluasi

Evaluasi dapat dilakukan dalam dua tahap bentuk evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama dan diantara fase-fase tersebut. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah versi terakhir diterapkan dan bertujuan untuk menilai keefekifan pembelajaran secara keseluruhan.

## 2. Karakteristik Model Pembelajaran ADDIE

Metode pengajaran yang dilaksanakan dalam model ADDIE meliputi melaksanakan studi kasus, diskusi pemikiran kritis, pembelajaran berbasis masalah, proyek laboratorium, inkuiri terbimbing.

Banathy menyatakan sistem pada model ADDIE merupakan satu kesatuan yang terintegrasi dari setiap elemen yang berinteraksi satu sama lain. Sistem memiliki: (1) saling bergantung satu sama lain, artinya tidak ada unsur-unsur yang terpisah dari sistem, (2) *sinergistic*, artinya semua unsur dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan unsur tersebut berjalan sendiri-sendiri, (3) dinamis, artinya sistem dapat berubah mengikuti kondisi lingkungan, dan (4) *cybernetic*, artinya unsur-unsur melakukan komunikasi secara efisien. Muhammad Fathurrohman ( 2013:81)

Beberapa desain proses pembelajaran sistematis telah dianjurkan. Semua proses mengikuti unsur-unsur penting dalam pembelajaran, yaitu: digunakan untuk menganalisis permasalahan dari keperluan rancangan solusi sampai pada penilaian, melalui desain dapat mencapai sasaran hasil belajar yang telah ditetapkan, mengembangkan kegiatan eksperimen yang telah direncanakan, menerapkan atau mencari bukti ilmiah yang berkaitan dengan hipotesis yang telah dikembangkan, dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan sebagai bahan revisi hipotesis yang telah ditetapkan.

Peranan guru dalam proses pembelajaran begitu penting. Ketika ilmu pengetahuan masih terbatas, ketika penemuan teknologi belum berkembang sampai sekarang ini, maka peranan utama guru di sekolah adalah menyampaikan ilmu pengetahuan sebagai warisan kebudayaan masa lalu yang dianggap berguna sehingga harus dilestarikan. Sehingga guru disebut sebagai sumber belajar (*learning resources*) bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar apa yang

dicontohkan oleh guru. Oleh karena itu, ada pepatah yang menyebutkan bagaimanapun pintarnya peserta didik, maka tidak mungkin dapat mengalahkan pintarnya guru. Namun, dalam abad teknologi dan informasi sekarang ini, pepatah tersebut sudah mengalami anomali, karena peserta didik dapat mempelajari ilmu pengetahuan dari berbagai sumber. Namun demikian, bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Perkembangan teknologi informasi yang notabene bisa memudahkan manusia mencari dan mendapatkan informasi dan pengetahuan, tidak mungkin dapat mengganti peran guru. Peran guru yang mesti dilaksanakan adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator. Desmita (2012:185)

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, namun perubahan tingkah laku tersebut tidak serta merta dapat diamati karena berhubungan dengan sistem syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Holstein, Herman (1999:197) Oleh sebab itu, terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri, atau para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*). Namun demikian, perubahan ini dapat diamati apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Holstein, Herman (1999:198)

Efektivitas pembelajaran atau belajar tidaknya seseorang tidak hanya dapat dilihat dari aktivitasnya, tetapi dapat dilihat dari segi adanya perubahan tingkah laku dari sebelum dan sesudah terjadi proses

pembelajaran. Seorang peserta didik sepertinya aktif belajar seperti memperhatikan guru, rapinya membuat catatan, belum tentu ia belajar dengan baik manakala tidak mampu menunjukkan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku di sini merujuk pada perubahan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik. Proses yang dilalui oleh peserta didik selama pembelajaran memiliki komponen yang kompleks yang menyangkut tujuan, isi/materi, metode, media, dan alat evaluasi. Kesemua komponen itu saling bersinergi satu sama lain. Model ADDIE yang digunakan dalam proses pembelajaran memperhatikan tujuan, isi, metode, media, dan evaluasi.

Semua komponen tersebut terintegrasi dalam sistem proses pembelajaran. Sebagai suatu sistem perlunya analisis berbagai komponen yang membentuk sistem proses pembelajaran.

### **3. Tahapan Model ADDIE dalam pembelajaran**

Dalam pembahasan selanjutnya peneliti memberikan sebuah gambaran mengenai model pembelajaran ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *analysis*, *Desagn*, *Development*, *implementation*, *Evalaution*. Kelima tahapan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan tahapan lain. Gambaran singkat mengenai kelima tahapan dalam model pembelajaran ADDIE dapat dituliskan sebagai berikut.

#### **1. *Analysis* (analisis).**

Analisis merupakan tahap pertama dari model pembelajaran ADDIE. Analisis merupakan

kemampuan dalam menguraikan dan menjelaskan keterkaitan komponen yang terdapat didalamnya. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain memahami sistematisasinya. Sahabuddin (2007:103)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis

kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan proses pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Adirman (2007:274)

Kemudian apabila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif. Untuk membuat item tes kecakapan analisis perlu mengenal berbagai kecakapan yang termasuk klarifikasi analisis. Menurut Nana Sujana (2004:96)

klarifikasi yang dimaksud yaitu:

- a. Dapat mengklarifikasi kata-kata, frase-frase, atau pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan analisis dengan menggunakan kriteria analitik tertentu.
- b. Dapat meramalkan sifat-sifat khusus tertentu yang tidak disebutkan secara jelas.
- c. Dapat meramalkan kualitas, asumsi, atau kondisi yang implisit atau yang perlu ada berdasarkan kriteria dan hubungan materinya.
- d. Dapat mengetengahkan pola,tata atau pengaturan materi menggunakan kriteria seperti relevansi, sebab akibat dan peruntutan.
- e. Dapat mengenal organisasi, prinsip-prinsip organisasi dan pola-pola materi yang dihadapinya.
- f. Dapat meramalkan sudut pandang, kerangka acuan dan tujuan materi yang dihadapinya.

## 2. *Design* (perancangan).

Desain merupakan langkah kedua dari model pembelajaran ADDIE. Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan proses pelaksanaanya. Sebagai ilmu merupakan menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian serta pengelola situasi memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaanya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Slameto (2003:112)

Sementara itu desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistemik yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pertanyaan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan. Muhibbin, Syah, (2005:79)

Istilah desain bermakna adanya keseluruhan, struktur, kerangka atau outline dan sistematika kegiatan. Suryabrata, Sumardi, (2004:107). Selain itu desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematis yang dilakukan sebelum tindakan pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan. Duwi, Priatno (2009:204) Upaya untuk mendesain proses pembelajaran agar menjadi sebuah kegiatan yang efektif dan menarik disebut dengan istilah desain sistem pembelajaran atau *Instructional System Design* (ISD). Definisi lain tentang sistem pembelajaran yaitu proses yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran. Syaiful, Sagala (2009:51)

Desain sistem pembelajaran lazimnya dimulai dari kegiatan analisis yang digunakan untuk menggambarkan masalah pembelajaran yang sesungguhnya yang perlu dicari solusinya. Setelah dapat menentukan masalah yang sesungguhnya maka langkah selanjutnya adalah menentukan alternatif solusi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Desain sistem pembelajaran merupakan kegiatan

berisi sejumlah supproses yang telah diketahui dan saling terkait. Setiap jenis hasil belajar memerlukan kondisi belajar yang juga berbeda. Misalnya, belajar memecahkan masalahpr (*problem solving*)tidak akan dapat berlangsung efektif tanpa melibatkan siswa dengan masalah yang sedang dihadapi. Setiap bantuan belajar yang diberikan kepada siswa ( *learing support*) memerlukan desain atau rancangan yang spesifik.

Seorang perancang pembelajaran perlu menentukan polusi yang tepat dari berbagai altenatif yang ada. Selanjutnya, ia dapat menerapkan solusi tersebut untuk

mengatasi masalah yang dihadapi. Evaluasi merupakan langkah selanjutnya yang dan diterapkan dapat berperan efektif dan efisien dalam mengatasi masalah. Hasil dari proses desain sistem pembelajaran berupa cetak biru yang berisi rancangan sistematik dan menyeluruh dari sebuah aktivitas atau proses pembelajaran. Rancangan atau desain tersebut diaplikasikan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Pada langkah desain, pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Hal ini merupakan intih dari langkah analisis, yaitu mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran yang berhasil diidentifikasi melaui langkah analisis kebutuhan. Mutjiono, (1999:24)

- a. Melaksanakan analisis kebutuhan
- b. Merancang kurikulum atau program
- c. Memilih dan menggunakan berbagai teknik untuk menetapkan materi pembelajaran atau pelatihan

- d. Mengidentifikasi dan membuat deskripsi tentang deskripsi target populasi atau *audience*.
- e. Menganalisis karakteristik lingkungan
- f. Menganalisis lingkungan atau tempat berlangsungnya program pembelajaran atau pelatihan
- g. Menganalisis karakteristik teknologi yang tersedia dan teknologi yang telah berkembang serta pemafaatannya dalam lingkungan belajar
- h. Menganalisis unsur- unsur situasional sebelum membuat rancangan solusi yang bersifat final.

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah penting yang perlu diperhatikan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau (*learning experience*) yang dimiliki siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan performa (*performance gap*) yang terjadi pada diri siswa. Kesenjangan kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah perbedaan yang diamati (*observable*) antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa. Dengan kata lain, kesenjangan menggambarkan perbedaan kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang ideal. J. Sopah (2018)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan

peserta didik. Proses ini berisi pengetahuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang perlakuan berbasis media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipadu oleh guru, atau latar berbasis komunitas. *Development* (Pengembangan).

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan dalam pembelajaran ADDIE pengembang adalah proses mewujudkan *blueprint* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia itu perlu dikembangkan atau diperlukan model cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran. Semua harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi formatif. Karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, memodifikasi bahan ajar *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Winkel (2009:57)

Pengadaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik atau *learning outcomes* yang telah dirumuskan. Langkah pengembangan, dengan kata lain, mencakup memilih dan menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau

substansi dalam pembelajaran. Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu :

- a. Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b. Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. *Implementation* (implementasi atau pelaksanaan).

Implementasi atau penyampaian materi merupakan langkah keempat dalam model pembelajaran ADDIE. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Langkah implementasi sering diasiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. M,yamin (2010:118). Tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisi desain dan pengembangan, adalah sebagai berikut:

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

#### 4. *Evaluation* (evaluasi/penilaian).

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi bagi guru merupakan alat untuk mengetahui apakah yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa. Untuk memonitor kemajuan siswa sebagai individu maupun sebagai kelompok, untuk merekam apa yang telah siswa capai dan untuk membantu siswa dalam belajar, sehingga mengetahui siswa mana yang dapat melanjutkan pelajarannya dan siswa-siswa yang belum. Bagi siswa, evaluasi merupakan umpan balik tentang kelebihan dan dan kelemahan yang dimiliki, dapat mendorong belajar lebih baik akan meningkatkan motivasi belajar. Mohamad Surya (2-14:104)

Proses belajar dapat sukses apabila memenuhi kriteria, yakni siswa melakukan interaksi dengan sumber belajar dengan instensif, melakukan latihan untuk penguasaan kompetensi memperoleh umpan balik segera setelah melakukan proses belajar, menerapkan kemampuan dalam kontek nyata, melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sugiyono (2008:83)

Evaluasi merupakan proses yang kontinu dimana hasil pengetahuan yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan hasil-hasil penilaian sebelum dan sesudahnya. Trianto (2007:90) Mengingat begitu beratnya situasi dalam proses pembelajaran maka sebagai seorang pendidik, guru perlu mengadakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemajuan yang dicapai siswa. Evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi juga oleh siswa untuk mengevaluasi diri mereka sendiri. Hal tersebut dapat

mendorong siswa untuk lebih baik lagi dari sebelumnya agar mencapai hasil yang maksimal. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Pada langkah analisis misalnya, proses evaluasi dilakukan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Pribadi, Benny A, (2009:47)

Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal yaitu :

- a. Sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- b. Peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, dan
- c. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Dari beberapa uraian mengenai komponen-komponen pembelajaran ADDIE tersebut diatas maka model pembelajaran ADDIE ini dapat digunakan oleh guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik yang tentunya model pembelajaran ADDIE ini perlu dilakukan sejak awal, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Sabri, Ahmad (2010:49) Dalam artian model pembelajaran ini digunakan sejak guru merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk RPP( rencana program pembelajaran) yang merupakan

program guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga RPP tersebut sudah mengandung komponen-komponen dalam pembelajaran ADDIE tersebut

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ADDIE**

- 1) Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis.

Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik. Selain itu, kelebihan lainnya terdiri dari:

- a) Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran.
- b) Uraianannya tampak lebih lengkap dan sistematis.
- c) Dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi

kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Benny. A Pribadi, (2013:16)

- 2) Kekurangan model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama.

Dalam tahap analisis ini pendesain/pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya. Benny. A Pribadi, (2013:17)

## **I. Quantum Learning**

### **1. Pengertian**

Quantum Learning merupakan perubahan berbagai interaksi yang ada pada momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. (De Potter, 1999:5). Dari kutipan tersebut diperoleh pengertian bahwa pembelajaran quantum merupakan upaya pengorganisasian bermacam-macam interaksi yang ada di sekitar momen belajar. Pembelajaran dikiaskan sebagai suatu situasi yang terdiri dari berbagai alat musik sebagai unsurnya dan guru merupakan konduktor sebuah simfoni. Guru berusaha mengubah semua unsur itu

menjadi simfoni yang indah bagi semua orang di kelasnya.

Asas utama Pembelajaran Quantum adalah "Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka". Dari asas tersebut tersirat bahwa untuk melaksanakan suatu pembelajaran diperlukan pemahaman yang cukup tentang *audience* kita. Dengan begitu akan memudahkan semua proses pembelajaran itu sendiri. Pemahaman itu amat penting karena setiap manusia memiliki dinamikanya sendiri dan siswa sebagai manusia telah dibekali dengan berbagai potensi untuk berkembang.

## **2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Quantum:**

### **a. *Segalanya berbicara***

Segala sesuatu yang ada di lingkungan kelas sampai *body language* dapat digunakan untuk pembelajaran. Mulai dari kertas yang dibagikan kepada siswa hingga rancangan pelajaran dapat digunakan untuk mengirim pesan belajar.

### **b. *Segalanya bertujuan.***

Semua yang terjadi di kelas atau dalam proses pengubahan, memiliki tujuan.

### **c. *Pengalaman sebelum pemberian nama.***

Otak manusia berkembang karena adanya rangsangan yang kompleks, yang mendorong rasa ingin tahu. Pembelajaran yang baik adalah yang diawali rasa ingin tahu, dimana anak memperoleh informasi tentang sesuatu sebelum mengetahui namanya.

### **d. *Akui setiap saat.***

Pembelajaran merupakan proses yang mengandung resiko karena mempelajari sesuatu yang baru,

biasanya tidak nyaman dan ketika mereka mulai untuk belajar, mereka harus dihargai.

- e. *Jika layak dipelajari, maka layak pula dirasakan (diselenggarakan)*

Perayaan adalah sarapan pelajar juara. Dari prinsip ini tersirat bahwa keceriaan para siswa sejak awal masuk kelas dapat mendorong kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

### **3. Strategi dalam Pembelajaran Quantum**

Menurut Hisyam Zaini dkk, Strategi Pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran quantum antara lain:

- a. *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Strategi ini digunakan untuk memulai pelajaran. Tujuan dari penggunaan strategi ini untuk melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalaman mereka. Langkah–langkah:

- Sampaikan kepada siswa topik atau materi yang akan dipelajari.
- Beri kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk mengingat pengalaman mereka yang tidak terlupakan berkaitan dengan materi yang ada.
- Tanyakan pengalaman apa yang menurut mereka tidak terlupakan.
- Sampaikan materi pelajaran dengan mengkaitkan pengalaman siswa dengan materi yang akan disampaikan.
- Strategi ini dapat digunakan dengan maksimal, pada mata pelajaran yang bersifat praktis.

- b. *Prediction Guide* (Tebak Pelajaran)

Strategi ini digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dari awal sampai akhir. Dengan strategi ini siswa diharapkan dapat

terlibat dalam pelajaran dan tetap mempunyai perhatian ketika guru menyampaikan materi. Pertama kali siswa diminta untuk menebak apa yang akan muncul dalam topik tertentu. Selama penyampaian materi, siswa dituntut untuk mencocokkan hasil tebakan mereka dengan materi yang disampaikan oleh guru. Langkah-langkah:

- Tentukan topik yang akan disampaikan.
- Bagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil.
- Guru meminta siswa untuk menebak apa saja yang kira-kira akan mereka dapatkan dalam pelajaran.
- Siswa diminta untuk membuat perkiraan itu di dalam kelompok kecil.
- Sampaikan materi pelajaran secara interaktif.
- Selama proses pembelajaran siswa diminta untuk mengidentifikasi tebakan mereka yang sesuai dengan materi yang anda sampaikan.
- Di akhir pelajaran, tanyakan berapa jumlah tebakan mereka yang benar. Strategi ini dapat diterapkan untuk hampir semua mata pelajaran. Kelas akan menjadi dinamis jika diadakan kompetisi antar kelompok untuk mencari kelompok dengan prediksi yang paling banyak benarnya.

#### **4. *Group Resume* (Resume Kelompok)**

Biasanya sebuah resume menggambarkan hasil yang telah dicapai oleh individu. Resume ini menjadi menarik untuk dilakukan dalam kelompok dengan tujuan membantu siswa menjadi lebih akrab atau melakukan *team building* (kerja sama kelompok) yang anggotanya sudah saling mengenal sebelumnya. Kegiatan ini akan lebih efektif jika

resume berkaitan dengan materi yang sedang dikerjakan. Langkah-langkah:

- Bagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari 3-6 anggota.
- Terangkan kepada siswa bahwa kelas mereka itu dipenuhi oleh individu yang penuh bakat dan pengalaman.
- Sarankan bahwa salah satu cara untuk dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kelebihan yang dimiliki kelas adalah dengan membuat resume.
- Bagikan kepada setiap kelompok kertas plano (kertas buram ukuran koran) dan spidol untuk menuliskan resume mereka. Resume harus dapat mencakup informasi yang dapat menjual "kelompok" secara keseluruhan.
- Minta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan resume mereka dan catatan keseluruhan potensi yang dimiliki oleh keseluruhan kelompok. Untuk memperlancar proses, bagikan garis-garis besar yang dapat diisi oleh masing-masing kelompok, dapat juga salah seorang melakukan interview teman sekelompok.

## **5. *Assessment Search* (Menilai Kelas)**

Strategi ini dapat dilakukan dalam waktu yang cepat dan sekaligus melibatkan siswa untuk saling mengenal dan bekerja sama. Langkah-langkah:

- a. Buatlah tiga atau empat pertanyaan untuk mengetahui kondisi kelas, pertanyaan itu dapat berupa:
  - Pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran.
  - Sikap mereka terhadap materi.

- Pengalaman mereka yang ada hubungannya dengan materi.
  - Keterampilan yang telah mereka peroleh.
  - Latar belakang mereka.
  - Harapan yang ingin didapatkan siswa dari mata pelajaran ini.
- b. Tulislah pertanyaan tersebut sehingga dapat dijawab secara konkrit. Contoh: Apa yang anda ketahui tentang .....?
  - c. Bagi siswa menjadi kelompok kecil, berikan masing-masing siswa satu pertanyaan dan minta masing-masing untuk menginterview teman satu group untuk mendapatkan jawaban dari mereka.
  - d. Pastikan bahwa setiap siswa mempunyai pertanyaan sesuai dengan bagiannya. Dengan demikian, jika jumlah siswa adalah 18, yang dibagi menjadi tiga kelompok maka akan ada 6 orang yang mempunyai pertanyaan yang sama.
  - e. Mintalah masing-masing kelompok untuk menseleksi dan meringkas data hasil interview yang telah dilakukan.
  - f. Minta masing-masing kelompok untuk melaporkan hasil dari apa yang mereka pelajari dari temannya ke kelas. Catatan:
    - Siswa dapat diminta untuk membuat pertanyaan sendiri.
    - Dengan pertanyaan yang sama, buat mereka berpasangan dan menginterview pasangannya secara bergantian.
    - Minta mereka melaporkan hasilnya di kelas.
    - Variasi ini cocok dalam kelas besar.

## **6. *Questions Students Have* (Pertanyaan dari Siswa)**

Teknik ini merupakan teknik yang mudah dilakukan yang dapat dipakai untuk mengetahui kebutuhan dan harapan siswa. Teknik ini menggunakan elisitasi dalam memperoleh partisipasi siswa secara tertulis. Langkah-langkah:

- Bagikan potongan-potongan kertas (ukuran kartu pos) kepada siswa.
- Minta setiap siswa untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang berkaitan dengan materi pelajaran (tidak perlu menuliskan nama).
- Setelah semua selesai membuat pertanyaan, masing-masing diminta untuk memberikan kertas yang berisi pertanyaan kepada teman di samping kirinya. Dalam hal ini jika posisi duduk siswa adalah lingkaran, nantinya akan terjadi gerakan perputaran kertas searah jarum jam. Jika posisi duduk mereka berderet sesuai dengan posisi mereka asalkan semua siswa dapat giliran untuk membaca semua pertanyaan dari teman-temannya.
- Pada saat menerima kertas dari teman disampingnya, siswa diminta untuk membaca pertanyaan yang ada. Jika pertanyaan itu juga ingin diketahui jawabannya, maka ia harus memberi tanda centang, jika tidak ingin diketahui atau tidak menarik berikan langsung ada teman di samping kiri. Dan begitu seterusnya sampai semua soal kembali kepada pemiliknya.
- Ketika kertas pertanyaan tadi kembali kepada pemiliknya, siswa diminta untuk menghitung tanda centang yang ada pada kertasnya. Pada saat ini carilah pertanyaan yang mendapat tanda centang paling banyak.

- Beri respon kepada pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan: a) Jawaban langsung secara singkat, b) menunda jawaban sampai pada waktu yang tepat atau waktu membahas topik tersebut. Jawaban secara pribadi dapat diberikan di luar kelas.
- Jika waktu cukup, minta beberapa orang siswa untuk membacakan pertanyaan yang ia tulis meskipun tidak mendapat tanda centang yang banyak kemudian beri jawaban.
- Kumpulkan semua kertas, besar kemungkinan ada pertanyaan-pertanyaan yang akan anda jawab pada pertemuan berikutnya. Catatan: Jika kelas terlalu besar sehingga akan memakan waktu yang lebih banyak untuk dapat memutar kertas, pecahlah siswa menjadi kelompok yang lebih kecil kemudian ikuti instruksi seperti di atas, atau dapat juga dengan mengumpulkan pertanyaan-pertanyaan tersebut tanpa diputar kemudian beberapa pertanyaan secara acak.

## **7. *Active Knowledge Sharing***

Strategi ini dapat digunakan untuk melihat tingkat kemampuan siswa di samping untuk membentuk kerja sama tim. Langkah-langkah:

- Buatlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, pertanyaan itu dapat berupa definsi istilah, pertanyaan dalam bentuk multiple choice, mengidentifikasi seseorang, menanyakan sikap atau tindakan yang mungkin dilakukan, melengkapi kalimat.
- Minta siswa untuk menjawab dengan sebaik-baiknya.

- Minta siswa untuk berkeliling mencari teman yang dapat membantu menjawab pertanyaan yang tidak diketahui atau diragukan jawabannya. Tekankan pada mereka untuk selalu membantu.
- Minta siswa untuk kembali ke tempat duduknya kemudian periksalah jawaban mereka. Jawablah pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh siswa. Gunakan jawaban yang muncul sebagai jembatan untuk mengenal topik penting yang disampaikan di kelas.

### **8. *Listening Teams* (Tim Pendengar)**

Strategi ini membantu siswa untuk tetap berkonsentrasi dan fokus dalam pelajaran yang menggunakan metode ceramah. Strategi ini bertujuan membentuk kelompok yang mempunyai tugas tertentu berkaitan dengan materi pelajaran. Langkah-langkah:

- a. Bagilah siswa menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok mendapat salah satu dari tugas berikut ini:
  - Penanya: bertugas membuat pertanyaan minimal dua berkaitan dengan materi yang baru disampaikan.
  - Pendukung: bertugas mencari ide-ide yang disetujui atau dipandang berguna dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberi alasan.
  - Penentang: bertugas mencari ide-ide yang tidak disetujui atau dipandang tidak berguna dari materi pelajaran yang baru saja disampaikan dengan memberi alasan.
  - Pemberi contoh: bertugas memberi contoh spesifik atau penerapan dari materi yang disampaikan guru.

- b. Sampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah selesai beri kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menyelesaikan tugas mereka.
- c. Minta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil dari tugas mereka.
- d. Beri klarifikasi secukupnya.

### **9. *Synergetic Teaching* (Pengajaran Strategis)**

Strategi ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi hasil belajar dari materi yang sama dengan cara yang berbeda dengan membandingkan catatan mereka. Langkah-langkah:

- Bagi kelas menjadi dua kelompok.
- Pindahkan kelompok pertama ke kelas lain yang tidak memungkinkan mereka mendengarkan kuliah anda untuk membaca bacaan dari topik yang akan anda ajarkan. Pastikan bahwa bacaan dapat dipahami dengan baik dan sesuai dengan waktu yang anda gunakan.
- Dalam waktu yang sama, sampaikan materi tersebut kepada kelompok ke dua dengan strategi ceramah di kelas.
- Setelah selesai mintalah siswa untuk berpasangan dengan kawan yang tadi menerima pelajaran dengan cara yang berbeda. Anggota kelompok satu akan mencari kawan dari anggota kelompok dua.
- Keduanya diminta untuk menggabungkan hasil belajar yang mereka peroleh dengan cara yang berbeda tersebut
- Mintalah beberapa orang untuk menyampaikan hasil belajar mereka atau menjawab pertanyaan yang anda sampaikan

- Beri penjelasan untuk setiap jawaban siswa yang belum jelas

## **10. Active Debate (Debat Aktif)**

Debat bisa menjadi metode berharga yang dapat mendorong pemikiran dan perenungan terutama kalau siswa diharapkan dapat mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinan mereka sendiri. Ini merupakan strategi yang secara aktif melibatkan siswa di dalam kelas bukan hanya pelaku debatnya saja. Langkah-langkah:

- Kembangkan sebuah pertanyaan yang kontroversial yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- Bagi kelas ke dalam dua tim, mintalah satu kelompok berperan sebagai pendukung atau kelompok pro dan kelompok lain menjadi penentang atau kontra.
- Berikutnya buat dua sampai empat sub kelompok dalam masing-masing kelompok debat. Misalnya dalam kelas dengan 24 orang siswa anda dapat membuat tiga sub kelompok "pro" dan tiga sub kelompok "kontra" yang masing-masing terdiri dari empat orang. Setiap sub kelompok diminta mengembangkan argumen yang mendukung masing-masing posisi, atau menyiapkan urutan daftar argumen yang bisa mereka diskusikan atau mereka seleksi. Di akhir diskusi setiap sub kelompok memilih seorang juru bicara.
- Siapkan dua sampai empat kursi (tergantung pada sub kelompok yang ada) untuk para juru bicara pada kelompok "pro" dan jumlah kursi yang sama pada kelompok "kontra". Siswa lain duduk dibelakang juru bicara. Mulailah debat dengan cara juru bicara mempresentasikan pandangan mereka. Proses ini disebut dengan argumen pembuka.

- Setelah selesai argumen pembuka, hentikan debat dan kembali ke sub kelompok. Setiap kelompok diminta untuk mempersiapkan argumen yang menolak argumen pembuka dari kelompok lawan. Setiap sub kelompok memilih juru bicara usahakan yang baru.
- Lanjutkan kembali debat. Juru bicara yang saling berhadapan diminta untuk member argumen penentang. Ketika debat berlangsung, peserta lain didorong untuk memberi catatan yang berisi usulan argumen bantahan. Siswa diperbolehkan untuk bersorak atau bertepuk tangan untuk masing-masing argumen dari wakil kelompok mereka.
- 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 telah dipelajari oleh siswa dari pengalaman debat tersebut. Minta siswa untuk mengidentifikasi argumen yang paling baik menurut mereka. Variasi: Tambahkan satu kursi kosong untuk juru bicara, biarkan siswa mengisi kursi kosong kapanpun mereka inginkan. Mulailah aktifitas debat argumen pembuka. Lanjutkan dengan debat normal, tetapi secara berulang-ulang gantilah juru bicaranya.

## **11. Card Sort (Sortir Kartu)**

Strategi ini merupakan kegiatan kolaborasi yang biasa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat

membantu mendinamisir kelas yang kelelahan. Langkah-langkah:

- Setiap siswa diberi kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori. Berikut beberapa contoh: karakteristik hadits shahih, nouns, verbs, adverb dan preposition, ajaran mu'tazilah, dan lain-lain.
- Mintalah siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama (anda dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan siswa menemukan sendiri).
- Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin penting terkait materi pelajaran. Minta setiap kelompok untuk menjelaskan tentang kategori yang mereka selesaikan. Pada awal kegiatan bentuklah beberapa tim. Beri tiap tim satu set kartu yang sudah diacak sehingga kategori yang mereka sortir tidak nampak. Mintalah setiap tim untuk mensortir kartu-kartu tersebut ke dalam kategori-kategori tertentu. Setiap tim memperoleh nilai untuk setiap kartu yang disortir dengan benar.

## **12. *Jigsaw Learning* (Belajar Model Jigsaw)**

Strategi ini merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Langkah-langkah:

- Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian/ segmen.
- Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segment yang ada. Jika jumlah siswa adalah 50 sementara jumlah segmen adalah 5 maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi dua sehingga setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Kemudian setelah proses selesai digabungkan ke dua kelompok pecahan tersebut.
- Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda.
- Setiap kelompok mengirimkan anggota-anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok.
- Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

### **13. *Every One Is A Teacher Here* ( Setiap Orang adalah Guru)**

Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan strategi ini siswa yang selama ini tidak mau terlibat ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Langkah-langkah:

- Bagikan secarik kertas kepada seluruh siswa. Setiap siswa diminta untuk menuliskan satu pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di kelas.

- Kumpulkan kertas , acak kertas tersebut kemudian bagikan ke seluruh siswa. Pastikan tidak ada siswa yang menerima soal yang ditulis sendiri.
- Minta mereka untuk membaca dalam hati pertanyaan dalam kertas tersebut kemudian memikirkan jawabannya.
- Minta siswa secara sukarela untuk membacakan pertanyaan tersebut dan menjawabnya.
- Setelah jawaban diberikan, mintalah siswa lainnya untuk menambahkan.
- Lanjutkan dengan sukarelawan berikutnya. Catatan: Kumpulkan kertas tersebut, siapkan panelis yang akan menjawab pertanyaan tersebut. Bacakan setiap kertas dan diskusikan . Gantilah panelis secara bergantian.

## **BAB V**

# **KOMPETENSI ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN**

### **A. Profil Guru Efektif Abad 21**

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Cara guru bertindak dan bekerja sangat ditentukan oleh pengetahuan, pengalaman, dan sistem kepercayaan terhadap pembelajaran itu sendiri. Ketiga hal tersebut membentuk pola pikir atau paradigma yang melandasi setiap tindakan guru, apakah dia akan menjadi guru yang efektif atau menjadi guru yang tidak efektif. Guru efektif selalu berangkat dari pemahaman bahwa peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi terus-menerus, namun guru efektif di abad 21 memahami betul bahwa peserta didik merupakan generasi Z yang senantiasa berinteraksi dengan data dan informasi.

Sebelum membahas profil guru efektif abad 21 mari kita mengenal 4 tipe guru dimana kita merupakan pemilik salah satu tipe dari 4 tipe yang dipaparkan.

- 1) Tipe pertama disebut Guru Medioker (*Mediocre Teacher*)

Guru tipe medioker sering menjengkelkan bagi sebagian besar peserta didik. Ciri guru medioker adalah monoton, mata lebih banyak melihat buku dan membacanya, selalu duduk atau berdiri di depan ruang kelas, pendapatnya seolah merupakan kebenaran mutlak, dan peserta didik lebih banyak mendengar

suara guru. Cobalah kita hitung persentase apakah lebih banyak mendengarkan peserta didik atau lebih banyak menceramahi peserta didik? Guru tipe medioker hanya menggugurkan kewajiban, susah menerima kritik, dan menutup diri. Guru tipe ini bisa berdampak negatif secara luas, kurang disenangi peserta didik dan orangtua, sampai menurunnya rasa hormat kepada guru. Dampak luas kepada peserta didik adalah timbul rasa malas dan bosan di sekolah sebagai pelariannya akan mengekspresikan energinya di luar sekolah yang bisa berpotensi negatif. Bagi kita yang masih berada pada tahap ini silahkan segera berubah karena menjadi guru medioker tidaklah nyaman karena akan digilas jaman dan menjadi bahan gunjingan generasi Z.

## 2) Guru yang baik (*good teacher*)

Guru dalam kategori ini selangkah lebih baik. Guru tipe baik memiliki kemampuan ceramah dan menjelaskan berdasarkan hasil analisis bukan sekedar membaca ulang dan menghafal meskipun dilihat dari gaya mengajarnya masih cenderung berpusat guru. Selain itu, gaya mengajarnya juga masih bersifat *teacher center*. Suatu fakta sekaligus merupakan tragedi dimana masih banyak guru yang memahami materi pembelajaran dengan baik namun gagal memahami peserta didik. Guru tipe ini sebatas terampil memahami materi pembelajaran (*content knowledge*) dan mentransfer pengetahuan yang sebenarnya bisa digantikan oleh teknologi. Guru tipe ini jugaharus segera berubah dari sekedar menuangkan pengetahuan menjadi berorientasi mengembangkan keterampilan baru abad 21 dengan cara yang baru dalam memfasilitasi pembelajaran.

### 3) Guru superior (*demonstrates*)

Apabila kita dapat membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kreatif, semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan pendapat maka kita termasuk guru yang superior. Interaksi pembelajaran tidak lagi hanya terjadi antara guru dengan peserta didik, namun diantara peserta didik dan peserta didik dengan sumber belajar. Guru superior suka memanfaatkan media pembelajaran sehingga materi pembelajaran mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik. Guru superior sudah mampu menciptakan pembelajaran yang berbasis peserta didik namun dirinya tetap aktif.

### 4) *Great teacher (inspires).*

Guru dengan tipe great sangat dibutuhkan oleh bangsa dan dirindukan selalu oleh peserta didik. Guru tipe ini seolah memiliki *x-factor* dimana setiap proses pembelajarannya selalu dilandasi oleh panggilan jiwa, ibadah, dan merasa berdosa apabila tidak mampu menginspirasi peserta didiknya. Guru tipe ini banyak melakukan refleksi diri dan berupaya terus untuk membangun kompetensinya. Guru tipe ini sepenuh hati dan bermurah hati, tampil memesona namun canggih dalam artinya memiliki literasi TIK yang baik, pandai beranalogi, bermetafora, dapat menyelami perasaan peserta didik, ramah dan berwibawa. Bayangkan apabila kita selalu dirindukan oleh peserta didik sepanjang hari dimanapun dan kapanpun. Bagaimana mencapainya? Kita memerlukan 3 hal yaitu motivasi, pengetahuan dan keterampilan.

Pada era digital yang kompleks, di tengah perubahan

masyarakat yang sangatcepat, sangat penting bagi guru terlibat dalam kegiatan penyelidikan dan penyelesaian masalah bersama dalam komunitas belajar. Guru perlu menjaga komitmen diri dengan merefleksikan kompetensi dirinya, memonitor, dan meningkatkan profesionalisme diri. Ada beberapa kompetensi esensial bagi para guru khususnya guru efektif di Indonesia terkait abad 21 antara lain sebagai berikut:

1. Guru efektif berangkat dari pemahaman peserta didiknya bukan gelas kosong karena generasi Z memiliki aksesibilitas yang lebih baik terhadap sumber belajar digital/*online*. Guru efektif tidak berfokus kepada penyajian fakta dan konten, namun mengarah pada pengembangan keterampilan belajar peserta didik.
2. Aktif memahami konteks berpikir peserta didik dan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan spesifik sebagai kunci dalam pengembangan kemampuan belajar terkait penggunaan TIK sekaligus mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui beberapa kegiatan sebagai berikut;
  - a. Menyediakan tugas-tugas pembelajaran yang memungkinkan dapat mengungkap pemikiran peserta didik.
  - b. Menilai perkembangan kemampuan belajar peserta didik terkait keterlibatannya dalam pembelajaran yang mengintegrasikan TIK. Guru dapat memberikan bimbingan apabila peserta didik kebingungan berhadapan dengan kompleksitas informasi.
  - c. Memonitor belajar peserta didik atas dasar;  
(1) peserta didik kurang efisien dan gagal untuk menemukan nilai potensial TIK. (2)

Berhadapan dengan informasi yang banyak bisa menyebabkan peserta didik terdoda dari tugas pembelajarannya.

- d. Guru efektif mampu menyediakan tugas pembelajaran menarik untuk mengamati kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis TIK.
  - e. Menyediakan umpan balik selama peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dilandasi kesadaran umpan balik akan berharga untuk mengembangkan efektivitas cara belajar peserta didik.
  - f. Memiliki pra-konsepsi pemahaman konseptual penting bagi perkembangan cara belajar berbasis TIK karena memudahkan transfer pengalaman belajar.
3. Guru efektif mengajarkan materi pelajaran secara mendalam dengan banyak contoh dan memberikan fondasi yang kuat akan pengetahuan faktual.
  4. Guru efektif lebih fokus pengembangan keterampilan metakognisi dan mengintegrasikan keterampilan metakognisi dalam kurikulum untuk beragam bidang studi.
  5. Guru efektif selain memahami materi (*content*) juga menguasai beragam strategi pembelajaran yang memudahkan peserta didik belajar. Guru efektif memiliki tingkat melek TIK yang memadai. Integrasi teknologi pada sekolah-sekolah yang medioder nampaknya masih merupakan tantangan (Schools & Developer, n.d.). Efektifitas pembelajaran salah satunya dicapai melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sehingga syarat guru

efektif di abad 21 adalah memiliki keterampilan mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran. Guru efektif berfokus kepada proses sehingga terjadi proses belajar mendalam dan mengutamakan pengembangan keterampilan metakognisi dan transfer keterampilan belajar menggunakan TIK.

Abad 21 menuntut peran guru yang semakin tinggi dan optimal. Sebagai konsekuensinya, guru yang tidak bisa mengikuti perkembangan zaman semakin tertinggal sehingga tidak bisa memainkan perannya secara optimal dalam mengemban tugas dan menjalankan profesinya. Guru abad 21 memiliki karakteristik spesifik dibanding dengan guru pada era sebelumnya. Karakteristik yang dimaksud diantaranya:

1. Memiliki semangat dan etos kerja yang tinggi disertai kualitas keimanan dan ketakwaan yang mantap.
2. Mampu memanfaatkan IPTEK sesuai tuntutan lingkungan sosial dan budaya disekitarnya.
3. Berperilaku profesional tinggi dalam mengemban tugas dan menjalankan profesi.
4. Memiliki wawasan ke depan yang luas dan tidak picik dalam memandang berbagai permasalahan.
5. Memiliki keteladanan moral serta rasa estetika yang tinggi.
6. Mengembangkan prinsip kerja bersaing dan bersanding.

Untuk dapat berperilaku profesional dalam mengemban tugas dan menjalankan profesi maka terdapat lima faktor yang harus senantiasa dipelihara, yaitu:

1. Sikap keinginan untuk mewujudkan kinerja ideal
2. Sikap memelihara citra profesi
3. Sikap selalu ada keinginan untuk mengejar kesempatan-kesempatan profesionalisme.

4. Sikap mental selalu ingin mengejar kualitas cita-cita profesi
5. Sikap mental yang mempunyai kebanggaan profesi

Kelima faktor sikap mental ini memungkinkan profesionalisme guru menjadi berkembang. Karakter ideal serta perilaku profesional tersebut tidak mungkin dapat dicapai apabila di dalam menjalankan profesinya sang guru tidak didasarkan pada panggilan jiwa, sepenuh hati, dan ikhlas. Selain dari itu, menghadapi tantangan abad 21 diperlukan guru yang bertipe *great teacher* benar-benar seorang profesional. Tilaar (1998) memberikan ciri-ciri agar seorang guru terkelompok ke dalam guru yang profesional, yaitu;

1. Memiliki kepribadian yang matang dan berkembang
2. Memiliki keterampilan untuk membangkitkan minat peserta didik
3. Memiliki penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kuat
4. Sikap profesionalnya berkembang secara berkesinambungan
5. Menguasai subjek (kandungan kurikulum)
6. Mahir dan berketrampilan dalam pedagogi (pengajaran & pembelajaran)
7. Memahami perkembangan murid-murid dan menyayangi mereka
8. Memahami psikologi pembelajaran (*cognitive psychology*)
9. Memiliki kemahiran konseling

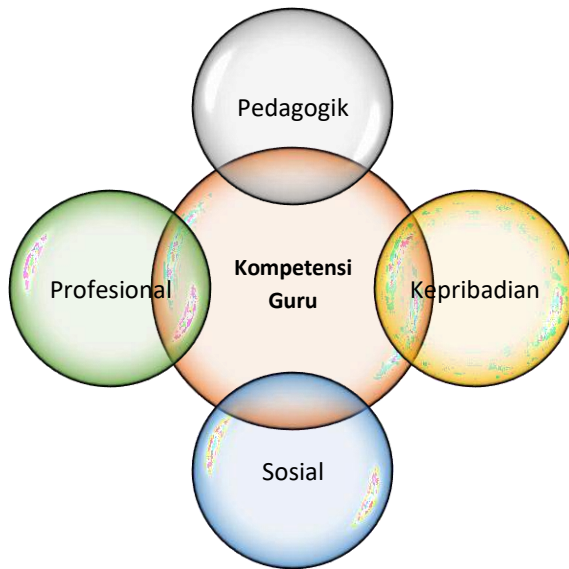
Efektif bukan sekedar memiliki kompetensi namun memiliki penampilan yang benar-benar berbeda dari sekedar guru superior. *A great teacher create a great country, a great country has many great teachers.*

## **B. Kompetensi Guru Abad 21**

Kompetensi dapat diartikan sebagai kewenangan dan kecakapan atau kemampuan seseorang dalam melaksanakan tugas atau pekerjaan sesuai dengan jabatan yang disandangnya. Dalam hal ini tugas atau pekerjaan yang dimaksud adalah profesi guru.

Rumusan kompetensi guru yang dikembangkan di Indonesia sudah tertuang dalam Undang-undang No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat (1) kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Artinya diselenggarakannya Pendidikan Profesi Guru (PPG) dimaksudkan agar guru memiliki kompetensi sebagaimana yang dimaksud dalam Undang-undang tersebut. Guru yang memiliki kompetensi memadai sangat menentukan keberhasilan dalam tercapainya tujuan pendidikan.

Penjelasan kompetensi guru selanjutnya dituangkan dalam peraturan menteri Pendidikan Nasional No 16 tahun 2007 tentang kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berbunyi bahwa setiap guru wajib memenuhi kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional. Kualifikasi akademik Guru atau bentuk lain yang sederajat, harus memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan (D-IV/S1) yang diperoleh dari program studi yang terakreditasi. Adapun kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.



**Kualifikasi akademik** Guru yaitu; S-1/D4 yang diperoleh dari program studi terakreditasi dengan memiliki penguasaan empat **kompetensi** yaitu; pedagogi, kepribadian, sosial dan profesional.

Gambar . Kompetensi Guru

### 1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru yang berkenaan dengan pemahaman terhadap peserta didik dan pengelolaan pembelajaran mulaidari merencanakan, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi. Secara umum kompetensi inti pedagogi meliputi; (a) menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, (b) menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (c) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, (d)

menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, (e) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, (f) memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, (g) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, (h) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (i) memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, (j) melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Adapun indikator masing-masing kompetensi inti pedagogi antara lain:

*Pertama*; menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, merupakan kompetensi inti pertama yang harus dimiliki oleh guru. Indikator penguasaan kompetensi ini ditunjukkan dengan kemampuan; (a) memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya, (b) mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran, (c) mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dalam mata pelajaran, (d) mengidentifikasi kesulitan peserta didik.

*Kedua*; menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik sebagai kompetensi inti pedagogi. Indikator penguasaan kompetensi ini ditunjukkan dengan kemampuan; (a) memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (b) menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif, (c) menerapkan pendekatan pembelajaran berdasarkan jenjang dan karakteristik

bidang studi.

*Ketiga*; mengembangkan kurikulum terkait dengan matapelajaran/bidang studi yang diampu merupakan kompetensi yang sudah semestinya dikuasai oleh guru. Indikatornya seperti; (a) memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum, (b) menentukan tujuan pelajaran, (c) menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pelajaran, (d) memilih materi pembelajaran terkait pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran, (e) menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik, (f) mengembangkan indikator dan instrumen penilaian. Kompetensi ini dilakukan oleh guru dalam bentuk penyusunan RPP.

*Keempat*; menyelenggarakan pembelajaran mendidik dengan indikator; (a) memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik, (b) mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran, (c) menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan, (d) melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan, (e) menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh, (f) mengambil keputusan transaksional dalam pembelajaran sesuai dengan situasi yang berkembang.

*Kelima*; memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini sudah menjadi keharusan bagi guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan TIK.

*Keenam*; memfasilitasi pengembangan potensi

peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki yang ditunjukkan guru dengan; (a) menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi belajar secara optimal, (b) menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreatifitasnya.

*Ketujuh*; berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, merupakan kompetensi pedagogik yang penting dimiliki oleh guru, seperti; (a) memahami berbagai strategi komunikasi yang efektif, empatik, dan santun, lisan maupun tulisan, (b) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi pembelajaran yang terbangun secara siklikal dari: (1) penyiapan kondisi psikologis peserta didik, (2) memberikan pertanyaan atau tugas sebagai ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) respons peserta didik, (d) reaksi guru terhadap respons peserta didik, dan seterusnya.

*Kedelapan*; menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses serta hasil belajar. Kompetensi evaluasi sangat penting dikuasai oleh guru, karena evaluasi menjadi alat ukur keberhasilan bagi guru dan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Indikator kompetensi ini meliputi; (a) memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu, (b) menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu, (c) menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (d) mengembangkan

instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (e) mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrument, (f) menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan, (g) melakukan evaluasi proses dan hasil belajar.

*Kesembilan;* guru juga harus mampu memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, seperti; (a) menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar, (b) menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan, (c) mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan, (d) memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

*Kesepuluh;* kompetensi terakhir dari pedagogi yaitu kemampuan guru dalam melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran, indikator kompetensi ini ditunjukkan dengan; (a) melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, (b) memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan mata pelajaran, (c) melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran..



## 2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.

Kompetensi inti kepribadian seperti (a) bertindak sesuai dengan norma



agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia, (b) menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat, (c) menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, (d) menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri, dan (e) menjunjung tinggi kode etik profesi guru. Secara rinci kompetensi kepribadian diuraikan menjadi sub-kompetensi sebagai berikut:

*Pertama*; bertindak sesuai norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia, seperti; (a) menghargai peserta didik tanpa membedakan keyakinan yang dianut, suku, adat-istiadat, daerah asal, dan gender, (b) bersikap sesuai dengan norma agama yang dianut, hukum dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat, serta kebudayaan nasional Indonesia yang

beragam.

*Kedua*; menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat, seperti; (a) berperilaku jujur, tegas, dan manusiawi, (b) berperilaku yang mencerminkan ketakwaan dan akhlak mulia, (c) berperilaku yang dapat diteladani oleh peserta didik dan anggota masyarakat di sekitarnya.

*Ketiga*; menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, seperti; (a) menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap dan stabil, (b) menampilkan diri sebagai pribadi yang dewasa, arif, dan berwibawa. Seorang guru harus tampil memesonakan, memiliki rasa cinta tanah air, tegas, disiplin dan menjalankan profesi sebagai panggilan jiwa.

*Keempat*; Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri, seperti; (a) menunjukkan etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi, (b) bangga menjadi guru dan percaya pada diri sendiri, Bekerja mandiri secara profesional. Selain itu pada abad 21 guru juga penting menjadi pembelajar mandiri. *Kelima*; Menjunjung tinggi kode etik profesi guru, seperti; (a) memahami kode etik profesi guru, (b) menerapkan kode etik profesi guru, (c) berperilaku sesuai dengan kode etik guru.

### 3. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial berkenaan dengan kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Kompetensi sosial penting dimiliki bagi seorang pendidik yang profesinya senantiasa berinteraksi dengan *human* (manusia) lain. Kompetensi ini memiliki sub kompetensi dengan indikator sebagai berikut.

*Pertama*, bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi, seperti;

(1) bersikap inklusif dan objektif terhadap peserta didik, teman sejawat dan lingkungan sekitar dalam melaksanakan pembelajaran, (2) tidak bersikap diskriminatif

Di sekolah guru menjadi pengajar, pembimbing serta teladan bagi para peserta didik, di masyarakat guru merupakan figur teladan bagi masyarakat di sekitarnya yang memberikan kontribusi positif dalam norma-norma sosial di masyarakat

terhadap peserta didik, teman sejawat, orang tua peserta didik dan lingkungan sekolah karena perbedaan agama, suku, jenis kelamin, latar belakang keluarga, dan status sosial-ekonomi. Pada kurikulum 2013 guru dituntut untuk mengembangkan berbagai literasi termasuk kebudayaan sehingga perlu menjadi contoh.

*Kedua*, berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat, kemampuan ini ditunjukkan dengan cara; (1) berkomunikasi dengan teman sejawat dan komunitas ilmiah lainnya secara santun, empatik, dan efektif, (2) berkomunikasi dengan orang tua peserta didik dan masyarakat secara santun, empatik, dan efektif

tentang program pembelajaran dan kemajuan peserta didik, (3) mengikutsertakan orang tua peserta didik dan masyarakat dalam program pembelajaran dan dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Pada era abad 21 kemampuan komunikasi guru termasuk komunikasi menggunakan beragam teknologi informasi dan komunikasi misalnya *whatsapp*, *twitter*, *instagram history*, e-mail, *snapchat* dan sebagainya. Termasuk pula penguasaan bahasa untuk berkomunikasi dengan pihak asing.

*Ketiga*, beradaptasi sesuai tempat ketika bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya. Kompetensi ini penting dikuasai oleh pendidik, apalagi jika tugas tidak ditempatkan di daerah asal. Kemampuan ini ditunjukkan dengan; (1) beradaptasi dengan lingkungan tempat bekerja dalam rangka meningkatkan efektivitas sebagai pendidik, termasuk memahami bahasa daerah setempat, (2) melaksanakan berbagai program dalam lingkungan kerja untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan di daerah yang bersangkutan.

*Keempat*, berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain, seperti; (1) berkomunikasi dengan teman sejawat, profesi ilmiah, dan komunitas ilmiah lainnya melalui berbagai media dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, (2) mengkomunikasikan hasil-hasil inovasi pembelajaran kepada komunitas profesi sendiri secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

#### 4. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan



mendalam yang mencakup penguasaan substansi isi materi pembelajaran, dan substansi keilmuan yang menaungi materi dalam kurikulum, serta menambah wawasan keilmuan. Kompetensi dan sub-kompetensi professional meliputi;.

*Pertama*, menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu sesuai jenjang pendidikan. Kemampuan ini sangat penting dimiliki bagi seorang guru sebab apa yang akan disampaikan guru adalah ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus. Reigeluth (2009) menyatakan karakteristik bidang studi mempengaruhi caramemanipulasi pembelajaran.

*Kedua*, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, seperti; (1) memahami kompetensi inti, (2) memahami kompetensi dasar mata pelajaran, (3) memahami tujuan pembelajaran.

*Ketiga*, mengembangkan materi pembelajaran yang

diampu secara kreatif; (1) memilih materi mata pelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, (2) mengolah materi mata pelajaran secara integratif dan kreatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Materi pembelajaran saat ini tersedia secara luas di dalam *big data*, sehingga keterampilan guru yang penting adalah memilih, mengolah, mengemas, dan menyajikan materi agar mudah dipahami peserta didik.

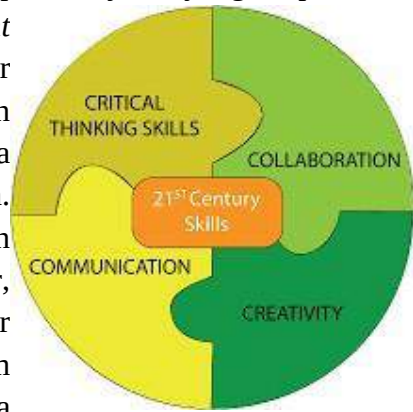
*Keempat*, mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, seperti; (1) melakukan refleksi terhadap kinerja sendiri secara terus-menerus, (2) memanfaatkan hasil refleksi dalam rangka peningkatan keprofesionalan, (3) melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan, (4) mengikuti kemajuan zaman dengan belajar dari berbagai sumber. Saat ini pemerintah mengharuskan guru menyusun pengembangan keprofesionalan berkelanjutan.

*Kelima*, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri, seperti; (1) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi, (2) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri. Contoh; mengakses jurnal, mengirimkan publikasi.

### **C. Kompetensi Guru Abad 21 yang Memesona**

Abad 21 yang ditandai dengan kehadiran era media (*digital age*) sangat berpengaruh pada pengelolaan pembelajaran dan perubahan karakteristik pesertadidik. Pembelajaran abad 21 menjadi keharusan untuk mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi,

serta pengelolaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pola pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centred*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centred*) karena sumber belajar digital dan lingkungan yang bisa dieksplorasi melimpah. Guru tipe 4 berperan sebagai fasilitator, mediator, motivator sekaligus *leader* dalam proses pembelajaran. Pola pembelajaran konvensional bisa dipahami sebagai pembelajaran dimana guru banyak memberikan ceramah(*transfer of knowledge*) sedangkan peserta didik lebih banyak mendengar, mencatat dan menghafal. Kemampuan pedagogi dengan pola konvensional dipandang sudah kurang tepat dengan era saat ini.



Adapun Karakteristik peserta didik abad 21 adalah sebagai berikut:

1. Guru semestinya mengorientasikan upaya pengembangan keterampilan abad 21, literasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Keterampilan Abad 21 dapat diintegrasikan dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga pilihan metode, media dan pengelolaan kelas benar-benar meningkatkan keterampilan tersebut. Karena itulah menjadi keharusan kemampuan pedagogi guru menyesuaikan dengan karakteristik dan keterampilan yang diperlukan di abad 21.

Kompetensi pedagogi merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran seperti memahami

karakteristik peserta didik, kemampuan merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, serta kemampuan mengembangkan ragam potensi peserta didik. Kompetensi pedagogi guru abad 21 tidak cukup hanya mampu menyelenggarakan pembelajaran seperti biasanya, guru dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi serta mampu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, artinya kemampuan guru khususnya literasi digital terus ditingkatkan.

Kompetensi pedagogi berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 tahun 2007 meliputi; (a) menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, (b) menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (c) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, (d) menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, (e) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, (f) memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, (g) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, (h) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (i) memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, (j) melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Kompetensi pedagogi menjadi bagian dari kompetensi profesi guru yang terus untuk ditingkatkan dan dikembangkan baik secara mandiri maupun kelompok dengan difasilitasi oleh pemerintah,

organisasi profesi, komunitas, lembaga swadaya masyarakat atau atas dasar inisiasi sendiri. Namun, paradigma guru sebagai profesional yang terus belajar menjadi titik sentral pengembangan kompetensinya.

## 2. Kegiatan Belajar

Mendasarkan pada tantangan abad 21 maka guru harus mentransformasi diri dalam era pedagogi digital dengan terus mengembangkan kreatifitas dan daya inovatif. Sementara *National Educational Technology Standards* (NETS) dalam buku *Instruktional Technology and Media for Learning* menyatakan guru yang efektif adalah guru yang mampu mendesain, mengimplementasikan dan menciptakan lingkungan belajar serta meningkatkan kemampuan peserta didik. Guru memiliki kemampuan standar seperti; (1) memfasilitasi dan menginspirasi peserta didik belajar secara kreatif, (2) mendesain dan mengembangkan media digital untuk pengalaman belajar dan mengevaluasi, (3) memanfaatkan media digital dalam bekerja dan belajar, (4) memiliki jiwa nasionalisme dan rasa tanggungjawab tinggi di era digital, dan (5) mampu menumbuhkan profesionalisme dan kepemimpinan.

Disisi lain dalam pengelolaan pembelajaran ada beberapa hal yang penting diperhatikan oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran abad 21 ini, yaitu;

(1) penguatan tugas utama sebagai perancang pembelajaran, (2) menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*), (3) menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, serta (4) mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Secara umum kemampuan pedagogi guru abad 21 dalam mengelola pembelajaran mencakup kemampuan menyusun perencanaan pembelajaran, melaksanakan

pembelajaran, penilaian prestasi belajar peserta didik, dan melaksanakan tindak lanjut hasil penilaian dengan prinsip-prinsip pembelajaran kekinian (*digital age*).

Dalam mengelola pembelajaran guru mengawali dengan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang disusun dengan terlebih dahulu guru memahami karakteristik peserta didik, memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, mengintegrasikan aneka sumber belajar berbasis digital dan non-digital, mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi, memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan potensi dan karakter peserta didik serta pilihan metode yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pada tahap perencanaan ini guru mengembangkan rencana pembelajaran (RPP) atau *lesson plan* yang memenuhi prinsip-prinsip perencanaan yang mendidik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada peserta didik (*student centered*), membawa konsekuensi pilihan metode pembelajaran menekankan belajar aktif. Metode dan media yang tepat berdampak pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran menurut Abdul Majid (2013) meliputi kemampuan-kemampuan membuka pelajaran, menyajikan materi, menggunakan metode/ media, menggunakan alat peraga, menggunakan bahasa yang komunikatif, memotivasi peserta didik, mengorganisasi kegiatan, berintraksi dengan peserta didik secara komunikatif, menyimpulkan pembelajaran, memberikan umpan balik, memberikan penilaian, dan menggunakan waktu secara cermat. Kemampuan-kemampuan tersebut akan sangat bergantung pada pilihan metode pembelajaran yang digunakan dengan mengintegrasikan teknologi dalam

pelaksanaanya.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran sebagai inti aktifitas di sekolah, semestinya menunjukkan kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial salah satunya adalah penampilan memesona di depan peserta didik. Selain penjelasan mudah dipahami, penguasaan keilmuan benar, canggih menguasai teknologi, mau mendengar peserta didik, berempati atas kondisi peserta didik, dan pandai mengelola kelas sebagai pengendalian situasi di kelas secara rinci guru yang memesona tampil dalam sebagai berikut;

1. Guru harus bisa menjadi teman belajar (*co learner*) yang menyenangkan, pandai membuat analogi materi yang sulit dengan padanan sehingga mudah dipahami. Contoh seorang guru ingin menjelaskan peredaran darah yang sehat maka diibaratkan dengan lalulintas yang lancar tanpa kemacetan.
2. Pandai membuat metafora atau perumpamaan sebagai strategi sehingga peserta didik mudah menangkap esensi dari suatu materi. Misalnya guru bisa menggunakan cerita untuk menumbuhkan kesadaran penggunaan teknologi yang bijaksana. Metaphor dapat dipergunakan di awal, ditengah maupun akhir pembelajaran. Contoh pernyataan yang mengandung metafora; “jika engkau berhenti belajar, maka jiwamu akan merasakan sebagaimana tubuhmu jika engkau berhenti makan dan minum”.
3. Canggih. Guru memesona harus terlihat canggih sehingga generasi Z merasa ada sesuatu yang perlu dipelajari dari gurunya dan terkagum-kagum. Contoh; guru bisa mendemonstrasikan penggunaan teknologi dan merupakan pengalaman menakjubkan bagi peserta didik. Program animasi

flash ditunjukkan kepada anak-anak dari gambar kupu-kupu bisa dirancang menjadi terbang. Sudah pasti apabila guru yang canggih selalu dikerubuti peserta didik yang selalu menantikan hal-hal yang baru dari gurunya. Cara di atas bisa saja dianggap hal biasa oleh peserta didik di sekolah yang sudah maju, karena itulah guru perlu mengimbangi dan beberapa langkah lebih maju dari peserta didik. Inilah pentingnya guru menyelami dan mengerti benar kegemaran daripada peserta didik. Kecanggihan tidak harus bersentuhan teknologi termasuk misalnya guru bisa bermain sulap, bermain musik, bernyanyi, mendemonstrasikan trik-trik dan sebagainya.

4. Humoris namun tegas dan disiplin. Guru yang humoris membawa suasana lebih akrab dan dekat, menyebabkan suasana riang namun tetap tegas dan disiplin kapan waktunya belajar dan kapan bersikap humor.
5. Guru pandai berempati dan menyayangi peserta didik. Tidak semua peserta didik berasal dari keluarga yang beruntung secara ekonomi atau banyak yang mengalami kondisi keluarga yang kurang harmonis. Guru harus mengenal satu persatu latar belakang dan bahkan menjadi tempat bernaung dan berlindung dan tidak serta merta atas nama agen kurikulum. Tugas guru adalah membuat peserta didik belajar nyaman, merasa terlindungi dan bahkan bisa membantu menyelesaikan persoalan peserta didik di sekolah maupun di rumah.
6. Memiliki rasa kesepenuhhatian dan menyadari apa yang dilakukan adalah panggilan jiwa. Guru perlu bermurah hati sehingga kelas-kelas kita menjadi

tempat yang menyejukkan bagi peserta didik dan termotivasi untuk menjadi generasi tangguh dan baik. Beban hidup guru tidak boleh terekspresikan negative di depan peserta didik, justru memperlihatkan sosok tangguh yang patut diteladani.

Selain memesonakan untuk memotivasi peserta didik guru pandai memanfaatkan media pembelajaran, alat dan bahan pembelajaran, dan sarana lainnya. Kompetensi guru untuk memfasilitasi dan menginspirasi peserta didik dalam belajar dan menumbuhkan kreatifitas tentunya harus diawali dengan penguasaan materi yang baik dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam pembelajaran, menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menumbuhkan kreatifitas peserta didik melalui pembelajaran dengan lingkungan tatap muka maupun lingkungan virtual.

Di era digital ini, guru diharapkan mampu mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi pembelajaran secara autentik melalui pengalaman belajar dengan menggabungkan alat evaluasi terkini dan mengoptimalkan isi dan lingkungan pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik. Guru juga diharapkan mampu menunjukkan pengetahuan, keterampilan, dan proses kerja yang representatif dari seorang profesional yang inovatif dalam masyarakat global dan digital, dengan menunjukan sistem teknologi untuk mentransfer pengetahuan dalam berbagai situasi. Selain dari itu tuntutan berkolaborasi dengan peserta didik, teman profesi, orang tua dan komunitas dengan memanfaatkan *tool* digital dan peralatan untuk mendukung kesuksesan peserta didik dalam belajar.

Selanjutnya kemampuan guru abad 21 juga harus memahami isu-isu lokal dan global dan tanggap terhadap perubahan budaya digital yang berkembang dan menunjukkan tindakan dengan menjunjung tinggi etika dalam praktik profesionalnya. Kompetensi ini penting dimiliki oleh guru era digital, karena pengetahuan dan informasi sangat cepat baik lokal maupun global yang terkadang belum tentu sesuai dengan norma dan belum tentu teruji kebenarannya, karena itu informasi dan pengetahuan tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan ketika akan dijadikan sebagai bahan kajian dalam pembelajaran.

Bagian akhir dari pengelolaan pembelajaran yang menjadi inti dari kompetensi pedagogi yaitu kemampuan melakukan penilaian atau evaluasi. Penilaian hasil pembelajaran merupakan akhir dari kegiatan proses pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur keberhasilan kompetensi yang dicapai peserta didik. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk melihat sejauh mana kompetensi yang dicapai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui efektifitas proses belajar mengajar yang telah dilakukan oleh guru. Menurut S. Eko Putro Widoyoko (2014) menyebutkan tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran adalah penentuan tujuan, menentukan desain evaluasi, pengembangan instrumen evaluasi, pengumpulan informasi/ data, analisis dan interpretasi, dan tindak lanjut. Secara singkat pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengolahan data, dan pelaporan evaluasi. Pengembangan profesi guru dari aspek kemampuan pedagogi perlu untuk ditingkatkan dengan berbagai strategi dan bentuk kegiatan. Strategi dan bentuk

kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pedagogi ini seperti kegiatan seminar, workshop, dan pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh lembaga profesi guru, forum guru (KKG), konsorsium, perguruan tinggi, swasta maupun pemerintah dalam hal ini dinas pendidikan.

#### **D. Peran Teknologi dalam Kompetensi Abad 21**

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik secara beretika untuk memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan aneka sumber dan teknologi secara tepat (Januszewski and Molenda, 2008). Teknologi pendidikan merupakan bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dan peningkatan kinerja melalui perancangan, pengembangan, pemroduksian, pendayagunaan, dan pengelolaan sumber dan teknologi secara tepat. Teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang mengintegrasikan secara sinergis beberapa disiplin ilmu dengan maksud memudahkan terjadinya proses belajar, meningkatkan mutu pembelajaran, dan meningkatkan kinerja. Proses studi (pengkajian) dan praktik dalam teknologi pendidikan harus dilakukan secara bertetika.

Teknologi pendidikan adalah proses bersistem dalam membantu memecahkan masalah belajar manusia sepanjang hayat, di mana saja, kapan saja, dengan cara apa saja, dan oleh siapa saja (Miarso, 2004). Masalah belajar utama yang sering menjadi kendala dalam pelaksanaan tugas profesional pendidik adalah berkenaan dengan proses membelajarkan konsep abstrak, konsep yang rumit/kompleks,

peristiwa yang sudah lewat, pemahaman terhadap bahan yang diceramahkan, memberikan pengalaman langsung dan pengalaman berinteraksi dengan objek yang terlalu besar atau kecil. Permasalahan belajar dalam konteks mikro ini dapat diatasi dengan menerapkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan, seperti pemanfaatan media yang relevan dalam proses pembelajaran, pengembangan model pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik peserta didik dan kompetensi yang akan dicapai, dan pendayagunaan aneka sumber belajar yang tersedia. Pemecahan masalah belajar yang terjadi di ruang-ruang kelas pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan teori dan praktik teknologi pendidikan (Haryono, 2008).

Dalam konteks membelajarkan kompetensi abad 21, peran teknologi pendidikan dapat diwujudkan dalam aplikasi fungsi penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan sumber dan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam jangka pendek dan peningkatan kinerja sebagai capaian pembelajaran jangka panjang. Untuk mengembangkan kompetensi abad 21 dibutuhkan model pembelajaran yang fokus pada belajar lebih dalam (*deeper learning*) dan kemitraan baru (*new partnership*) dengan strategi pedagogi yang lebih luas, didukung dengan pemanfaatan dan pengelolaan aneka sumber dan teknologi secara tepat dan fungsional. Ini semua adalah tantangan yang sekaligus peluang bagi bidang teknologi pendidikan untuk menunjukkan eksistensi dan peran strategisnya.

Terapan teknologi pendidikan berpotensi mendorong berkembangnya sistem pembelajaran yang lebih inovatif, pendayagunaan produk kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi untuk mendukung aktivitas pembelajaran, dan berkembangnya pola pembelajaran yang bervariasi. Sistem pembelajaran inovatif sebagai bentuk terapan teknologi pendidikan, telah berhasil diciptakembangkan dan beberapa diantaranya dilembagakan dalam sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan terbuka seperti SMP Terbuka, SMA Terbuka, Universitas Terbuka adalah bentuk riil dari terapan teknologi pendidikan dalam inovasi pembelajaran yang telah melembaga dan menjadi bagian dari sistem pendidikan nasional. Sistem pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis web, *e-learning* adalah terapan teknologi pendidikan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang prospektif ke depan seiring laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (Haryono, 2008).

Terkait dengan model pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi abad 21, para teknolog pendidikan ditantang untuk mampu menciptakan berbagai rancangan pembelajaran yang efektif bagi tercapainya suatu proses belajar yang mendalam dan terbangunnya kemitraan baru, rancangan pembelajaran yang fungsional memberikan pengalaman pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan untuk berbuat, bekerja dengan orang lain, dan kekuatan batin peserta didik. Berangkat dari rancangan pembelajaran yang dikembangkan, teknolog pendidikan harus juga mampu mengembangkan dan memproduksi perangkat pembelajaran (bahan ajar, media, dan alat ukur keberhasilannya) yang diperlukan. Setelah itu teknolog pendidikan masih harus melakukan uji kelayakan dan keefektivan atas produk yang berhasil

diciptakembangkan. Jauh sebelum melakukan perancangan, pengembangan, pemroduksian, dan penerapan suatu karya, teknolog pendidikan juga harus melakukan pengkajian baik secara konseptual teoretik maupun praksis empirik lapangan.

Bidang teknologi pendidikan memiliki peran strategis dalam mewujudkan pembelajaran abad 21 yang harus mengembangkan kompetensi kognitif, interpersonal, dan intrapersonal, membekali peserta didik dengan *core subject* yang kuat dilengkapi dengan kompetensi non akademik yang sangat diperlukan dalam lapangan kerja pada era global, masyarakat informasi, dan masyarakat pengetahuan. Kompetensi berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreatif dan inovatif menjadi faktor determinan terhadap keberhasilan seseorang dalam kehidupan dan perjalanan karirnya. Melalui fungsi penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan aneka sumber dan teknologi secara tepat, teknologi dapat berkontribusi secara bermakna dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi akademik dan non akademik sesuai tuntutan perubahan.

## **E. Dinamika dan permasalahan kompetensi abad 21**

### **1. Dinamika kompetensi abad 21**

Tantangan pendidikan abad 21 adalah sebagai berikut: (a) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (b) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu

berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (c) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (d) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (e) Kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; (f) Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; (g) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*), mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan (h) Kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak (BSNP,2010)

## 2. Implementasi Pembelajaran abad 21 di Indonesia

Salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan nasional Indonesia yaitu dengan merevisi atau merombak kurikulum sekolah, Indonesia saat ini menggunakan kurikulum Merdeka yang diterapkan secara nasional di jenjang pendidikan dasar dan

menengah. Kurikulum Merdeka ini telah diimplementasikan di abad ke-21 saat perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat dan kemudahan mengakses informasi. Abad ke-21 merupakan era berkompetisi, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan bagaimana belajar dan berfikir dengan cerdas dan selektif dalam memilih informasi yang valid dan relevan (Halpern, 2003)

Selain melalui kurikulum Merdeka pemerintah Indonesia juga mengimplementasikan pembelajaran abad 21 dari program penguatan pendidikan karakter disekolah yang diharapkan dapat menumbuhkan karakter siswa untuk dapat berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang mampu bersaing di abad 21. Hal itu sesuai dengan empat kompetensi yang harus dimiliki siswa di abad 21 yang disebut 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) (Kemendikbud, 2017)

Usaha lainnya yang dilakukan pemerintah dalam rangka menggalakkan pendidikan abad 21 yaitu dengan menyediakan layanan belajar gratis berbasis digital yang dikelola oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) yang dinamai portal Rumah belajar (widayat, 2018).

Salah satu penelitian yang telah dilakukan terkait dengan implementasi pembelajaran abad 21 di Indonesia. Uminingtyas, Sukarmin, suryana (2019) Menyatakan bahwa penerapan pembelajaran abad-21 di Indonesia masih harus ditingkatkan sebab belum

dilakukan secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa SMA siswa tidak menunjukkan kemampuan dalam keterampilan berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Penilaian terhadap keterampilan berpikir kritis pada siswa terbatas pada kemampuan kognitif siswa, mayoritas siswa hanya mampu mencapai level C3 dalam taksonomi blooms. Selain itu Guru-guru membutuhkan beberapa latihan untuk mengembangkan instrumen keterampilan berfikir kritis dan instrument keterampilan memecahkan masalah.

Beberapa Kendala krusial yang dihadapi pendidikan Indonesia dalam penerapan pembelajaran abad-21 berasal dari kualitas siswa dan kualitas guru-gurunya.. Berdasarkan data Unesco dalam Global Education Monitoring (GEM) Report (2016), pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke 10 dari 14 negara berkembang dan kualitas guru menempati urutan ke 14 dari 14 negara berkembang di dunia.

Hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) di bidang pedagogik dan profesional tahun 2015 menunjukkan bahwa rata-rata nasional untuk kedua bidang kompetensi tersebut. Selain itu dilihat dari realisasi pembelajaran formal, guru fokus pada materi yang disarankan oleh kurikulum dan mereka pikir itu sudah cukup. Praktis, guru cenderung menggunakan buku paket sekolah atau menggunakan bahan buku teks. Dalam orientasi hasil belajar, para guru bergantung pada skor konkret kognitif. Jika evaluasi hasil akhir siswa menunjukkan skor optimal lebih dari yang ditentukan KKM (nilai lulus), itu berarti bahwa proses pembelajaran berhasil. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh paradigma lama bahwa kurikulum harus diikuti

berdasarkan prinsip taat. Paradigma ini membawa implikasi bahwa kreativitas guru akan membuat proses belajar mengajar kurikulum (Rokhman, Yuliati. 2010) Hal itu dianggap sebagai sesuatu yang salah dalam konteks pendidikan abad 21.

## **BAB VI**

### **FIELD TRIP**

#### **(Kunjungan Studi)**

##### **A. Definisi Field Trip**

Kuliah lapangan atau *field trip* adalah suatu kegiatan kunjungan ke objek tertentu diluar lingkungan kampus, yang bertujuan untuk mencapai tujuan intruksional tertentu (Sumaatmadja, 1984). Mahasiswa diajak melihat langsung objek yang akan dipelajari, mengembangkan pemikiran dan merangsang kreatifitas karena mahasiswa menyaksikan dan membuktikan sendiri fenomena alam yang terjadi. Melalui penggalian sumber belajar yang ada dilingkungan, secara tidak langsung dosen telah mendekatkan mahasiswa dengan lingkungan. Kegiatan pembelajaran seperti ini termasuk cara mencerdaskan, mendewasakan, dan membebaskan mahasiswa dalam mengembangkan pemikiran mahasiswa (*Learning to think*), menambah pengalaman mengajar (*Learning by expirience*), menimbulkan rasa peduli (*Learning to care*), dan rasa tanggung jawab terhadap masyarakat sekitarnya (*Learning to live together*) (Onah, 2008).

Hadisubroto (2001) *field trip* atau pembelajaran dengan pengalaman langsung (*hands on expirience*) mengharuskan anak belajar menggunakan proses-proses IPA, dimulai dari mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, berkomunikasi, menginterpretasikan data, menyusun defenisi operasional, menyusun pertanyaan dan hipotesis, eksperimentasi, memformulasikan model-model, menilai dan menyimpulkan. Jadi, kuliah lapangan (*field trip*) sangat cocok untuk dipergunakan pada mata kuliah yang pembahasannya bersifat lingkungan atau objek kajiannya berada di alam seperti mata kuliah Ekologi Hewan dan Ekologi Tumbuhan.

Patrick (2010) menyatakan bahwa manfaat utama melaksanakan kuliah lapangan atau *field trip* adalah kuliah lapangan mampu menyajikan kebenaran yang nyata dengan cara menjumpai langsung organisme tersebut di habitat aslinya. Hal ini memberikan keuntungan bagi siswa untuk mendapatkan informasi awal. Selain itu manfaat lain setelah melakukan *field trip* terjadi peningkatan kemampuan mahasiswa dalam ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Sejalan dengan Patrick, penelitian Houser, dkk., (2011) menyatakan bahwa mahasiswa yang mengikuti *field trip* memiliki nilai yang bagus pada ujian akhir. Hendra (2014) meyakini bahwa *field trip* sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, berdasarkan ketercapaian setiap indikator dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *field trip* menciptakan manfaat yang positif.

Ramayulis (1990: 172) mendefinisikan metode ini sebagai suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mengadakan kunjungan ke satu objek di luar kelas dengan maksud utama mempelajari objek tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode kunjungan studi dapat dilakukan melalui metode observasi, survai, karya wisata, darma wisata, study tour dan lain sebagainya. Intinya adalah peserta didik diajak dan diarahakan untuk mengenal secara langsung objek dari materi pelajaran. Juga mengajak mereka untuk berkarya disamping sebagai refreshing yang bersifat edukatif.

## **B. Tujuan Field Trip**

Tujuan dari metode *field trip* adalah untuk memperkenalkan secara nyata kepada siswa tentang hal-hal yang sedang di pelajari di kelasnya dengan langsung

mengunjungi objek yang sedang di pelajari tersebut (Muslihuddin, dkk., 2012: 123). Menurut Rusyan dalam Sagala (2014: 214) kendatipun karyawisata banyak memiliki nilai non akademis, tetapi tujuan umum pendidikan dapat dicapai, terutama mengenai wawasan dan pengalaman tentang dunia luar.

### C. Manfaat Field Trip

Manfaat dari field trip atau kunjungan lapangan menurut Imam Musbikin (2010:128-132) adalah sebagai berikut:

- a. Dapat membantu anak mengembangkan berbagai potensi perkembangan yang dipergunakan untuk beradaptasi secara kreatif dengan lingkungannya.
- b. Membantu menumbuhkan *autoactivity* (aktivitas yang tumbuh dalam diri) anak, sehingga dimungkinkan terjadinya proses *active learning* (belajar secara aktif). Anak akan terlibat secara aktif dalam belajar melalui proses mengamati, mencari, menemukan, dan mengkomunikasikannya.
- c. Memberi pengalaman belajar secara langsung atau pembelajaran secara nyata.
- d. Memberikan suasana atau kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepekaan, kepedulian atau sensitivitas terhadap berbagai kondisi lingkungan alam. Kegiatan ini juga sekaligus membangun kecerdasan naturalis anak.
- e. Membantu anak memperoleh proses dan hasil belajar yang bermakna serta pembelajaran yang fungsional praktis, anak dapat menemukan, memahami, dan menerapkan secara langsung proses belajar pada berbagai aspek dalam kehidupan secara nyata. Dengan demikian, anak dapat memaknai bahwa belajar tentang

berbagai hal akan memiliki makna dalam kehidupan kini maupun di masa yang akan datang.

#### **D. Tahapan-Tahapan Field Trip**

Terlaksananya suatu kegiatan, tentunya tak lepas dari tahapan-tahapan yang harus terpenuhi. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *field trip* (karyawisata) di perlukan langkah-langkah atau tahapan yang harus di penuhi agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Adapun langkah-langkah pokok dalam pelaksanaan metode karya wisata menurut PMPTK dalam Muslihuddin, dkk., (2012: 123-124) antara lain sebagai berikut:

1. Perencanaan Karyawisata

Tahap perencanaan karyawisata terdiri dari 5 tahapan utama, diantaranya: 1) merumuskan tujuan karyawisata; 2) menetapkan objek karyawisata sesuai dengan tujuan yang hendak di capai; 3) menetapkan lamanya karyawisata; 4) menyusun rencana belajar bagi siswa selama karyawisata; 5) merencanakan perlengkapan belajar yang harus disediakan.

2. Pelaksanaan Karyawisata

Fase ini adalah pelaksanaan kegiatan belajar di tempat karyawisata dengan bimbingan guru. Kegiatan belajar ini harus diarahkan kepada tujuan yang telah di tetapkan pada fase perencanaan di atas.

3. Tindak Lanjut

Pada akhir karyawisata siswa diminta laporannya baik

lisan maupun tertulis, mengenai inisi masalah yang telah di pelajari pada waktu karyawisata.

Sedangkan menurut Roestiyah (2008: 86-87) agar penggunaan teknik *field trip* (karyawisata) ini dapat terlaksana dengan efektif, maka pelaksanaan pembelajarannya perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Tahap persiapan, pada tahap persiapan guru perlu menetapkan perumusan tujuan intruksional yang jelas, mempertimbangkan pemilihan teknik, menghubungi pemimpin obyek yang akan dikunjungi untuk merundingkan segala sesuatunya, penyusunan perencanaan yang matang, membagi tugas dan menyiapkan sarana, serta pembagian siswa kedalam beberapa kelompok.
- b) Tahap pelaksanaan, dimana pemimpin rombongan mengatur segalanya dibantu dengan petugas-petugas lainnya, memenuhi tata tertib yang telah di tentukan bersama, mengawasi petugas pada setiap sesi dan kelompok sesuai dengan tanggung jawabnya, dan memberi petunjuk bila perlu.
- c) Tahap akhir, pada tahap akhir *field trip* siswa mengadakan diskusi mengenai segala hasil kegiatan *field trip*, menyusun laporan atau paper atau kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan *field trip*, terakhir menindak lanjuti hasil kegiatan *field trip* seperti membuat grafik, gambar, model-model, diagram, alat-alat yang digunakan di tempat *field trip* dan sebagainya.

Langkah-langkah dari metode kunjungan studi adalah sebagai berikut:

1. Kujuan harus dirumuskan terlebih dahulu dan dapat diketahui peserta didik.
2. Pendidik menetapkan apakah metode ini sangat tepat.

3. Pendidik harus lebih dahulu menghubungi pihak yang berkompeten.
4. Setelah mendapat izin:
  - Syarat yang diperlukan.
  - Persiapan yang harus disediakan.
  - Bantuan yang diharapkan.
5. Merumuskan dan mencoba menetapkan anggaran
6. Pendidik menetapkan tugas kepada peserta didik secara keseluruhan baik teknis maupun inti.
7. Harus ditetapkan secara bersama-sama.

Pembentukan panitia baik pada tahap pelaksanaan, pelaporan, penilaian dan follow up. Masih banyak metode lain dalam pembelajaran lain, Joyce (2000: 28) mengemukakan ada empat rumpun metode pembelajaran yakni; (1) rumpun metode interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial kemasyarakatan. (2) metode pemrosesan informasi, yakni rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu. (3) metode pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar. (4) metode behaviorism yakni model yang berorientasi pada perubahan perilaku. Berdasarkan kajian yang penulis lakukan terhadap beberapa metode baru pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran pendidikan, diantaranya adalah *quantum learning*.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Field Trip**

##### **1. Kelebihan *Field Trip***

(Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 94) menyatakan bahwa *Field trip* atau kuliah lapangan mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

- a) Field trip memiliki prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran.
- b) Membuat apa yang dipelajari di sekolah lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan masyarakat.
- c) Pengajaran serupa ini dapat lebih merangsang kreativitas siswa.
- d) Informasi sebagai bahan pelajaran lebih luas dan aktual.

Menurut Syaiful Sagala (2006: 215) mengemukakan bahwa kelebihan metode *field trip* adalah :

- a) Anak didik dapat mengamati kenyataan-kenyataan yang beraneka ragam dari dekat.
- b) Anak didik dapat menghayati pengalaman-pengalaman baru dengan mencoba turut serta di dalam suatu kegiatan.
- c) Anak didik dapat menjawab masalah-masalah atau pernyataan- pernyataan dengan melihat, mendengar, mencoba, dan membuktikan secara langsung.
- d) Anak didik dapat memperoleh informasi dengan jalan mengadakan wawancara atau mendengar ceramah yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- e) Anak didik dapat mempelajari sesuatu secara intensif dan komprehensif.

Sedangkan menurut Roestiyah (2001: 87) menyatakan kelebihan metode karyawisata atau *field trip* yaitu:

- a) Siswa memperoleh pengalaman belajar yang tidak didapatkan di sekolah, sehingga kesempatan tersebut dapat mengembangkan bakat khusus atau keterampilan siswa.

- b) Siswa dapat melihat berbagai kegiatan di lingkungan luar sehingga dapat memperdalam dan memperluas pengalaman siswa.
- c) Dengan obyek yang ditinjau langsung, siswa dapat memperoleh bermacam-macam pengetahuan dan pengalaman yang terintegrasi dan tidak terpisah-pisah dan terpadu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *field trip* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- a) Siswa dapat mengamati kenyataan yang bermacam-macam dari tempat bekunjung siswa.
- b) Siswa dapat menghayati pengalaman-pengalaman baru.
- c) Siswa dapat memperoleh informasi langsung yang berasal dari pengamatan siswa itu sendiri.
- d) Siswa dapat mempelajari suatu materi secara integral dan terpadu.

## **2. Kekurangan Metode *Field Trip***

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006: 94) mengemukakan bahwa metode *field Trip* mempunyai kekurangan, yaitu :

- a) Fasilitas yang diperlukan dan biaya yang dipergunakan sulit untuk disediakan oleh siswa atau sekolah.
- b) Sangat memerlukan persiapan atau perencanaan yang matang.
- c) Memerlukan koordinasi dengan guru agar tidak terjadi tumpang tindih waktu selama kegiatan karyawisata.
- d) Dalam *field Trip* sering unsur rekreasi lebih prioritas, sedang unsur studinya menjadi terabaikan.

- e) Sulit mengatur siswa yang banyak dalam perjalanan dan sulit mengarahkan mereka pada kegiatan yang menjadi permasalahan.

Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2006: 215) mengemukakan bahwa metode *field Trip* mempunyai kekurangan, yaitu :

- a) Memerlukan persiapan oleh banyak pihak.
- b) Jika karyawisata sering dilakukan akan mengganggu kelancaran pelaksanaan pembelajaran, apalagi jika tempat-tempat yang dikunjungi jauh dari sekolah.
- c) Kadang-kadang terjadi kesulitan dalam pengangkutan.
- d) Jika tempat yang dikunjungi itu sukar untuk diamatai, akibatnya siswa menjadi bingung dan tidak akan mencapai tujuan yang diharapkan.
- e) Memerlukan pengawasan yang tepat.
- f) Memerlukan biaya yang relatif tinggi.

Dari kedua pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode *field Trip* mempunyai kekurangan-kekurangan, yaitu :

- a) Biaya yang dipakai dalam proses karyawisata relatif mahal.
- b) Kadang terjadi kesulitan dalam mengkondisikan siswa.
- c) Sering tujuan pembelajaran tidak tersampaikan karena tujuan untuk rekreasi lebih diprioritaskan.
- d) Memerlukan persiapan yang matang agar tidak terjadi gangguan selama dalam proses karyawisata berlangsung.

## **BAB VII**

### **OUTING CLASS**

#### **(Pembelajaran di Luar Kelas)**

##### **A. Definisi Outing Class**

Pembelajaran di luar kelas (*Outing class*) merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan di luar kelas ataupun di luar sekolah. Pembelajaran di luar kelas (*outing class*) sendiri bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar kepada siswa dan untuk memperluas pengetahuan. Menurut Briggs dan Wager yang dikutip oleh Adityo Gani Purossani (2015:5) dalam penelitiannya bahwa *outing class* merupakan media pengajaran yang sangat menantang dan menyenangkan bagi siswa, karena media ini mampu merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan potensi diri serta media ini menarik untuk diikuti semua siswa. Media *outing class* mencakup beberapa karakteristik seperti keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, dan keterampilan perilaku dan motorik. Penerapan pembelajaran di luar kelas (*outing class*) dalam pembelajaran yaitu dengan cara siswa melakukan kegiatan belajar di lingkungan sekolah atau di luar sekolah seperti, mengunjungi museum, cagar alam, atau berbagai tempat untuk bisa belajar untuk menambah pengetahuan.

Dari berbagai penjelasan di atas, maka dengan ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran di luar kelas bukan hanya sebatas mengajak siswa belajar di alam terbuka, namun cara penyampaian pembelajaran ini juga mengajak siswa dari suasana yang menjenuhkan terkaitnya situasi pembelajaran yang ada dengan memaksimalkan seluruh indra yang dimiliki siswa dan diharapkan pada akhirnya pengetahuan serta

motivasi belajar yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis mereka.

## **B. Tujuan Pembelajaran Outing Class**

Menurut Indrian (2011:82) tujuan pembelajaran *outing class* sebagai berikut:

- 1) Metode ini dapat mengidentifikasi berbagai kekuatan dan kelemahan anak didik.
- 2) Anak didik yang mengikuti kegiatan *outing class* dapat mengeluarkan segala ekspresi dan potensi dirinya dengan caranya sendiri namun tetap dalam aturan permainan.
- 3) Pembelajaran *outing class* akan menjadikan anak didik dapat menghargai dan menghormati dirinya sendiri dan orang lain. Akhirnya anak didik dapat menghargai sebuah perbedaan, dengan demikian anak didik akan mempunyai kepribadian yang baik sehingga menghormati kehidupan.
- 4) Dengan *outing class* anak akan mampu belajar dengan menyenangkan sehingga anak didik akan terus termotivasi dan bersemangat untuk melakukan segala kegiatan. Kemudian anak terus menggali segala potensi dirinya untuk bisa menyelesaikan bentuk permainan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran *outing class*.
- 5) *Outing class* akan memupuk jiwa kemandirian anak untuk melakukan segala rangkaian kegiatan dengan mengeluarkan segala potensi dirinya, sehingga mampu menyelesaikan segala kegiatan dengan hasil yang maksimal.

- 6) Dengan pembelajaran *outing class* akan menumbuhkan sikap empati dan sensitif terhadap perasaan orang, karena kegiatan ini dilakukan secara kelompok.
- 7) *Outing class* juga mengajarkan anak didik untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.
- 8) Dalam *outing class*, anak didik mampu mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif. Hal ini dikarenakan anak didik menerapkan cara belajar efektif dan kreatif secara langsung. Dengan demikian nantinya anak didik mampu bersikap efektif dan efisien serta kreatif dalam kehidupannya.
- 9) *Outing class* juga menjadi sarana yang tepat untuk membangun karakter dan kepribadian anak yang baik.
- 10) Dengan pembelajaran *outing class*, anak didik bisa memahami berbagai nilai positif berbagai contoh nyata dalam kegiatan yang dilaksanakan.

### **C. Manfaat Outing Class**

Dika (2011:30) mengatakan bahwa manfaat pembelajaran *outing class* adalah sebagai berikut:

1. Menambah kecintaan anak terhadap alam sekitar.
2. Mengurangi kejenuhan anak dalam belajar.
3. Anak mudah menerima informasi.
4. Menambah kepedulian anak tentang alam sekitar.
5. Meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita.
6. Merangsang kreativitas anak.
7. Menambah pengetahuan guru dalam merencanakan

strategi pembelajaran.

Selanjutnya menurut Sejati (2016:81) juga mengungkapkan manfaat belajar di luar kelas, yaitu: (1) Mengungkapkan fakta dan memperoleh data di lapangan. (2) Mendorong motivasi belajar siswa. (3) Mengembangkan kemampuan fisik-sosial. (4) Menjadikan belajar siswa bermakna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa manfaat metode *outing class* pada pembelajaran tematik yaitu materi lebih jelas dan siswa belajar secara langsung, melihat secara langsung dan tidak berfikir abstrak lagi jadi siswa mampu memahami materi lebih cepat serta mampu berinteraksi dengan masyarakat.

#### **D. Langkah-langkah Outing class**

Menurut Widiasworo (2017:40) langkah-langkah *Outing class* dibagi dalam tiga tahap sebagai berikut:

##### **1. Tahapan persiapan**

Ada beberapa hal yang perlu di lakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut: a) Merumuskan tujuan pembelajaran di luar kelas ini perlu di perhatikan oleh guru, yaitu tujuan akademik yang perlu di rumuskan sesuai dengan taraf perkembangan siswa dan hasil analisis tugas; b) Guru menyiapkan tempat dan media yang ada di luar lingkungan sekolah dan akan di gunakan sebagai objek materi pembelajaran yang akan di sampaikan, dengan tempat di sekitar sekolah; c) Guru mengajak siswa keluar kelas; d) Baik guru maupun siswa harus dalam keadaan nyaman, rileks dan tidak merasa terpaksa.

## 2. Tahap pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini terdapat beberapa hal yang akan di lakukan oleh guru yakni sebagai berikut: a) Guru menjelaskan materi di dalam kelas; b) Setelah menjelaskan materi, guru menginstruksi kepada siswa keluar kelas sesuai dengan *setting* (tempat) yang telah ditentukan. Siswa berjalan rapih dan tertib untuk belajar di di luar kelas; c) Guru berhadapan dengan siswa berjarak kira-kira 1 meter, melaksanakan percakapan antara guru dengan siswa; d) Siswa memperhatikan langkah-langkah tersebut agar pelaksanaan pembelajaran di luar kelas (*Outing class*) dapat terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

3. Tahap evaluasi meliputi: a) Tahap evaluasi merupakan kesempatan yang di berikan guru kepada siswa untuk memperlihatkan kemajuannya; b) Guru melakukan penelitian terhadap hasil tugas siswa.

## E. Kelebihan dan kekurangan *Outing class*

### 1. Kelebihan pembelajaran di Luar Kelas (*Outing Class*)

Melihat banyaknya keuntungan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar maka dapat dikatakan pula bahwa belajar di luar ruangan pun memiliki banyak kelebihan, pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) jelas banyak memiliki kelebihan dibandingkan pembelajaran secara konvensional yang selalu berlangsung dalam kelas, dari segi siswa, pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) akan membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan dari segi guru, dapat digunakan

sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran. Pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) mampu menghilangkan kejenuhan, baik siswa maupun guru, dari rutinitas belajar yang selalu berlangsung di dalam kelas.

Husamah (2013:32) mengatakan bahwa kelebihan pembelajaran di luar kelas (*outing class*) adalah sebagai berikut: a) Siswa lebih termotivasi untuk belajar; b) Siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; c) Daya pikir siswa lebih berkembang; d) Pembelajaran lebih menginspirasi siswa; e) Pembelajaran lebih menyenangkan; f) Lebih mengembangkan kreativitas guru dan siswa; g) Melatih siswa untuk dapat bersosialisasi secara langsung dengan masyarakat; h) Kegiatan belajar lebih komunikatif; i) Lebih menyeimbangkan antara pencapaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan; j) Pembelajaran lebih dapat mengembangkan nilai-nilai karakter akhlak mulia.

Dari kelebihan pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) di atas adalah pembelajaran yang lebih menantang bagi siswa dan menjembatangi antara teori didalam buku dan kenyataan yang ada di lapangan. Kualitas pembelajaran dalam situasi nyata akan memberikan peningkatan kapasitas pencapaian belajar melalui objek yang dipelajari serta dapat membangun personal yang lebih baik.

## 2. Kekurangan Pembelajaran di Luar Kelas (*Outing Class*)

Pembelajaran di luar kelas (*outing class*) adalah guru mengondisikan siswa di luar kelas yang tentunya jauh lebih sulit di bandingkan dengan di dalam kelas. Dan

hal ini memerlukan keterampilan serta usaha ekstra untuk dapat mengarahkan siswa sebaik mungkin agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Husamah (2013:32) Adapun kekurangan pembelajaran di luar kelas (*outing class*) adalah sebagai berikut: a) Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ke tujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main; b) Kegiatan mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga menghabiskan waktu untuk belajar di kelas. c) Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi di dalam kelas.

Alasan penulis memilih metode *outing class* karena Pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) merupakan solusi yang dapat guru pilih dalam menyajikan pelajaran. Pembelajaran *Outing Class* sangat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam metode pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) siswa langsung terlibat pada setiap kegiatan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) memiliki kelebihan yaitu siswa memperoleh pengalaman langsung dengan cara mengamati, mendengar, mencoba, bertanya, dan membuktikan secara nyata sehingga siswa memperoleh pengalaman yang lebih komprehensif dan terpadu. Pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh merupakan pengalaman baru sebelumnya tidak pernah diperoleh ketika melakukan proses pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan kekurangan metode pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) adalah tempat yang dituju jauh akan memerlukan persiapan lebih matang, kesulitan

transportasi, membutuhkan biaya lebih banyak, dan memerlukan pengawasan ekstra. Pembelajaran di luar kelas (*Outing Class*) yang diterapkan dalam menggunakan lingkungan sekitar sekolah agar dapat meminimalisir segenap kekurangan yang muncul dengan penerapan *Outing Class*, tetapi dapat memperoleh hasil maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, Supriyono Widodo. 2000. *Psikologi Belajar*. Surabaya: Rineka Cipta
- Abdurrozak, dkk. 2016. *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. *Jurnal pena ilmiah*. Vol. 1, No. 1.
- Adirman. 2007. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafiik Persada.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama
- Ahmad Idzhar. 2016. *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Office*, Vol 2 No.2. h,222
- Andayani. 2015. *Problema dan Aksioma : Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish
- Ande Andrias, Mailani M. Nino. 2024. *Strategi Pembelajaran*. Kupang: Tangguh Denara Jaya Publisher
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Alfabeta.
- Benny. A Pribadi. 2013. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Biggs, J., & Tang, C. 2007. *Pengajaran untuk Pembelajaran Berkualitas di Perguruan Tinggi* (Edisi ke-3). Berkshire: Open University Press.
- Biggs, , dkk. 2022. *Penerapan Pendekatan Deep Learning dalam Pendidikan Global*. Surabaya: Pustaka Pendidikan

- Blain. R. Worthen dan James. R. Sanders. 1973. *Educational Evaluation: Theory and Practice*, Worthington, Ohio, Charles A Jones Publishing Company.
- Blikstein, Paulo and Chan, Monica M. 2018. *Exploring Problem- Based Learning for Middle School Design and Engiineering Education in Digital Fabrication Laboratories*. Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning. Volume 12, issue 2.
- Chabib Thoha, dkk. 1999. *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Charles Gallway. 1976. *Psychology For Learning and Teaching*. New York: Mc Graw-Hill Book Company
- Curran Lona.1994. *Model Pembelajaran Mek A Matc*. Rajawali Pers.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dapat dilihat dalam halaman web berikut: <http://re-serchengine.com/rustanti30708.html>. Artikel: Implikasi Pendidikan, Pembelajaran dan Pengajaran
- Dapat dilihat halaman web berikut: : <http://media.diknas.go.id/media/document/3553.pdf>.
- Dapat dilihat dalam halaman web berikut: <http://alkhafy.blogspot.com/2008/11/belajar-dan-mengajar.html>.
- Dapat dilihat dalam halaman web berikut: <http://ertin1996.blogspot.co.id> di posting oleh ertin pada 29/09/20015/.html.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Didi Supriyadi dan Deni Dermawan. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya
- Chrismawan, Dika Arif. 2014. "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Outing Class Terhadap Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas III di SDN

- Gajahan Karanganyar. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Diputera, A. M. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. December.
- Djaali dan Muljono. 2004. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT.Grasindo
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Driscoll, Marcy P. 1994. *Psychology of Learning for Instructions*. Boston: Allyn and Bacon
- Dwi,A.Gunawan,R.Sadirman.2014. *Sejarah Indonesia*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Deep Learning dan Surface Learning. Tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=KnIynokRfd4> (Diakses pada 30 Januari 2026)
- Duwi, Priatno. 2009. *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta: PT Buku Kita
- Efendi, F. N. 2008. *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Ekan Simanulang. 2022. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 4 Medan*. Medan: HKB
- Gredler, Margaret F. Bell. 1996. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: CV, Rajawali
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurnanya*. PT. Aksara
- Harmadi. 2017. *pengembangan model dan metode pembelajran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta : Deepublish.

- Hasniar. 2022. “*Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Quizizz.*” Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan Volume 3 Nomor 4, Hal : 193– 208.
- Hilman, Wendy. 2003. *Learning How To Learn: Problem Based Learning.* Australian Journal of Teacher Education. Volume 28. Issue 2.
- Holstein, Herman. 1999. Murid Belajar Mandiri. Bandung: Remadja Karya
- Huriah, T. 2018. *Metode Student Center Learning.* Jakarta : Prenada Media Group.
- Husamah. (2013). *Pembelajaran luar kelas (outdoor learning).* Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Imam, Musbikin. 2010. *Buku Pintar PAUD Tuntunan Lengkap dan Praktis Para Guru PAUD (dalam Perspektif Islam).* Jakarta: Transmedia
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Peserta Didik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2014. *Models of teaching (9<sup>th</sup> ed).* Boston. Pearson
- J. Sopah, *Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar*, Jurnal diakses pada tanggal 22 April 2026
- Japar. 2015. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Setting Kooperatif Untuk Meningkatkan Daya Matematis Dan Keterampilan Sosial.* Journal of EST. ISSN : 2460-1497. Vol.1. No.1.
- Jean Piaget, 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif.* Jakarta, Gramedia.
- Jensen, G. M. And Mostrom, E. 2002. *Handbook of Teaching and Learning for Physical Therapists.* United states: Gayle May.
- Jihad, Asep, dan Abdul Haris. 2009. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Multi Pressindo

- Khosim, N. 2017. *Model model pembelajaran*. Bandung : Sang Surya.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah . (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Konsep dan Implementasi Deep Learning oleh Robert Randall. Diakses melalui situs: <https://gurudikdas.dikdasmen.go.id/news/konsep-dan-implementasi-deep-learning-oleh-robert-randall>
- Li, Huinchun. 2003. *Educational Change Towards Problem Based Learning: An Organizational Perspective*. Denmark: River Publishers.
- Lie, Anita. 2010 *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- M,yamin. 2010. *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta:Gaung Persada Pers
- M.Sobri. *Reaktualisasi Strategi Pendidikan Islam: Ikhtiar Mengimbangi Pendidikan Global, Jurnal Studi Keislaman Ulumuna IAIN Mataram, Vol.17, No2*.
- Mendikdasmen Paparkan Pemahaman Deep Learning. Diakses melalui situs: <https://www.kemendikdasmen.go.id/berita/12794-mendikdasmen-paparkan-pemahaman-deep-learning-dalam-kemajuan>.
- Mohamad Syarif Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mohamad Surya. 2014. *startegi kognitif dalam proses pembelajaran*. Garut: STKIP Garut Press

- Muhammad Fathurrohman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Muhammad Ali. 2006. *Islamologi(Dinul Islam)*. Jakarta:PT Ikhtiar Baru Van Hover
- Muhaimin, dkk. 2009. *Manejemen Pendidikan aplikasi dalam penyusunan rencana Pengembangan Sekolah*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group.
- Muhibin Syah. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mulyatiningsih, E. 2016. *pengembangan-model-pembelajaran*.
- Mutjiono.1999. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nafiah, Yunin Nurun dan Suyanto, Wardan. 2014. *Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa*. Jurnal pendidikan vokasi. Vol 4, nomor 1
- Nata,A. 2009. *Perspektif islam tentang starategi pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Nasution, S. 2004. *Didaktis Asas-Asas Mengajar*. Bumi Aksara.
- Novan Ardi Wiyani. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Nurdin, Syaruddin dan Adrianoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Oemar Hamalik. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- , 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta. Bumi Aksara.
- Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru

Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*). Diakses melalui situs:

<https://gurudikdas.dikdasmen.go.id/storage/users/3/Berita/2025/PDF/Pembelajaran%20Mendalam.pdf>

Pupuh Fathurrahman, M.Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT.Refika Aditama

Putra, Asep Sutisna. 2009. *Model Pembelajaran*, <https://asepsutisna.wordpress.com/> 26 Oktober 2009. Diakses tanggal 23 april 2026

Rahman, Muhammad, dan Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

Reigeluth (2009). *Instructional-Design Theories and Models, Volume III. Buildinga*

Ronis, D. L. 2008. *Problem-Based Learning For Math & Science Integrating Inquiry and the Internet*. California: Corwin Press A Sage Publications Company.

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sage, S. T. S. 2002. *Problems As Possibilities Problem-Based Learning for K-16 Education*. Virginia USA: Association for Supervicion and Curriculum Development.

Saleh, Marhamah. 2013. *Strategi pembelajaran Fiqh dengan Problem- Based Learning*. Jurnal ilmiah didaktika. Vol XIV. No,1.

Savery, John R. 2006. *Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions*. Journal of Problem-based Learning. Volume 1, no.1.

Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Padang: Quantum Teaching.

Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar:UNM

- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sejati, E.A., Sumarmi, S., & Ruja., I.N. 2016. *Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor study terhadap kemampuan menulis karya ilmiah geografi SMA*. *Jurnal Pendidikan-Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(2), 77-83
- Schools, M., & Developer, C. (n.d.). *Journal of Education and Educational Development*. 3(1).
- S. Eko Putro Widoyoko (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sobri, Sutikno. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Prospect
- Sri Anitah. 2007. *Sistem Pembelajaran di SD*. Jakarta. UT
- Suryabrata, Sumardi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- ..... 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka. Cipta
- ..... 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- ..... 2004. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Shankar, P R. 2010. *Problem-based Learning: A Review*. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*. ISSN: 3249-3254.
- Simone, Chistina De. 2014. *Problem-Based Learning in Teacher Education: Trajectories of Change*. *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 4, No. 12.

- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Bandung: Rineka Cipta
- SMU Kolese de Britto, (1999). *Pendidikan Bebas Menuju Pribadi Mandiri*. Yogyakarta: Yayasan De Britto.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Departemen Pendidikan Nasional*. Direktorat Ketenagaan.
- Sukintata. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani, Filsafat Pembelajaran dan Masa Depan*. Jakarta: Nuansa.
- Surjono, Herman dwi dan Wulandari, Bekti.. 2013. *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Plc Di Smk*. Jurnal pendidikan vokasi. Vol 3, Nomor 2.
- Suparlan. 2005. *Menjadi Guru Efektif*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Cet. Ke-11.
- Syaiful, Sagala.2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Tilaar, HAR. 1998. *Beberapa Agenda reformasi Pendidikan Nasional dalam Perspektif Abad 21*. Jakarta: Tera Indonesia.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatis-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan*. Manora, R. E. (2019). Penataan Kelas yang ramah anak di sekolah dasar inklusi. Repository. Rombot, O. (2017, April). PENDIDIKAN INKLUSI. Retrieved Juli 2021. 16 GURUKU - VOLUME. 2, NO. 1 FEBRUARI 2024
- Trianto. 2007. *Model -Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya:Prestasi Pustaka

- Trainto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. Cet. Ke-3.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: kencana.
- Ten 21st-Century Skills Every Student Needs [Daring]. Tautan: <https://www.weforum.org/stories/2016/03/21st-century-skills-future-jobs-students/> (Diakses pada 30 Januari 2026)
- Undang-undang Republik Indonesia. No. 20 Tahun 2003
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dandosen
- Uno, Hmazah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Usman, Moh.Uzer. 2002. *Menjadi Guru profesional*. Bandung : PT. Remaja. Rosdakarya.
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Wasonowati, R.R.T, Dkk. 2014. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Hukum - Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa Sma Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 3
- Winkel. 2009. *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta:Media abadi
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi pembelajaran outdoor*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wulan Dwi Aryani, *Pembelajaran Berdiferensiasi, Implementasi dan Praktik Baik pada mapel IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka*, (2023). (n.p.): Cahya Ghani Recovery, Hal, 9-11
- Zaenal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik dan Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

## BIOGRAFI PENULIS



**Prof. Dr. Drs. Malkisedek Taneo, M.Si**, lahir di Mnelalete pada 02 April 1967 dan saat ini menetap di Kota Kupang. Menyelesaikan pendidikan Dasar di SD Negeri Oekamusa pada tahun 1981, dan melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Soe, dan tamat pada tahun 1984, kemudian menyelesaikan Pendidikan Tingkat Menengah di SMA Swasta Diakui Kristen Soe pada tahun 1987. Kemudian melanjutkan Pendidikan ke Jenjang Pendidikan Tinggi pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang dan menyelesaikan Studi pada tahun 1992. Pada tahun 2001 menyelesaikan Pendidikan Magister pada Program Studi Ilmu-Ilmu Sosial Pascasarjana Universitas Airlangga. Tahun 2016 menyelesaikan Pendidikan Doktor pada Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang.

Penulis merupakan Dosen ASN pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana. Penulis juga pernah menduduki jabatan struktural antara lain; menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Sejarah tahun 2012-2016, Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah tahun 2010-2017, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan tahun 2011-2018, Plt Wakil Dekan Bidang Akademik tahun 2016-2018 dan menjabat Dekan FKIP 2019-2023 dan 2023-2027.

Penulis Juga aktif melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dan penelitian sesuai dengan bidang keahlian.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh penulis antara lain tentang Sejarah Kedatangan dan Perkembangan Etnis Cina di Kupang yang dipublikasi pada Internasional journal of Multicultural and Multireligious Understanding, Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Sejarah Budaya Mahasiswa Prodi. Sejarah, Training On Writing Of Scientific Works and Articles For Elementary And Junior High School Teacher In Boti, District Of Kie, In South Central Regency dipublikasi pada Jurnal internasional, Ethnomatematika Dalam Tradisi Ikat Jagung Masyarakat Meto Desa Mnelalete Kecamatan Amanuban Barat Kabupaten Timor Tengah Selatan Untuk Memperkuat Pembelajaran Sejarah, Noemuti: Pusat Kekuasaan Topasses Di Timor Dalam Memperkuat Aktualisasi Nilai Sejarah Budaya Dalam Pembelajaran Sejarah. Inkulturasi Budaya Lokal dalam Pendidikan Anak Suku Boti Dalam Di Desa Boti, Kecamatan Kie Kabupaten Timor Tengah Selatan dan dipublikasi pada JURNAL SCIENTIA.



**Nino Melkias Mailani, S.Pd., M.Pd,**

Lahir di Kelle 13 November 1992.

Penulis saat ini berdomisili di Lasiana

Kota Kupang Nusa Tenggara Timur.

Penulis telah menyelesaikan

pendidikan dasar di SD Inpres Taus

pada tahun 2004 dan melanjutkan

Pendidikan di SMP Negeri 2 Soe dan

tamat pada 2009, kemudian

menyelesaikan Pendidikan Tingkat Menengah di SMA Kristen 1 Soe tamat tahun 2011, Kemudian melanjutkan Pendidikan ke Jenjang Pendidikan Tinggi (Strata Satu) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang dan menyelesaikan Studi pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan Studi strata dua (Magister) di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebalas Maret Surakarta tamat tahun 2023. Pengalaman Organisasi di kampus sebagai Ketua HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) Pendidikan Sejarah tahun 2014 serta panitia di beberapa kegiatan di kampus baik strata satu maupun strata dua. Beberapa artikel yang telah dipublikasikan di jurnal antara lain: Kearifan Lokal Masyarakat Boti yang dipublikasi pada Jurnal Pendidikan Indonesia (JAPENDI), Peran Guru Melalui Pembelajaran Sejarah Lokal Dalam Mempersiapkan Generasi Tangguh yang dipublikasi pada Jurnal UNS, *Exploring The Culture of The Boti Tribe in History Learning at SMA Kristen 1 Soe* yang dipublikasi pada *International Journal Of Innovative Science And Reaseacrh Technology* dan beberapa karyanya yang di bukukan yaitu buku dengan judul Kearifan Lokal Masyarakat Boti, Buku Pendidikan Multikulturalisme, Buku Pengantar Ilmu Sejarah, Buku Kekuasaan Portugis dan Belanda di *Pah Meto* Dalam Pembelajaran, dan Buku Kolonialisme Dari

Eropa Ke Pulau Timor. Penulis saat ini mengabdikan di almamaternya Universitas Nusa Cendana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah.