

MODEL & METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

(Teori dan Panduan Praktis)



Penulis:

Jakub Saddam Akbar, S.Pd.,M.Pd
Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd.,M.Pd
Vibry Andina Nurhidayah, M.Hum
Siti Isma Sari Lubis, S.Pd.I.,M.Hum
Dr. Randi Saputra, M.Pd.,Kons
William Sandy, Ph.D
Sri Maulidiana, S.Pd.,M.TCSOL
Vidya Setyaningrum, M.Pd
Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd.,M.Pd
Wulan Wahyu Ningrum, SE,M.Ak
Nur Muji Astuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep
Nelly, S.Pd.I,M.S.I
Fitri Susanti Ilyas, S.Pd.,M.A
Dr. Akhmad Ramli, M.Pd
Yusi Kurniati, M.Pd
Christina Yuliasuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep

MODEL & METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

(Teori dan Panduan Praktis)

Penulis :

Jakub Saddam Akbar, S.Pd.,M.Pd
Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd.,M.Pd
Vibry Andina Nurhidayah, M.Hum
Siti Isma Sari Lubis, S.Pd.I.,M.Hum
Dr. Randi Saputra, M.Pd.,Kons
William Sandy, Ph.D
Sri Maulidiana, S.Pd.,M.TCSOL
Vidya Setyaningrum, M.Pd
Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd.,M.Pd
Wulan Wahyu Ningrum, SE,M.Ak
Nur Muji Astuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep
Nelly, S.Pd.I,M.S.I
Fitri Susanti Ilyas, S.Pd.,M.A
Dr. Akhmad Ramli, M.Pd
Yusi Kurniati, M.Pd
Christina Yulastuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Penerbit:

SONPEDIA
Publishing Indonesia

MODEL & METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

(Teori dan Panduan Praktis)

Penulis :

Jakub Saddam Akbar, S.Pd.,M.Pd
Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd.,M.Pd
Vibry Andina Nurhidayah, M.Hum
Siti Isma Sari Lubis, S.Pd.I.,M.Hum
Dr. Randi Saputra, M.Pd.,Kons
William Sandy, Ph.D
Sri Maulidiana, S.Pd.,M.TCSOL
Vidya Setyaningrum, M.Pd
Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd.,M.Pd
Wulan Wahyu Ningrum, SE,M.Ak
Nur Muji Astuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep
Nelly, S.Pd.I,M.S.I
Fitri Susanti Ilyas, S.Pd.,M.A
Dr. Akhmad Ramli, M.Pd
Yusi Kurniati, M.Pd
Christina Yuliasuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep

ISBN : 978-623-8345-14-4

Editor:

Efitra & Sepriano

Penyunting :

Windi Gustiani

Desain sampul dan Tata Letak:

Yayan Agusdi

Penerbit :

PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Redaksi :

Jl. Kenali Jaya No 166 Kota Jambi 36129 Tel +6282177858344
Email: sonpediapublishing@gmail.com Website: www.sonpedia.com

Anggota IKAPI : 006/JBI/2023

Cetakan Pertama, Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
Apapun tanpa ijin dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Buku ini berjudul ***“MODEL & METODE PEMBELAJARAN INOVATIF: Teori dan Panduan Praktis”***. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih bagi semua pihak yang telah membantu dalam penulisan dan penerbitan buku ini.

Saat ini, dunia pendidikan sedang mengalami transformasi yang signifikan. Perubahan cepat dalam teknologi, lingkungan, dan kebutuhan siswa menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Buku ini bertujuan untuk menjadi panduan komprehensif bagi para pendidik dan siapa pun yang tertarik untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa. Dengan menggabungkan teori yang kuat dengan panduan praktis yang teruji, buku ini berusaha memberikan solusi konkret untuk tantangan yang dihadapi oleh para pendidik di era modern ini.

Buku "Model & Metode Pembelajaran Inovatif : Teori dan Panduan Praktis" merupakan panduan komprehensif dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif. Penekanan pada konsep dasar pembelajaran inovatif memperkuat pemahaman tentang metode-metode baru untuk memotivasi siswa dalam belajar. Buku ini mengenalkan beberapa model pembelajaran inovatif, seperti Pembelajaran Langsung, Cooperative Learning, Pembelajaran Berbasis Masalah, Berbasis Proyek, Flipped Classroom, dan Berbasis Keterampilan.

Pembaca juga akan menemukan panduan mengenai model Inkuiri, Multiple Intelligences, serta berbagai metode pembelajaran inovatif lainnya seperti Blended Learning, Problem-Based Learning,

Kontekstual, Jigsaw, Mind Mapping, dan Role Playing. Dengan lebih dari dua belas model dan metode yang dijelaskan dengan jelas dan didukung teori yang kuat, buku ini menjadi sumber inspirasi bagi para pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern ini.

Buku ini mungkin masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, saran dan kritik para pemerhati sungguh penulis harapkan. Tim Penulis berharap buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan wawasan bagi Anda dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan merangsang, yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, semoga buku ini dapat mendorong terciptanya sistem pendidikan yang lebih adaptif dan inovatif, sesuai dengan perkembangan zaman.

Jambi, Juli 2023

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
BAGIAN 1 KONSEP DASAR PEMBELAJARAN INOVATIF	1
A. PENGERTIAN PEMBELAJARAN INOVATIF.....	1
B. KONSEP PEMBELAJARAN INOVATIF	2
C. PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF.....	5
D. PENTINGNYA PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM DUNIA PENDIDIKAN.....	7
E. PEMBELAJARAN INOVATIF BERORIENTASI TPACK	9
F. PEMBELAJARAN INOVATIF BERORIENTASI TPACK DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA	14
BAGIAN 2 PEMBELAJARAN INOVASI MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	18
A. PEMAHAMAN AWAL MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	18
B. KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG.....	20
C. PRINSIP KERJA MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	22
D. LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	24
E. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	28
BAGIAN 3 INOVASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF	30
A. DEFINISI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF.....	30
B. TUJUAN DAN MANFAAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF.....	32
C. STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF.....	33
BAGIAN 4 INOVASI PEMBELAJARAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH.....	44
A. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	44
B. URGENSI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH.....	46
C. TUJUAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	48
D. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH.....	51
E. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH.....	54

F. LANGKAH-LANGKAH DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH.....	57
BAGIAN 5 PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK.....	61
A. DEFINISI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	61
B. TUJUAN DAN MANFAAT	63
C. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	66
D. CONTOH DAN STUDI KASUS	68
BAGIAN 6 FLIPPED CLASSROOM	71
A. PERAN TEKNOLOGI	74
B. PERBANDINGAN DENGAN PENDEKATAN KELAS TRADISIONAL	76
C. PENINGKATAN KETERLIBATAN SISWA DAN PEMBELAJARAN AKTIF	77
D. INSTRUKSI DAN DIFERENSIASI YANG DIPERSONALISASI	78
E. PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS	79
F. MEMPROMOSIKAN KOLABORASI DAN PEMBELAJARAN SESAMA PELAJAR.....	79
G. AKSESIBILITAS TEKNOLOGI	80
H. MEMASTIKAN AKUNTABILITAS SISWA	81
I. MANAJEMEN WAKTU	82
J. KESETARAAN DAN INKLUSIVITAS	84
K. MENKOMUNIKASIKAN HARAPAN KEPADA SISWA DAN ORANG TUA	85
L. MEMBERIKAN DUKUNGAN DAN SUMBER DAYA YANG BERKELANJUTAN.....	86
M. BERKOLABORASI DENGAN KOLEGA DAN BERBAGI PRAKTIK BAIK.....	87
BAGIAN 7 INOVASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN.....	89
A. DEFINISI DAN PRINSIP METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN.....	89
B. TUJUAN DAN MANFAAT PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN.....	91

C.	CONTOH INOVASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN PADA SISWA	94
D.	TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN	98
BAGIAN 8 INOVASI PEMBELAJARAN MODEL INKUIRI.....		103
A.	PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI.....	103
B.	LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI.....	107
C.	JENIS-JENIS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI	109
D.	ASESMEN DALAM MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI.....	111
E.	STRATEGI PRATKTIS INOVASI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI.....	114
BAGIAN 9 HAKIKAT MULTIPLE INTELLIGENCES		117
A.	PENGERTIAN INTELLIGENCE	117
B.	PENGERTIAN MULTIPLE INTELLIGENCES	118
C.	JENIS-JENIS MULTIPLE INTELLIGENCES.....	119
D.	PERAN <i>MULTIPLE INTELLIGENCES</i> DALAM PROSES PEMBELAJARAN	121
E.	IMPLIKASI MULTIPLE INTELLIGENCES DALAM PEMBELAJARAN	127
BAGIAN 10 PENGANTAR METODOLOGI PEMBELAJARAN INOVATIF		129
A.	PENGERTIAN METODOLOGI PEMBELAJARAN INOVATIF.....	129
B.	KOMPONEN DAN CIRI-CIRI METODE PEMBELAJARAN INOVATIF	132
C.	TUJUAN DAN MANFAAT PEMBELAJARAN INOVATIF.....	134
D.	IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INOVATIF YANG EFEKTIF.....	137
E.	CONTOH DAN STUDI KASUS PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM AKUNTANSI	140
BAGIAN 11 INOVASI PEMBELAJARAN METODE BLENDED LEARNING		143
A.	DEFINISI BLENDED LEARNING.....	143
B.	TUJUAN DAN MANFAAT BLENDED LEARNING	145
C.	UNSUR-UNSUR BLENDED LEARNING.....	146
D.	IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING	148

E.	JENIS BLENDED LEARNING.....	150
F.	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN BLENDED LEARNIN	152
BAGIAN 12 INOVASI PEMBELAJARAN METODE PROBLEM-BASED		
LEARNING.....		154
A.	PENGENALAN PROBLEM-BASED LEARNING	154
B.	KARAKTERISTIK PROBLEM-BASED LEARNING.....	155
C.	TUJUAN METODE PROBLEM-BASED LEARNING	157
D.	MANFAAT METODE PROBLEM-BASED LEARNING.....	158
E.	KELEBIHAN DAN KELEMAHAN <i>PROBLEM-BASED LEARNING</i>	160
F.	SINTAKS METODE PROBLEM-BASED LEARNING.....	161
G.	CONTOH PENERAPAN PROBLEM-BASED LEARNING	164
H.	KESIMPULAN.....	167
BAGIAN 13 INOVASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL		168
A.	PENDAHULUAN.....	168
B.	PENGERTIAN DAN PRINSIP PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL.....	170
C.	MANFAAT DAN ALASAN KEBERHASILAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	173
D.	STRATEGI INOVATIF UNTUK MENERAPKAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	176
E.	FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	178
F.	TANTANGAN BAGI PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	180
BAGIAN 14 INOVASI PEMBELAJARAN JIGSAW		182
A.	METODE PEMBELAJARAN.....	182
B.	PENGERTIAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN.....	186
C.	INOVASI PEMBELAJARAN JIGSAW	189
BAGIAN 15 INOVASI PEMBELAJARAN MIND MAPPING		196
A.	PENGERTIAN MIND MAPPING	196
B.	MANFAAT MIND MAPPING	198
C.	MACAM-MACAM <i>MIND MAPPING</i>	200
D.	TAHAPAN DALAM MEMBUAT <i>MIND MAPPING</i>	204
E.	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL <i>MIND MAPPING</i>	205
BAGIAN 16 INOVASI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING.....		208

A.	PENGERTIAN INOVASI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	208
B.	KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING.....	209
C.	LANGKAH-LANGKAH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	214
D.	PENILAIAN PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	217
E.	INOVASI DALAM METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	219
DAFTAR PUSTAKA		221
TENTANG PENULIS		233

BAGIAN 1

KONSEP DASAR PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENGERTIAN PEMBELAJARAN INOVATIF

Pembelajaran inovatif adalah pendekatan atau metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan pendekatan baru, strategi, dan teknologi yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini menggabungkan konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran yang melampaui pendekatan tradisional, dengan fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Pembelajaran inovatif mencoba mengatasi tantangan dan persyaratan yang muncul dalam dunia yang terus berubah dengan cepat, seperti kemajuan teknologi, perubahan sosial, dan kebutuhan pasar kerja yang berkembang. Tujuan utamanya adalah mempersiapkan siswa untuk sukses di masa depan dengan memberikan mereka pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan dan dapat diterapkan dalam konteks nyata.

Pembelajaran inovatif sering kali melibatkan strategi seperti pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi digital, kolaborasi antar siswa, penilaian autentik, dan personalisasi pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, menciptakan lingkungan yang mendorong eksplorasi, pemecahan

masalah, dan refleksi. Dengan pendekatan inovatif, siswa didorong untuk menjadi aktif, kreatif, dan mandiri dalam pembelajaran mereka. Mereka dilibatkan dalam pengalaman pembelajaran yang nyata, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran inovatif juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan komunikasi, kerja tim, pemikiran kritis, adaptabilitas, dan inisiatif.

Pada intinya, pembelajaran inovatif mengusahakan perubahan dan peningkatan dalam pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, menantang, dan relevan dengan dunia yang terus berubah. Tujuannya adalah memberikan siswa keterampilan dan pemahaman yang mendalam, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan dengan kreativitas, ketangkasan, dan kepercayaan diri yang tinggi.

B. KONSEP PEMBELAJARAN INOVATIF

Konsep pembelajaran inovatif mencakup berbagai pendekatan, strategi, dan prinsip yang mempromosikan pengalaman pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif. Berikut adalah beberapa konsep dasar dalam pembelajaran inovatif:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek nyata atau tugas yang membutuhkan pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks praktis.

Proyek ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mendalam, mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan penerapan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata.

2. Pembelajaran Kolaboratif

Konsep ini melibatkan kerja kelompok, diskusi, dan interaksi antara siswa. Siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, berbagi ide, melengkapi kekuatan masing-masing, dan membangun keterampilan sosial serta kerja tim.

3. Integrasi Teknologi Dalam pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi elemen penting dalam pembelajaran inovatif. Teknologi dapat digunakan untuk akses ke sumber daya belajar yang luas, kolaborasi online, pembuatan karya-karya multimedia, serta penggunaan alat dan aplikasi pendukung pembelajaran. Pengintegrasian teknologi dalam kegiatan belajar mengajar memberikan berbagai manfaat, termasuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta memfasilitasi pemahaman dan visualisasi materi secara lebih baik (Maeng et al., 2013).

4. Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah, memfasilitasi eksplorasi dan penemuan siswa, dan memadukan minat, kebutuhan, dan gaya belajar individu dalam pengalaman pembelajaran.

5. Pemecahan Masalah dan Pemikiran Kritis

Konsep ini melibatkan pemberian tugas dan tantangan yang mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, menganalisis informasi, mengambil keputusan berdasarkan bukti, dan memecahkan masalah kompleks. Siswa diajak untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengembangkan solusi kreatif.

6. Pembelajaran Berkelanjutan dan Refleksi

Pembelajaran inovatif menekankan pentingnya pembelajaran seumur hidup dan refleksi terhadap pengalaman belajar. Siswa diajak untuk terus mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap melalui refleksi diri, evaluasi, dan tindakan perbaikan.

7. Penilaian Autentik

Konsep ini melibatkan penggunaan penilaian yang mencerminkan situasi dunia nyata, seperti penugasan proyek, portofolio, presentasi, atau simulasi. Penilaian autentik memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kemampuan siswa dan membantu mendorong penerapan pengetahuan dalam konteks yang relevan.

Melalui penerapan konsep-konsep tersebut, pembelajaran inovatif bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang aktif, menantang, dan relevan bagi siswa. Pendekatan ini mengembangkan keterampilan abad ke-21, mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berubah, dan memberikan fondasi yang kuat untuk keberhasilan masa depan mereka.

C. PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF

Pengembangan pembelajaran inovatif melibatkan beberapa langkah dan strategi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik. Berikut adalah beberapa tahapan dalam pengembangan pembelajaran inovatif:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Tantangan

Langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang ada dalam konteks pembelajaran. Ini melibatkan pemahaman tentang perubahan sosial, budaya, teknologi, atau kebutuhan spesifik siswa yang memerlukan pendekatan pembelajaran baru.

2. Penyusunan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan identifikasi kebutuhan, tetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Tujuan ini harus mencerminkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang ingin dikembangkan pada siswa.

3. Riset dan Pemilihan Metode Pembelajaran

Lakukan riset tentang metode pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Pertimbangkan pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, flipped classroom, atau gamifikasi. Pilih metode yang paling sesuai dengan konteks dan siswa Anda.

4. Penggunaan Teknologi

Integrasikan teknologi dalam pengalaman pembelajaran. Identifikasi alat dan sumber daya teknologi yang mendukung

tujuan pembelajaran Anda. Misalnya, platform pembelajaran online, aplikasi mobile, perangkat keras seperti tablet atau laptop, atau alat visual seperti video atau presentasi.

5. Pengembangan Materi dan Aktivitas Pembelajaran

Kembangkan materi pembelajaran yang relevan dengan tujuan dan metode pembelajaran yang telah dipilih. Desain aktivitas yang menantang, kreatif, dan membutuhkan pemecahan masalah. Pastikan aktivitas tersebut mencerminkan kehidupan nyata dan mendorong pemikiran kritis serta kreativitas siswa.

6. Implementasi dan Evaluasi

Terapkan metode pembelajaran inovatif yang telah dikembangkan dalam kelas. Amati dan evaluasi respon siswa, efektivitas metode, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Gunakan umpan balik siswa dan data evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan pendekatan pembelajaran.

7. Pengembangan Profesional

Berikan pelatihan dan pengembangan profesional kepada guru dan pendidik terkait untuk memahami dan mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif. Dukung pertukaran pengalaman, kolaborasi, dan refleksi dalam mengembangkan praktik pembelajaran inovatif.

Pengembangan pembelajaran inovatif membutuhkan komitmen dan kesadaran yang berkelanjutan dalam memperbaiki pengalaman pembelajaran. Dengan menciptakan pendekatan yang relevan, menarik, dan efektif, pembelajaran inovatif dapat meningkatkan

hasil pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang terus berkembang.

D. PENTINGNYA PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Pembelajaran inovatif memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pembelajaran inovatif menjadi penting:

1. Persiapan untuk Dunia yang Berubah

Pembelajaran inovatif mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berkembang dengan cepat. Kemajuan teknologi, perubahan sosial, dan perkembangan ekonomi mempengaruhi cara kita bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi. Pembelajaran inovatif membantu siswa mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan.

2. Keterampilan Abad ke-21

Pembelajaran inovatif fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam lingkungan kerja modern. Ini termasuk keterampilan seperti pemikiran kritis, kreativitas, kerjasama, komunikasi efektif, pemecahan masalah, keterampilan digital, dan literasi media. Pembelajaran inovatif membantu siswa mengembangkan keterampilan ini, sehingga mereka siap menghadapi tuntutan pekerjaan masa depan.

3. Keterlibatan Siswa yang Lebih Tinggi

Pendekatan pembelajaran inovatif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan metode yang menarik dan interaktif, seperti proyek berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, dan penggunaan teknologi, pembelajaran inovatif dapat memicu minat, motivasi, dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi. Hal ini memungkinkan siswa untuk menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran mereka sendiri.

4. Pemecahan Masalah dan Kreativitas

Pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran inovatif, siswa diajak untuk menemukan solusi baru, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan berpikir di luar batas konvensional. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih luas dan solusi yang inovatif.

5. Pembelajaran Seumur Hidup

Pembelajaran inovatif membantu siswa mengembangkan keterampilan dan sikap yang mendukung pembelajaran seumur hidup. Dengan mempromosikan refleksi, kemampuan belajar mandiri, adaptabilitas, dan kemauan untuk terus belajar dan berkembang, pembelajaran inovatif membekali siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk terus tumbuh dan beradaptasi dalam era perubahan yang konstan.

Pembelajaran inovatif memberikan cara yang lebih efektif dan relevan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi masa depan yang kompleks dan cepat berubah. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan, pemikiran, dan sikap yang diperlukan untuk berhasil dalam dunia yang semakin global dan berhubungan erat dengan teknologi.

E. PEMBELAJARAN INOVATIF BERORIENTASI TPACK

Dalam era pembelajaran abad ke-21, para guru dihadapkan pada tuntutan untuk selalu menjadi kreatif dan inovatif dalam mengajar. Pembelajaran inovatif telah berkembang pesat, terutama pembelajaran berbasis teknologi yang telah mengalami kemajuan yang pesat. Fenomena ini didorong oleh perkembangan teknologi yang terus berlanjut dan menghadirkan tantangan bagi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Untuk tetap relevan dan menghadapi perubahan tersebut, banyak bidang, termasuk pendidikan, berupaya untuk terus meningkatkan diri dan beradaptasi. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Birisci & Kul (2019) bahwa di masa depan, guru akan sangat membutuhkan pemahaman dan penguasaan yang mendalam terhadap pemanfaatan teknologi yang terkait dengan pengetahuan konten dan pedagogi. Hal ini diperlukan agar mereka dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Berdasarkan temuan terkini, diketahui bahwa pembelajaran abad 21 dapat berjalan dengan sukses ketika menggabungkan penggunaan teknologi informasi, pemahaman

materi, dan strategi pengajaran secara sinergis (Rossenberg dan Koehler, 2015). Pelaksanaan proses pembelajaran memerlukan integrasi yang harmonis antara pengetahuan tentang teknologi, materi, dan pedagogi, yang saling terkait dan mendukung kegiatan belajar mengajar (Koehler & Mishra, 2009).

Salah satu alternatif yang menarik adalah menggabungkan kemampuan pedagogik dengan teknologi dalam proses pembelajaran. Inovasi ini dikenal sebagai TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge). TPACK adalah kerangka kerja yang menggabungkan tiga dimensi pengetahuan penting, yaitu pengetahuan tentang konten (*content knowledge*), pengetahuan pedagogis (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan tentang teknologi (*technological knowledge*). Dengan menggabungkan pengetahuan konten yang mendalam dengan pemahaman tentang metode pengajaran yang efektif, serta kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pengajaran, para guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik bagi siswa. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah kerangka kerja yang mengintegrasikan tiga dimensi pengetahuan yang penting dalam pengajaran efektif dengan teknologi. TPACK menggabungkan pengetahuan tentang konten (*content knowledge*), pengetahuan pedagogis (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan teknologi (*technological knowledge*) untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif.

1. Pengetahuan Konten (*Content Knowledge*)

Ini merujuk pada pemahaman guru tentang materi pelajaran yang akan diajarkan. Pengetahuan konten mencakup pemahaman mendalam tentang konsep, prinsip, teori, dan fakta dalam disiplin ilmu tertentu

2. Pengetahuan Pedagogis (*Pedagogical Knowledge*)

Ini melibatkan pemahaman tentang metode dan strategi pengajaran yang efektif. Pengetahuan pedagogis mencakup pemahaman tentang bagaimana siswa belajar, bagaimana merencanakan dan menyampaikan pembelajaran, bagaimana mendiagnosis dan mengatasi kesulitan belajar, dan bagaimana memberikan umpan balik yang efektif.

3. Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*)

Ini merujuk pada pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Pengetahuan teknologi meliputi pemahaman tentang berbagai alat dan aplikasi teknologi yang relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, serta pemahaman tentang cara mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pengajaran.

TPACK menekankan pentingnya mengintegrasikan ketiga dimensi pengetahuan ini. Guru yang efektif dalam menggunakan TPACK dapat merencanakan pengajaran yang berfokus pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akan diberikan, menggunakan strategi pengajaran yang sesuai, dan memanfaatkan teknologi yang relevan untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Dengan

menerapkan TPACK, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan relevan bagi siswa. Mereka dapat mengidentifikasi teknologi yang tepat untuk digunakan dan mendukung proses pembelajaran, merancang aktivitas yang melibatkan kegiatan siswa secara aktif, dan memanfaatkan teknologi sebagai alat yang memperkaya dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten pelajaran. Berikut adalah contoh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Contoh Pemanfaatan Media pembelajaran Berbasis Android Terintegrasi TPACK

Pembelajaran inovatif berorientasi TPACK mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menggabungkan inovasi, kreativitas, dan teknologi dengan penerapan konsep TPACK. Tujuan dari pembelajaran inovatif berorientasi TPACK adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan

bagi siswa. Beberapa ciri khas pembelajaran inovatif berorientasi TPACK meliputi:

- **Integrasi Teknologi yang Cerdas**

Guru menggabungkan pengetahuan tentang teknologi dengan pemahaman tentang metode pengajaran yang efektif dan pengetahuan konten untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menggunakan teknologi secara cerdas dan tepat. Penerapan teknologi menjadi alat untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan efektivitas pengajaran. Menurut Dong, Xu, Chai, & Zhai (2019), teknologi memiliki peran ganda sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan, mempersiapkan pelajaran, dan juga sebagai sarana untuk menarik minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ghavifekr & Rosdy (2015), dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi secara terintegrasi dapat meningkatkan prestasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- **Pembelajaran Berpusat pada Siswa**

Pendekatan ini berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran. Guru menggunakan teknologi untuk memfasilitasi keterlibatan siswa dan memberikan siswa peran aktif dalam proses pembelajaran. Ini termasuk penggunaan alat-alat interaktif, proyek kolaboratif, dan aplikasi berbasis siswa.

- **Konten yang Relevan dan Menarik**

Guru berusaha menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa. Penggunaan teknologi, seperti video, simulasi, atau permainan edukatif, dapat membantu

menyampaikan konten secara visual dan menarik, memperkuat pemahaman siswa.

- **Pengembangan Keterampilan Abad ke-21**

Pembelajaran inovatif berorientasi TPACK membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan keterampilan berpikir kritis melalui pengalaman pembelajaran yang relevan dan kontekstual.

- **Penggunaan Inovasi Teknologi**

Guru berusaha untuk mengadopsi inovasi teknologi yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi baru atau alat canggih dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dan membantu siswa merespons tantangan dunia modern. Pembelajaran inovatif berorientasi TPACK merupakan pendekatan holistik yang menggabungkan teknologi, pedagogi, dan konten secara sinergis. Dengan mengintegrasikan TPACK dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan relevan, membantu siswa mempersiapkan diri untuk menjadi pemimpin masa depan yang terampil dalam menghadapi tantangan global yang kompleks.

F. PEMBELAJARAN INOVATIF BERORIENTASI TPACK DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA

Pembelajaran inovatif berorientasi TPACK memainkan peran krusial dalam mengembangkan kemandirian belajar siswa. Dalam konteks

ini, pembelajaran inovatif mengadopsi strategi dan pendekatan yang dapat mendorong siswa untuk mengambil peran aktif di dalam proses pembelajaran, mengelola pembelajaran mereka sendiri, dan mengembangkan keterampilan kemandirian yang esensial. Berikut adalah beberapa cara pembelajaran inovatif dapat membantu mengembangkan kemandirian belajar siswa:

1. Memberikan Otonomi

Pembelajaran inovatif memberikan siswa otonomi dalam mengatur pembelajaran mereka. Mereka diberi kebebasan untuk memilih topik atau proyek yang diminati, menentukan jadwal belajar, dan mengatur cara mereka mempelajari materi. Dengan mengambil keputusan ini, siswa menjadi lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Contoh Pembelajaran inovatif ini adalah pembelajaran berbasis proyek, dimana siswa diberikan proyek berbasis tugas atau masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Mereka memiliki kebebasan untuk memilih topik atau masalah yang menarik bagi mereka, merencanakan dan melaksanakan proyek, serta mengevaluasi hasilnya.

2. Mendorong Penemuan Mandiri

Pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk menjadi penemu pengetahuan mereka sendiri. Mereka didorong untuk mengeksplorasi, mencari informasi, dan memecahkan masalah secara mandiri. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan dukungan saat siswa mengeksplorasi konsep dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam. Contoh pembelajaran inovatif ini adalah pembelajaran inkuiri, dimana

pembelajaran ini menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, keterampilan bertanya, dan keterampilan penyelidikan siswa melalui eksplorasi aktif dan partisipasi mereka dalam proses penemuan pengetahuan. Dalam model inkuiri, siswa menjadi pusat dari pembelajaran mereka, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pendukung.

3. Pengembangan Keterampilan Metakognitif

Pembelajaran inovatif mendorong pengembangan keterampilan metakognitif, yaitu kemampuan siswa untuk memahami dan mengatur pemikiran mereka sendiri. Siswa didorong untuk merencanakan, memonitor, dan merefleksikan pembelajaran mereka. Mereka belajar untuk mengenali kekuatan dan kelemahan mereka, mengatur strategi pembelajaran yang efektif, dan mengatur waktu dan sumber daya mereka dengan bijaksana.

4. Belajar Melalui Proyek Kolaboratif

Pembelajaran inovatif berorientasi TPACK mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam proyek pembelajaran yang menantang. Melalui kolaborasi, siswa belajar berbagi ide, mengembangkan keterampilan sosial, dan memecahkan masalah secara mandiri.

5. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pendekatan pembelajaran inovatif berorientasi TPACK sering melibatkan pembelajaran berbasis masalah. Siswa didorong untuk mencari solusi mandiri untuk masalah yang kompleks, mengasah keterampilan pemecahan masalah mereka, dan mengambil peran aktif dalam proses belajar.

6. Umpan Balik dan Evaluasi Mandiri

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran inovatif memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik secara instan dan melakukan evaluasi diri. Dengan demikian, siswa dapat belajar dari kesalahan mereka dan mengatur pembelajaran mereka dengan lebih mandiri. Melalui pembelajaran inovatif yang mendukung kemandirian belajar, siswa menjadi lebih aktif, berdaya, dan memiliki kendali atas proses pembelajaran mereka. Mereka menjadi lebih mandiri dalam mengelola pembelajaran mereka, mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk belajar sepanjang hayat, dan siap menghadapi tantangan di luar ruang kelas.

BAGIAN 2

PEMBELAJARAN INOVASI MODEL

PEMBELAJARAN LANGSUNG

A. PEMAHAMAN AWAL MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

MPL yang dalam tulisan ini akan disingkat menjadi MPL dicetuskan pertama kali oleh Wesley Becker dan Siegfried Engelmann pada tahun 1960-an. MPL merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam rumpun kelompok model pembelajaran perilaku, dimana rumpun kelompok model ini dibangun berdasarkan kerangka teori tingkah laku dimana salah satu cirinya adalah menyelesaikan masalah pada sejumlah perilaku yang dapat diamati secara terstruktur. Ciri lain yang dimiliki adalah mengenai belajar tidak dipandang sebagai suatu hal yang holistik melainkan diuraikan menjadi langkah-langkah kongkrit yang dapat diamati sebagai tolak ukur perubahan dalam perilaku siswa.

Konsep pelajaran dengan pembelajaran langsung seringkali dipandang sebagai model pembelajaran yang kurang baik, karena pembelajaran langsung identik dengan ceramah di kelas, guru dianggap kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sehingga membuat siswa pasif. Pemahaman negatif mengenai pembelajaran langsung tampaknya dihasilkan dari kesalahpahaman terhadap definisinya yang terbatas, padahal setiap guru pada dasarnya telah menerapkan prinsip pembelajaran langsung, misal dalam pengajarannya saat menyiapkan demonstrasi dan menyajikan

informasi harus terstruktur dan sistematis serta dapat memberikan arah dan ilustrasi topik yang jelas.

MPL sendiri merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendukung terlaksananya proses belajar yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan Langkah pembelajaran yang telah direncanakan mengenai pengetahuan bagaimana tahapan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang berupa suatu konsep, fakta, prinsip, konsep, prinsip, ataupun sesuatu yang digeneralisasi (Arend, 2012). Sementara Suprijono (2013) mengemukakan bahwa MPL merupakan model pembelajaran yang populer dikalangan guru dalam kegiatan belajar mengajar karena model ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Senada dengan pendapat Arend dan Suprijono, menurut Depdiknas (2010), MPL merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan penuh pada guru dalam mengkreasikan informasi dan keterampilan yang diberikan pada siswa secara terstruktur namun tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Melihat pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa MPL merupakan suatu model yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa untuk mendapatkan informasi yang diterima secara bertahap sehingga siswa dapat benar-benar menguasai keterampilan yang diinginkan sesuai tujuan pembelajaran. Namun disini guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi yang memadai dalam mengajar, aktif, dan juga kreatif di dalam menyajikan materi pembelajaran, karena dalam hal ini pembelajaran langsung tidak hanya

menggunakan ceramah saja, tetapi juga bisa menggunakan demonstrasi, dan kerja kelompok. MPL dikenal juga sebagai pembelajaran yang efektif terkait pemberian arahan tugas agar mendapat keterampilan nyata yang didasarkan pada praktik langsung suatu teori.

B. KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

MPL memiliki karakteristik diantaranya adalah:

1. Memiliki hasil analisis terhadap tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian.
2. Memiliki pola terhadap Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dengan melihat kemampuan siswa dan juga waktu pelaksanaannya pembelajaran.
3. Mengutamakan fokus akademik, arahan dan kontrol guru. Dalam hal ini fokus akademik berarti pemilihan tugas-tugas pokok yang harus diselesaikan siswa selama proses pembelajaran, sementara arahan dan kontrol guru diberikan kepada siswa ketika siswa melaksanakan pembelajaran, dan ketika guru berperan sebagai sumber belajar selama pembelajaran. Kedua kegiatan ini diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran sehingga guru memiliki harapan yang tinggi terhadap tugas yang diselesaikan oleh siswa

Karakteristik yang tampak dalam pelaksanaan pembelajaran langsung dapat juga diidentifikasi melalui tugas guru yaitu:

1. Tugas dalam perencanaan

a. Merumuskan tujuan

Merumuskan tujuan dalam MPL dapat dilakukan dalam tiga bagian yaitu berorientasi pada hasil siswa, uraian yang jelas terhadap tata cara penilaian, mengklasifikasikan tingkat ketercapaian kinerja yang diharapkan.

b. Memilih isi kegiatan pembelajaran

Guru menjelaskan mengenai informasi kegiatan pembelajaran dari setiap bidang studi yang dipilih dan mempresentasikan dengan Bahasa yang lugas secara kreatif, oleh karena itu sebelum penyajian materi hendaknya guru membuat perencanaan pembelajaran secara terstruktur.

c. Melakukan analisis tugas

Analisis tugas merupakan cara guru dalam mengidentifikasi apakah tugas yang akan diberikan kepada siswa telah terstruktur dengan baik, sehingga guru dapat menjelaskan kepada siswa apa saja yang dilakukan Ketika melaksanakan keterampilan yang akan dipelajari.

d. Merencanakan waktu

Pada MPL, hal yang dianggap penting adalah perencanaan dan pengelolaan waktu, guru harus memperkirakan bahwa waktu yang digunakan dapat mengakomodasi kemampuan siswa dalam menerima materi yang diberikan, selain itu juga, guru harus mampu memberikan motivasi agar siswa dapat focus melaksanakan tugas-tugasnya.

2. Tugas-tugas interaktif

Tugas guru dalam hal ini adalah mampu melaksanakan komunikasi dua arah terhadap siswa, sehingga terjadi proses timbal balik informasi, Namun perlu diperhatikan, untuk dapat berinteraksi dengan baik dengan siswa, guru harus menjelaskan penjabaran indicator masing-masing materi pembelajaran, mendemonstrasikan pembelajaran dan keterampilan dengan baik, memberikan bimbingan pelatihan, serta mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, pada siswa.

C. PRINSIP KERJA MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

MPL memiliki empat prinsip utama yang memastikan bahwa siswa belajar dengan cepat dan lebih efektif daripada strategi pengajaran lain yang tersedia:

1. Instruksi diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa: Di awal setiap program, siswa dinilai untuk memeriksa topik mana dalam pendidikan yang telah mereka kuasai dan di bagian mana yang perlu ditingkatkan. Kemudian, siswa yang memiliki tingkat pembelajaran yang sama dikelompokkan daripada siswa yang belajar pada tingkat kelas yang sama.
2. Program disusun untuk memastikan penguasaan konten: Program disusun untuk memperkenalkan keterampilan secara bertahap. Ini memberikan kesempatan untuk mendapatkan prestasi siswa dan anak-anak belajar dan menerapkan keterampilan sebelum mempelajari seperangkat keterampilan baru. Konsep dan

keterampilan dan diajarkan secara terpisah dan kemudian digabungkan dengan keterampilan lain dengan cara yang lebih canggih dan maju.

3. Pengajaran dimodifikasi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa: Fitur luar biasa dari DI adalah bahwa siswa diajar sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Jika ada siswa yang membutuhkan lebih banyak latihan keterampilan tertentu, instruktur dapat memberikan pengajaran tambahan dalam program sampai kepuasan siswa setelah siswa menguasai keterampilan tersebut. Demikian pula, jika seorang siswa dengan cepat memperoleh penguasaan keterampilan dasar, dia dapat dipindahkan ke penempatan lain sehingga dia mungkin tidak harus tetap berpegang pada keterampilan abad ke-21 yang sama yang telah mereka miliki.
4. Program dianalisis ulang dan direvisi sebelum dipublikasikan: Elemen program pembelajaran langsung sangat unik karena dibuat dan direvisi jika diperlukan. Sebelum diterbitkan, setiap program DI diuji lapangan menggunakan siswa sungguhan. Hal ini menunjukkan bahwa program yang diterima mahasiswa harus sudah terbukti berhasil.

Pelaksanaan pembelajaran langsung tidak hanya melampaui demonstrasi, presentasi, atau ceramah, tetapi banyak yang dianggap sebagai dasar untuk strategi pengajaran yang efektif. Misalnya:

1. Membuat tujuan pembelajaran untuk proyek, kegiatan dan pelajaran, dan kemudian memastikan bahwa peserta didik telah memahami tujuan tersebut.
2. Dengan sengaja mengurutkan, dan mengatur serangkaian tugas, proyek, dan pelajaran, yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang lebih kuat dan mencapai tujuan pendidikan tertentu.
3. Meninjau instruksi untuk aktivitas atau proyek seperti permainan peran agar pelajar memahami apa yang diharapkan dari mereka.
4. Memberikan deskripsi, ilustrasi, dan penjelasan yang jelas kepada peserta didik tentang keterampilan akademik dan pengetahuan yang diajarkan.
5. Mengajukan pertanyaan untuk memastikan pemahaman siswa tentang ajaran.

D. LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

Pada umumnya MPL dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan pola yang bertahap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di setiap tahapannya guru memiliki peranan yang dominan dibanding siswa, selain itu proporsi terhadap kemampuan guru dalam menjelaskan informasi sangat penting sehingga guru harus menguasai kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara membuat membuat perencanaan pembelajaran yang baik yang baik, serta harus berlatih harus benar-benarsebelum menjelaskan di depan kelas sehingga nantinya dapat dipastikan siswa siswa mencapai

ketuntasan dan mendapatkan pemahaman yang benar. Terdapat lima poin di dalam Langkah-langkah MPL yaitu:

1. Perhatian terhadap demonstrasi, dimana merupakan hal yang amat sulit dilakukan siswa mengingat focus siswa mudah teralih pada hal-hal lain. Tugas guru dalam hal ini adalah mampu untuk membuat siswa focus dengan menampilkan kegiatan demostrasi menjadi lebih menyenangkan. Semakin banyak informasi mengenai keterampilan didapatkan maka semakin sulit pula mendemonstrasikannya secara tepat di kelas. Untuk memastikan demonstrasi yang dilakukan siswa benar, guru perlu juga terus berlatih agar mampu memberikan umpan balik yang benar kepada siswa. Materi latihan terbimbing, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami keterampilan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu mentrasfer pembelajaran ke situasi baru. Dalam hal ini bisa diberikan tugas yang dikerjakan dirumah, yang diberikan sesuai dengan materi pelajaran sebelumnya. Memberikan latihan sebagai pengulangan dengan menggunakan bahan materi sebelumnya,
2. Mengidentifikasi pemahaman dan memberi umpan balik. Fase ini bercirikan guru memberikan pertanyaan pada siswa, kemudian siswa menyampaikan jawaban yang mereka yakini benar. Tugas seorang guru yang terpenting dalam menggunakan MPL adalah dapat memberikan umpan balik yang bermakna pada pengetahuan dan hasil belajar siswa.
3. Adanya Asesmen dan evaluasi dikarenakan MPL paling sesuai

digunakan untuk mata pelajaran yang memerlukan keterampilan, karena dalam MPL evaluasinya berfokus pada tes kinerja yang tepat jika digunakan mengukur perkembangan keterampilan ketimbang tes tertulis (Nur, 2008).

Berdasarkan pemaparan mengenai langkah MPL tersebut, dapat disimpulkan bahwa MPL merupakan pendekatan yang dalam proses pelaksanaan pembelajarannya mengikuti pola dari ke umum ke khusus baik itu, dengan menitikberatkan pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik. Suasana pembelajaran memiliki kesan yang lebih terstruktur dengan peranan guru yang lebih mendominasi. Berikut merupakan uraian langkah dari MPL dimana terdapat tujuh langkah pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut:

No	Tahap	Peran Guru
1	Guru memberikan informasi mengenai tujuan serta orientasi pelajaran kepada siswa	Memberikan informasi mengenai hal-hal yang harus dipelajari dan kinerja apa saja yang diinginkan dari siswa
2	Mengkaji Kembali keterampilan yang sebelumnya sebagai kegiatan awal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran	Mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk dapat mengetahui kemampuan siswa terkait pengetahuan serta keterampilan yang sudah mampu dikuasai oleh siswa

3	Guru menyampaikan materi pelajaran	Guru pada kegiatan ini dimulai dengan menjelaskan materi setela;lah itu Bersama siswa mengkaji informasi dengan meberikan contoh kongkrit, terakhir mendemonstrasikan konsep dan membentuk kelompok
4	Guru melaksanakan bimbingan	Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep
5	Guru memberikan siswa berlatih meningkatkan kemampuan	Guru memberi kesempatan bagi siswa secara mandiri maupun berkelompok guna melatih keterampilan dengan memanfaatkan informasi baru yang telah dimilikinya
6	Guru menilai hasil kerja siswa dan memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa	Guru mengajak siswa untuk mengkaji ulang kegiatan yang telah dilakukan siswa, dalam hal ini, guru juga wajib memberikan balikan terhadap tanggapan siswa yang benar dan

		memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang keterampilan jika diperlukan
7	Guru memberikan tugas Latihan mandiri pada siswa	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk berlatih mengerjakan tugas yang diberikan agar pemahamannya dapat meningkat terhadap materi yang telah dipelajari

Tahapan MPL tersebut memberikan pemahaman bahwa guru memiliki peran yang besar dalam proses pembelajaran, dimana tujuannya untuk menuntaskan dua hasil belajar yakni adanya penguasaan pengetahuan yang terstruktur serta penugasan keterampilan. MPL sendiri dapat dilaksanakan pada mata pelajaran yang berorientasi kinerja dalam penugasan keterampilan.

E. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

Berikut ini akan disajikan kelemahan dan kelebihan dari MPL:

1. Kelebihan MPL

- a. Siswa dapat terus konsentrasi karena dalam MPL guru dapat mengatur isi materi dan urutan informasi yang diberikan pada siswa
- b. Bisa dilakukan dalam kelas yang besar ataupun kelas kecil secara

efektif.

- c. MPL merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman secara optimal mengenai keterampilan kepada siswa yang memiliki kemampuan rendah.
- d. Informasi dapat diakses secara menyeluruh oleh siswa dan dapat memberikan informasi pada siswa dalam waktu yang relative singkat

2. Kekurangan MPL

- a. MPL merupakan model pembelajaran yang melakukan kegiatan pembelajarannya dengan cara mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Padahal tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk focus pada hal itu secara bersamaan, dikarenakan siswa memiliki gaya belajar yang berbeda
- b. Perbedaan dalam hal pengetahuan awal siswa, kemampuan, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, maupun minat siswa menjadikan kesulitan tersendiri untuk siswa dalam melaksanakan model pembelajaran ini.
- c. Keterampilan sosial dan interpersonal siswa tidak berkembang dengan baik karena siswa tidak ikut terlibat aktif dalam pembelajaran
- d. Guru memiliki peran yang dominan dalam model ini, apabila guru tidak siap, tidak percaya diri, tidak aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran maka, siswa merasa bosan, perhatian cepat teralihkan, sehingga pembelajaran mereka menjadi terhambat.

BAGIAN 3

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

A. DEFINISI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok-kelompok tersebut bersifat heterogen, yang berarti terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini membantu memastikan bahwa semua siswa dapat berkontribusi pada pekerjaan kelompok, dan bahwa mereka semua mendapat manfaat dari pengalaman belajar. (Roger T,Johnson : 2009)

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja secara aktif dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Prinsip-prinsip inti dari model pembelajaran kooperatif melibatkan kerjasama, saling ketergantungan positif, dan tanggung jawab individu.

Adapun Prinsip inti dari model pembelajaran kooperatif: Kerjasama: Kerjasama adalah prinsip utama dalam model pembelajaran kooperatif. Siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka saling membantu, berbagi pengetahuan, dan mendukung satu sama lain dalam mencapai pemahaman yang lebih baik. Saling Ketergantungan Positif: Prinsip saling ketergantungan positif menekankan bahwa setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam mencapai tujuan bersama.

Siswa menyadari bahwa keberhasilan individu tergantung pada keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Ini mendorong kerja sama aktif dan partisipasi dari setiap anggota kelompok. Tanggung Jawab Individu: Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individu untuk berkontribusi secara aktif dalam kelompok. Mereka bertanggung jawab terhadap pemahaman pribadi mereka dan membantu anggota kelompok lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tanggung jawab individu mendorong keterlibatan dan akuntabilitas siswa dalam pembelajaran kooperatif. Penggunaan Peran dan Struktur: Model pembelajaran kooperatif sering melibatkan penggunaan peran dan struktur yang jelas. Setiap anggota kelompok diberi peran atau tugas yang spesifik untuk meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab mereka dalam pembelajaran. Struktur ini membantu mengatur interaksi kelompok dan memastikan partisipasi yang merata. Pemberian Umpan Balik Konstruktif: Pemberian umpan balik konstruktif menjadi bagian penting dari model pembelajaran kooperatif. Siswa didorong untuk memberikan umpan balik yang bermanfaat satu sama lain untuk membantu perbaikan dan pertumbuhan individu. Ini mendorong refleksi diri dan pembelajaran yang berkelanjutan dalam kelompok. Melalui penerapan prinsip-prinsip ini, model pembelajaran kooperatif menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, merangsang diskusi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Prinsip-prinsip ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial, keterampilan

kerja tim, dan kemandirian siswa, yang penting dalam menghadapi tantangan dunia nyata.

B. TUJUAN DAN MANFAAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pembelajaran kooperatif memberikan berbagai manfaat signifikan bagi perkembangan akademik dan sosial siswa. Suprijono (2006) menyebutkan ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif antara lain:

- a. meningkatkan hasil belajar akademik,
- b. penerimaan terhadap keragaman,
- c. pengembangan keterampilan sosial.

Pembelajaran kooperatif juga memungkinkan siswa untuk melengkapi dan menguatkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui kolaborasi aktif dengan anggota kelompok. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional: Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa belajar berinteraksi dengan orang lain, membangun hubungan sosial yang positif, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting seperti komunikasi efektif, kerjasama, negosiasi, dan empati. Mereka belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, menghormati perbedaan, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif juga dapat membantu siswa mengatasi ketidakpastian, mengelola konflik, dan mengembangkan kepercayaan diri dalam konteks kelompok. Mendorong Keterlibatan dan Motivasi: Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kelompok, siswa merasa

didukung dan dihargai oleh rekan mereka, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Mereka merasa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi terhadap kelompok dan merasa dihargai atas kontribusinya. Pembelajaran kooperatif juga memperkuat rasa kepemilikan siswa terhadap pembelajaran, karena mereka merasa memiliki peran yang penting dalam mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa: Dalam pembelajaran kooperatif, perhatian utama adalah siswa. Siswa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka dapat mengemukakan pertanyaan, berbagi ide, dan berpartisipasi dalam diskusi. Ini memperkuat peran mereka sebagai pembelajar yang aktif dan mengembangkan kemandirian dalam belajar. Pembelajaran kooperatif juga memungkinkan adanya differensiasi instruksional, di mana siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda dapat saling membantu dan belajar satu sama lain. Dengan mengintegrasikan pembelajaran kooperatif dalam lingkungan pendidikan, siswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman akademik, keterampilan sosial, keterlibatan, dan motivasi mereka. Ini membantu mempersiapkan mereka untuk berhasil dalam dunia akademik dan juga dalam kehidupan sosial dan profesional di masa depan.

C. STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Strategi-strategi pembelajaran kooperatif ini dirancang untuk mendorong kerjasama, komunikasi, dan saling ketergantungan

positif antara siswa. Dalam setiap strategi, siswa saling bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman bersama. Mereka diajak untuk mendengarkan pendapat orang lain, menghormati perbedaan, dan mencapai tujuan pembelajaran bersama-sama. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, pembelajaran kooperatif dapat menjadi lebih interaktif, melibatkan semua siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif.

Terdapat berbagai strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Berikut adalah beberapa contoh strategi pembelajaran kooperatif yang efektif.

1. Strategi TTW

merupakan model pembelajaran kooperatif yang pada dasarnya merupakan strategi belajar melalui tahapan berfikir (*think*), berbicara (*talk*) dan menulis (*write*). Strategi ini pertama kali diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin (1996: 82) menyatakan bahwa “*The think-talk-write strategy builds in time for thought and reflection and for the organization of ideas and the testing of those ideas before students are expected to write. The flow of communication progresses from student engaging in thought or reflective dialogue with themselves, to talking and sharing ideas with one another, to writing*”. Strategi TTW membangun pemikiran, merefleksi, dan mengorganisasi ide, kemudian menguji ide tersebut sebelum peserta didik diharapkan untuk menulis. Aktivitas berpikir dapat dilihat dari proses membaca suatu teks matematika atau berisi cerita matematika kemudian membuat catatan tentang apa yang telah dibaca. Dalam

membuat atau menulis catatan peserta didik membedakan dan mempersatukan ide yang disajikan dalam teks bacaan, kemudian menerjemahkan kedalam bahasa mereka sendiri. Strategi pembelajaran TTW melibatkan 3 tahap penting yang harus dikembangkan dan dilakukan dalam pembelajaran matematika, yaitu sebagai berikut.

- a. *Think* (Berpikir atau Dialog Reflektif) Menurut Huinker dan Laughlin (1996: 81) “*Thinking and talking are important steps in the process of bringing meaning into student’s writing*”. Maksudnya adalah berpikir dan berbicara/berdiskusi merupakan langkah penting dalam proses membawa pemahaman ke dalam tulisan peserta didik.
- b. *Talk* (Berbicara atau Berdiskusi) Pada tahap *talk* peserta didik bergabung dalam kelompoknya untuk merefleksikan, menyusun, dan mengungkapkan ide-ide dalam kegiatan diskusi.
- c. *Write* (Menulis) Artinya, menulis dapat membantu siswa mengekspresikan pengetahuan dan gagasan yang dimiliki serta merefleksikan pengetahuan dan gagasan mereka.

2. *Jigsaw*

merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson’s. Arti *Jigsaw* dalam bahasa *Inggris* adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutkannya dengan istilah lain *puzzle* yaitu sebuah teka teki menyusun potongan gambar. (Rusman, 2012: 217). Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dikatakan demikian karena mengambil polanya secara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu

peserta didik melengkapi, mendengar, membaca, serta membelajarkan dengan peserta didik lainnya baik dalam suatu kelompoknya itu sendiri yang maupun dari kelompok lain ada tercipta suatu tujuan belajar yang telah ditetapkan tujuan bersama.

Jigsaw Technique: Teknik Jigsaw melibatkan pembagian tugas atau materi pembelajaran ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap anggota kelompok menjadi "ahli" dalam bagian materi tertentu. Kemudian, mereka berbagi pengetahuan mereka dengan anggota kelompok lain yang memiliki bagian materi yang berbeda. Tujuannya adalah untuk saling melengkapi pengetahuan dan membangun pemahaman kolektif tentang topik yang sedang dipelajari. Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan teknik Jigsaw:

Bagi Kelompok Awal: Pertama, bagi siswa menjadi kelompok-kelompok awal dengan anggota yang setara. Misalnya, jika ada empat bagian materi, maka bagi siswa menjadi empat kelompok yang terdiri dari anggota yang seimbang.

Berikan Tugas atau Materi: Berikan setiap kelompok tugas atau bagian materi yang berbeda. Pastikan bahwa setiap bagian materi saling melengkapi dan membentuk keseluruhan topik yang sedang dipelajari.

Ahli Bagian Materi: Dalam kelompok-kelompok awal, siswa menjadi "ahli" dalam bagian materi yang telah diberikan. Mereka belajar, memahami, dan menyelami materi tersebut secara mendalam.

Bentuk Kelompok Jigsaw: Setelah anggota kelompok menjadi ahli dalam bagian materi mereka, lakukan perpindahan siswa sehingga setiap kelompok jadi terdiri dari anggota yang memiliki bagian materi yang berbeda. Dalam kelompok jigsaw, setiap anggota

kelompok harus mewakili satu bagian materi yang berbeda. Diskusikan Materi: Dalam kelompok jigsaw, berikan waktu kepada setiap anggota kelompok untuk berbagi pengetahuan mereka tentang bagian materi yang mereka kuasai. Anggota kelompok lain mendengarkan dan bertanya untuk memperdalam pemahaman mereka tentang bagian materi tersebut. Diskusikan secara terbuka dan saling berbagi informasi. Kembali ke Kelompok Asal: Setelah diskusi dalam kelompok jigsaw selesai, siswa kembali ke kelompok awal mereka. Setiap anggota kelompok berbagi pengetahuan dan pemahaman baru yang mereka dapatkan dari kelompok jigsaw. Dalam kelompok awal, siswa membandingkan, mengkonsolidasikan, dan menyusun pemahaman keseluruhan tentang topik tersebut.

Presentasi dan Diskusi Kelompok Awal: Setiap kelompok awal memiliki kesempatan untuk mempresentasikan pemahaman mereka tentang bagian materi dan bagaimana itu berkontribusi pada pemahaman keseluruhan. Diskusikan bersama dan bangun pemahaman yang lebih komprehensif tentang topik yang sedang dipelajari. Teknik Jigsaw memungkinkan siswa untuk memperdalam pemahaman mereka melalui saling ketergantungan dan kolaborasi. Dengan saling berbagi dan berdiskusi, siswa tidak hanya memahami bagian materi mereka sendiri, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang topik secara keseluruhan. Teknik Jigsaw juga mendorong komunikasi, kerjasama, dan pembagian tugas yang adil di antara anggota kelompok. Selain itu, teknik ini dapat

meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan memperkuat keterampilan sosial mereka. Penting untuk memberikan panduan yang jelas kepada siswa sebelum menggunakan teknik Jigsaw. Jelaskan tujuan, aturan, dan ekspektasi yang terkait dengan strategi ini. Pastikan siswa memahami bagaimana mereka akan berpartisipasi dalam kelompok awal dan kelompok jigsaw, serta bagaimana mereka dapat membantu dan mendukung satu sama lain. Selain itu, sebagai guru, penting untuk memantau dan memfasilitasi diskusi dalam kelompok jigsaw untuk memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi secara aktif.

Berikan dukungan dan umpan balik konstruktif kepada siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, jangan lupakan evaluasi dan refleksi setelah penggunaan teknik Jigsaw. Diskusikan dengan siswa tentang keefektifan strategi tersebut, apa yang mereka pelajari, dan apa yang bisa diperbaiki di masa depan. Dengan menggunakan teknik Jigsaw, siswa dapat menjadi ahli dalam bagian materi mereka, tetapi juga belajar dari teman sekelas mereka dan membangun pemahaman yang lebih komprehensif tentang topik yang sedang dipelajari. Ini mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemikiran kritis siswa dalam pembelajaran kooperatif.

3. Focused Discussion Pairs (Johnson & Johnson, 1991)

Focused Discussion Pairs adalah teknik yang baik untuk menyoroti pepatah "dua kepala lebih baik daripada satu" dan untuk membangun rasa tanggung jawab kepada pasangannya. Teknik ini bekerja seperti ini:

Langkah 1. guru mengajukan sebuah pertanyaan. Masing-masing anggota pasangan mencari jawaban sendiri-sendiri.

Langkah 2. Pasangan-pasangan tersebut saling membagikan jawaban mereka satu sama lain.

Langkah 3. Pasangan bekerja sama untuk mencoba mengembangkan jawaban yang lebih baik dari jawaban awal salah satu anggota terhadap pertanyaan tersebut.

Langkah 4. Kedua anggota pasangan harus dapat mempresentasikan jawaban baru mereka dan menjelaskan pemikiran di baliknya.

Langkah 5. Guru memanggil siswa secara acak untuk berbagi jawaban yang mereka kembangkan bersama pasangannya.

Jelaslah bahwa Focused Discussion Pairs bekerja paling baik dengan pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan pemikiran, bukan pertanyaan-pertanyaan ya atau tidak atau pertanyaan-pertanyaan yang hanya memiliki satu jawaban yang sederhana dan benar. siswa mengembangkan jawaban individu mereka, mereka melakukan penampilan publik individu dengan membagikan jawaban mereka dengan pasangan mereka (pasangannya adalah publik). Pada langkah 5, mereka harus siap untuk melakukan penampilan publik individu lainnya jika guru memanggil mereka. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana Focused Discussion Pairs dapat digunakan dalam berbagai bidang studi:

Seni Bahasa. Menjawab serangkaian pertanyaan setelah membaca teks atau bagian dari novel. Matematika. Menyelesaikan

serangkaian persamaan. Sains Merencanakan penyelidikan untuk memastikan pengujian yang adil sebagai bagian dari eksperimen laboratorium. Ilmu Pengetahuan Sosial. Berspekulasi tentang bagaimana sejarah akan berbeda jika peristiwa tertentu, misalnya, penjatuhan bom atom selama Perang Dunia II, tidak terjadi.

4. Ask Your Neighbor

Teknik ini adalah teknik cepat dan mudah yang mengharuskan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dengan pasangan mereka baik sebagai pembicara maupun pendengar.

Langkah 1. Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada seluruh kelas. Daripada langsung mendengarkan jawaban siswa, guru meminta siswa untuk "Tanyakan kepada teman sebangkumu!" Siswa berpaling ke anggota pasangannya. Setiap orang menjadi nomor 1 atau nomor 2. Nomor 1 mengajukan pertanyaan guru (atau salah satu pertanyaan guru) kepada nomor 2. Nomor 2 memiliki waktu, katakanlah, 1 menit untuk menjawab. kemudian, mereka berganti peran.

Langkah 2. Guru memanggil siswa secara acak, bertanya, "Apa yang dikatakan tetanggamu?" hal ini mendorong siswa untuk membantu pasangannya memikirkan sesuatu untuk dikatakan dan mendengarkan pasangannya dengan seksama, atau mereka akan terjebak jika guru memanggil mereka.

Untuk memanfaatkan waktu yang diberikan, siswa mungkin ingin menguraikan jawaban mereka dengan mendukung ide-ide mereka,

dan pasangannya mungkin ingin mengajukan pertanyaan lanjutan. Semua siswa memberikan penampilan di depan umum secara individu ketika mereka menanggapi pasangannya. Dan mereka harus siap untuk menyampaikan kepada kelas apa yang dikatakan oleh pasangannya. Ini merupakan teknik yang baik untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan dan juga kemampuan berbicara.

5. Numbered Heads Together (Kagan,1994)

Strategi Numbered Heads Together melibatkan pembagian siswa dalam kelompok kecil dan memberikan nomor kepada setiap anggota kelompok. Setelah guru memberikan pertanyaan atau tugas, anggota kelompok berkolaborasi untuk menemukan jawaban yang benar. Ketika waktu yang ditentukan berakhir, guru secara acak memanggil nomor dan siswa yang memiliki nomor tersebut harus menyampaikan jawaban kelompok mereka. Strategi ini mendorong partisipasi aktif dari setiap anggota kelompok dan memastikan bahwa semua siswa terlibat dalam pemecahan masalah.

Strategi Numbered Heads Together (NHT) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan nomor kepada setiap anggota kelompok. Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan strategi Numbered Heads Together: Pembentukan Kelompok: Bagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota yang setara. Misalnya, jika ada empat anggota dalam

kelompok, nomorilah mereka dengan nomor 1, 2, 3, dan 4. Pastikan setiap kelompok memiliki jumlah anggota yang sama.

Penyampaian Pertanyaan atau Tugas: Berikan pertanyaan, masalah, atau tugas kepada seluruh kelas atau kelompok. Pertanyaan ini harus relevan dengan materi yang sedang dipelajari dan mendorong pemikiran kritis atau pemecahan masalah. **Diskusi dalam Kelompok:** Berikan waktu bagi anggota kelompok untuk berdiskusi tentang pertanyaan atau tugas yang diberikan. Setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam diskusi untuk mencari jawaban yang benar atau solusi yang tepat. **Nomor Panggilan:** Setelah diskusi selesai, guru secara acak memanggil salah satu nomor, misalnya nomor 3. Siswa yang memiliki nomor yang dipanggil harus menyampaikan jawaban atau solusi yang telah dibahas oleh kelompoknya. **Verifikasi Jawaban:** Setelah siswa dengan nomor yang dipanggil menyampaikan jawaban, guru memverifikasi jawaban tersebut. Jika jawaban benar, kelompok tersebut mendapatkan poin atau apresiasi. Jika jawaban salah, siswa memiliki kesempatan untuk memperbaiki atau menjelaskan kembali jawaban tersebut. **Rotasi dan Ulangi:** Setelah verifikasi jawaban, guru dapat melanjutkan dengan memanggil nomor lain atau memulai siklus baru dengan pertanyaan baru. Guru dapat melakukan rotasi antara kelompok-kelompok atau mengubah urutan nomor untuk memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi aktif.

Diskusi dan Refleksi: Setelah strategi *Numbered Heads Together* selesai, adakan diskusi di kelas tentang pertanyaan atau tugas yang

telah diselesaikan. Diskusikan jawaban yang benar, pemahaman yang diperoleh, atau pemecahan masalah yang berhasil. Berikan ruang untuk refleksi tentang strategi ini dan bagaimana pengalaman belajar kooperatif dapat ditingkatkan di masa depan. Penting untuk mencatat beberapa hal saat menggunakan strategi *Numbered Heads Together*: Pastikan setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang adil untuk berpartisipasi dan menjawab pertanyaan. Jaga suasana kelas yang positif dan dukung agar siswa merasa nyaman dalam berdiskusi dan menyampaikan jawaban mereka. Berikan umpan balik yang positif dan konstruktif setelah setiap jawaban untuk memperkuat pemahaman siswa. Gunakan pertanyaan yang menantang dan mendorong pemikiran kritis dalam strategi *Numbered Heads Together*. Perhatikan waktu agar setiap tahap dalam strategi dapat dilakukan dengan efisien. Strategi *Numbered Heads Together* mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan tanggung jawab dalam pembelajaran kooperatif. Dengan menggunakan strategi ini, setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam berkontribusi dan mendiskusikan jawaban atau solusi. Hal ini mendorong siswa untuk saling mendukung, berbagi pengetahuan, dan bekerja sama dalam mencapai pemahaman yang lebih baik.

BAGIAN 4

INOVASI PEMBELAJARAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

A. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan terutama dalam bidang Pendidikan, inovasi pembelajaran yang adapun semakin berkembang terutama dalam hal model pembelajaran saat ini. Salah satu model pembelajaran yang mampu menginovasi siswa dalam pembelajaran adalah Model pembelajaran berbasis masalah. Dalam model pembelajaran ini siswa dilibatkan dalam memecahkan masalah yang ril dan relevan dengan kegiatan pembelajaran. Siswa berperan aktif dalam menyelesaikan masalah yang diciptakan dan dituntut untuk bisa menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi pemecahan masalah, dan mencapai solusi yang tepat.

Dalam proses pembelajaran berbasis masalah, masalah dimunculkan terlebih dahulu kemudian meminta siswa menyelesaikan permasalahan tersebut dengan subjek dan materi pembelajaran yang ada. Nilson (2010) mengatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam desain pembelajaran berbasis masalah yang dapat mengembangkan keterampilan yaitu bekerja dalam tim, meleatih kepemimpinan, komunikasi dapat dilakukan secara lisan dan tertulis, kesadaran diri dan evaluasi proses kelompok, berpikir kritis dan analisi, menjelaskan konsep, belajar dan bekerja secara

mandiri, menerapkan konten kursus ke contoh dunia nyata serta mampu memecahan masalah.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan atau metodologi instruksional yang menekankan pembelajaran aktif dan pemikiran kritis dengan menghadirkan peserta didik dengan masalah dunia nyata yang otentik sebagai dasar untuk kegiatan belajar mereka. Dalam PBL, dibandingkan menerima informasi secara pasif, siswa didorong untuk mengeksplorasi dan menyelidiki masalah yang kompleks, terlibat dalam pemecahan masalah secara kolaboratif, dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui proses inkuiri.

Proses PBL biasanya melibatkan elemen kunci berikut:

- **Skenario masalah:** Siswa dihadapkan pada masalah nyata atau hipotetis yang relevan dengan materi pelajaran. Masalahnya harus terbuka, menantang, dan mampu menghasilkan banyak solusi atau pendekatan.
- **Penyelidikan dan penelitian:** Siswa terlibat dalam pembelajaran dan penelitian mandiri untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan mengatasi masalah. Mereka mengidentifikasi apa yang sudah mereka ketahui dan apa yang perlu mereka pelajari untuk memecahkan masalah secara efektif.
- **Kolaborasi:** PBL sering melibatkan kerja kelompok, dimana siswa bekerja sama dalam tim untuk menganalisis masalah, bertukar

pikiran, dan mengembangkan solusi. Kolaborasi mempromosikan kerja tim, komunikasi, dan berbagi perspektif yang beragam.

- **Pemikiran kritis dan pemecahan masalah:** PBL bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan mengharuskan mereka menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi untuk mengusulkan solusi atau membuat keputusan. Mereka belajar mengidentifikasi informasi yang relevan, menilai kredibilitasnya, dan menerapkannya untuk memecahkan masalah.
- **Refleksi dan evaluasi:** Sepanjang proses PBL, siswa terlibat dalam refleksi, penilaian diri, dan evaluasi pembelajaran mereka sendiri dan strategi pemecahan masalah. Mereka merefleksikan keefektifan solusi mereka dan mengidentifikasi area untuk perbaikan.

PBL sering digunakan dalam pengaturan pendidikan untuk mendorong pembelajaran aktif, keterlibatan siswa, dan pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat. Ini mendorong siswa untuk memiliki pembelajaran mereka, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia nyata dengan menghubungkan pengetahuan teoretis dengan aplikasi praktis.

B. URGENSI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Urgensi penerapan PBL tergantung pada beberapa faktor yaitu:

- **Relevansi dengan dunia nyata:** PBL menekankan penerapan pengetahuan pada situasi kehidupan nyata. Di era kemajuan teknologi yang cepat dan tantangan global yang kompleks, sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang memungkinkan mereka mengatasi masalah dunia nyata. Dengan menggunakan PBL, siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar otentik yang mempersiapkan mereka menghadapi tantangan yang mungkin mereka hadapi dalam karir masa depan mereka.
- **Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah:** PBL memupuk keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, yang penting dalam berbagai bidang, termasuk bisnis, perawatan kesehatan, teknik, dan penelitian ilmiah. Keterampilan ini memberdayakan siswa untuk menganalisis masalah yang kompleks, berpikir kreatif, berkolaborasi secara efektif, dan mengembangkan solusi inovatif. Dengan meningkatnya permintaan akan karyawan yang dapat mengatasi masalah yang kompleks, urgensi untuk memasukkan PBL dalam pendidikan menjadi nyata.
- **Keterlibatan dan motivasi siswa:** PBL mempromosikan pembelajaran aktif, keterlibatan siswa, dan motivasi. Dengan menghadirkan siswa dengan masalah otentik untuk dipecahkan, PBL menciptakan rasa tujuan dan relevansi dalam perjalanan belajar mereka. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengambil kepemilikan atas pendidikan mereka, mengembangkan rasa ingin tahu, dan menjadi pembelajar

mandiri. Dengan membuat pembelajaran bermakna dan menyenangkan, PBL dapat membantu mengatasi masalah pelepasan dan meningkatkan motivasi siswa dalam lingkungan pendidikan.

- **Persiapan tenaga kerja masa depan:** Pasar kerja berkembang pesat, dengan peningkatan penekanan pada keterampilan seperti pemikiran kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kemampuan beradaptasi. PBL membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang penting ini, membuat mereka lebih siap menghadapi dunia kerja. Urgensi penerapan PBL muncul dari kebutuhan untuk memastikan bahwa siswa dibekali dengan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan di pasar kerja modern.

Secara keseluruhan, urgensi pembelajaran berbasis masalah terletak pada kemampuannya untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang relevan, praktis, dan menarik, sementara juga mendorong pengembangan keterampilan kritis yang dibutuhkan untuk sukses di dunia nyata. Dengan menerapkan PBL, institusi pendidikan dapat mempersiapkan siswa dengan lebih baik untuk menghadapi tantangan dan peluang yang akan mereka hadapi dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Tujuan pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- **Mempromosikan pembelajaran aktif:** PBL melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif, di mana mereka berperan aktif dalam mengidentifikasi dan menganalisis masalah, mengumpulkan informasi, dan mengembangkan solusi. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang secara aktif mencari pengetahuan dan keterampilan.
- **Mengembangkan keterampilan berpikir kritis:** PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis terhadap masalah yang kompleks. Dengan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, siswa belajar untuk mengevaluasi informasi, mengidentifikasi fakta yang relevan, menganalisis perspektif yang berbeda, dan membuat keputusan.
- **Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah:** PBL memberi siswa kesempatan untuk berlatih dan menyempurnakan keterampilan pemecahan masalah mereka. Mereka belajar untuk mengidentifikasi penyebab masalah, menghasilkan solusi potensial, dan mengevaluasi keefektifan pendekatan yang berbeda. Ini membantu siswa mengembangkan pendekatan yang sistematis dan logis untuk memecahkan masalah dunia nyata.
- **Membina kolaborasi dan kerja tim:** PBL sering melibatkan kerja kelompok, di mana siswa berkolaborasi dengan teman sebayanya untuk memecahkan masalah. Lingkungan kolaboratif ini mendorong kerja tim, komunikasi yang efektif, dan kemampuan untuk bekerja dengan beragam perspektif. Siswa belajar

mendengarkan orang lain, berbagi ide, menegosiasikan solusi, dan menghargai nilai pengetahuan kolektif.

- **Meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan:** PBL mempromosikan pembelajaran mendalam dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya dan kerangka pengetahuan yang ada. Ketika siswa menghadapi dan mengerjakan masalah otentik, mereka lebih cenderung mengingat dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi masa depan. PBL membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan dapat diterapkan.
- **Mendorong keterampilan belajar sepanjang hayat:** PBL menanamkan rasa keingintahuan, keingintahuan, dan keinginan untuk mengejar pembelajaran sepanjang hayat dalam diri siswa. Dengan terlibat dalam pembelajaran mandiri dan pemecahan masalah, siswa mengembangkan keterampilan dan pola pikir yang diperlukan untuk terus belajar di luar kelas, beradaptasi dengan tantangan baru, dan tetap ingin tahu secara intelektual sepanjang hidup mereka.

Secara keseluruhan, tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mendorong pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa, mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan memecahkan masalah, mendorong kolaborasi dan kerja tim, meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan, dan menumbuhkan sikap belajar seumur hidup.

D. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

PBL memiliki beberapa kekuatan, ia juga memiliki beberapa kelemahan potensial. Mari jelajahi mereka:

Kelebihan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL):

1. Pembelajaran Aktif

PBL mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif dari peserta didik. Ini mempromosikan pemikiran kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam skenario praktis. Peserta didik mengambil tanggung jawab untuk belajar mereka sendiri, yang dapat menyebabkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran.

2. Contextualized Learning

PBL mengintegrasikan pembelajaran dengan masalah atau situasi dunia nyata. Pendekatan ini membantu peserta didik melihat relevansi dan penerapan pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan mengerjakan masalah otentik, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran dan implikasi praktisnya.

3. Collaboration and Communication

PBL menekankan pembelajaran kolaboratif, mendorong siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah. Lingkungan kolaboratif ini memupuk komunikasi yang efektif, kerja tim, dan pengembangan keterampilan interpersonal. Peserta didik dapat mengambil manfaat dari berbagai perspektif dan belajar bagaimana bekerja secara efektif dengan orang lain.

4. Motivasi dan Keterlibatan

PBL dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar. Keterlibatan aktif dalam memecahkan masalah, relevansi dengan situasi dunia nyata, dan kesempatan untuk bekerja dalam tim dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Peserta didik lebih mungkin untuk terlibat dan mengambil kepemilikan dari proses pembelajaran mereka.

5. Keterampilan yang Dapat Ditransfer

PBL mempromosikan pengembangan keterampilan yang dapat ditransfer seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan pembelajaran mandiri. Keterampilan ini berharga di luar materi pelajaran tertentu dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, mempersiapkan peserta didik untuk tantangan masa depan.

Kelemahan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL):

1. Intensif Waktu

PBL sering membutuhkan waktu dan upaya yang signifikan untuk merancang dan menerapkan secara efektif. Mengembangkan masalah otentik, memfasilitasi diskusi kelompok, dan memberikan dukungan dan bimbingan selama proses dapat memakan waktu baik bagi instruktur maupun peserta didik.

2. Cakupan Konten Terbatas

Fokus PBL pada eksplorasi mendalam terhadap masalah-masalah tertentu dapat menyebabkan cakupan konten yang lebih luas. Pendekatan ini mungkin tidak cocok untuk mata pelajaran yang

memerlukan pemahaman komprehensif tentang pengetahuan dasar sebelum pindah ke konsep tingkat yang lebih tinggi.

3. Variabel Hasil Belajar

Karena sifat mandiri PBL, hasil belajar dapat bervariasi antara peserta didik. Beberapa siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami konsep yang dimaksud atau mencapai hasil belajar yang diinginkan. Inkonsistensi dalam hasil ini mungkin menjadi perhatian dalam lingkungan penilaian standar.

4. Kurangnya Struktur

PBL mungkin kekurangan struktur dan panduan yang dibutuhkan beberapa pembelajar untuk mengarahkan proses pembelajaran secara efektif. Siswa yang lebih memilih pendekatan yang lebih terstruktur mungkin menemukan sifat open-ended dari PBL menantang dan mungkin berjuang dengan belajar mandiri.

5. Keahlian Instruktur

PBL membutuhkan fasilitator terampil yang dapat memandu proses pembelajaran secara efektif. Instruktur membutuhkan keahlian dalam merancang masalah yang bermakna, memfasilitasi diskusi kelompok, dan memberikan dukungan dan umpan balik yang tepat. Pelatihan atau pengalaman instruktur yang tidak memadai dalam PBL dapat menghambat keberhasilan penerapannya.

Penting untuk dicatat bahwa keefektifan PBL bergantung pada berbagai faktor, termasuk sifat mata pelajaran, kesiapan peserta didik, dan kualitas fasilitasi. Dengan mengatasi kelemahan dan

memanfaatkan kekuatannya, PBL dapat menjadi pendekatan instruksional yang berharga untuk mendorong pembelajaran yang mendalam dan pengembangan keterampilan kritis.

E. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Berikut adalah beberapa karakteristik kunci dari pembelajaran berbasis masalah:

1. Masalah otentik

PBL melibatkan penggunaan masalah nyata atau realistis yang relevan dengan kehidupan siswa atau profesi masa depan. Masalah-masalah ini seringkali mencerminkan kompleksitas dan ambiguitas situasi dunia nyata, yang mengharuskan siswa menganalisis, meneliti, dan menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikannya.

2. Berpusat pada siswa

PBL mengalihkan fokus dari guru sebagai sumber utama pengetahuan kepada siswa sebagai peserta aktif dalam pembelajarannya. Siswa memiliki proses pembelajaran mereka, bekerja dalam kelompok kecil atau tim untuk menyelidiki dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

3. Pembelajaran aktif

PBL mempromosikan pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah. Daripada pasif menerima informasi, siswa secara aktif mengeksplorasi, menganalisis, dan mensintesis pengetahuan dari berbagai sumber

untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran.

4. Pendekatan berbasis inkuiri

PBL mendorong siswa untuk bertanya, mengeksplorasi perspektif yang berbeda, dan mencari informasi yang relevan untuk memecahkan masalah. Ini mempromosikan pengembangan keterampilan berpikir kritis, karena siswa harus mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber untuk membuat keputusan.

5. Integrasi pengetahuan

PBL mendorong integrasi pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran. Siswa memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan mereka yang ada sambil juga memperoleh pengetahuan baru melalui penelitian, kolaborasi, dan refleksi. Pendekatan interdisipliner ini membantu siswa melihat keterkaitan konsep yang berbeda dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda.

6. Peran fasilitator

Dalam PBL, guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing daripada pengajar tradisional. Guru memberikan dukungan, bimbingan, dan sumber daya untuk membantu siswa menavigasi proses pemecahan masalah, memantau kemajuan, dan memfasilitasi diskusi. Fasilitator mempromosikan pemikiran kritis, mengajukan pertanyaan menyelidik, dan membantu siswa membuat hubungan antar konsep.

7. Refleksi dan metakognisi

PBL menggabungkan refleksi sebagai komponen penting dari proses pembelajaran. Siswa didorong untuk merefleksikan pembelajaran mereka, mengidentifikasi kesenjangan dalam pengetahuan, dan mengevaluasi strategi pemecahan masalah mereka. Aspek metakognitif ini membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang proses berpikir mereka sendiri dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mentransfer pengetahuan ke situasi baru.

8. Keterampilan kolaborasi dan komunikasi

PBL mempromosikan kolaborasi dan kerja tim saat siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah yang kompleks. Mereka terlibat dalam diskusi, memperdebatkan ide, dan menegosiasikan solusi, mengembangkan keterampilan komunikasi dan interpersonal yang efektif. Pemecahan masalah kolaboratif juga mempersiapkan siswa untuk situasi dunia nyata yang membutuhkan kerja tim dan kerja sama.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis masalah memberikan pendekatan pendidikan yang aktif dan berpusat pada siswa, mendorong pemikiran kritis, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

F. LANGKAH-LANGKAH DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan instruksional yang berfokus pada pemecahan masalah dunia nyata untuk mempromosikan pembelajaran yang mendalam dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Proses PBL biasanya melibatkan beberapa langkah, yang akan saya uraikan di bawah ini:

1. Identifikasi Masalah

Langkah pertama dalam PBL adalah mengidentifikasi masalah atau skenario dunia nyata yang akan dikerjakan siswa. Masalah harus otentik dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Ini bisa menjadi masalah yang kompleks, studi kasus, tantangan desain, atau masalah praktis lainnya yang memerlukan penyelidikan.

2. Orientasi Masalah

Setelah masalah teridentifikasi, fasilitator atau guru memberikan orientasi terhadap masalah tersebut. Langkah ini melibatkan penyajian masalah kepada siswa, memberi mereka informasi latar belakang yang diperlukan, dan mengklarifikasi setiap ambiguitas. Fase orientasi membantu siswa memahami konteks dan ruang lingkup masalah.

3. Membangun Pengetahuan

Pada langkah ini, siswa mulai mengeksplorasi masalah dan terlibat dalam pembelajaran mandiri. Mereka bertukar pikiran tentang apa yang sudah mereka ketahui tentang topik tersebut dan menghasilkan pertanyaan yang berkaitan dengan masalah tersebut. Siswa kemudian melakukan penelitian, mengumpulkan

informasi dari berbagai sumber seperti buku teks, artikel, sumber online, dan berkonsultasi dengan pakar jika diperlukan. Fase ini bertujuan untuk membangun landasan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah.

4. Analisis Masalah

Setelah siswa mengumpulkan informasi yang relevan, mereka menganalisis masalah dan mengidentifikasi isu-isu kunci atau sub-masalah yang perlu ditangani. Mereka secara kritis memeriksa informasi, mengevaluasi kredibilitasnya, dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan atau area yang memerlukan eksplorasi lebih lanjut. Langkah ini mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam dan mempertimbangkan berbagai perspektif.

5. Pembuatan Hipotesis

Berdasarkan analisis masalah mereka, siswa mengembangkan hipotesis atau solusi yang mungkin. Mereka mengusulkan pendekatan atau strategi berbeda yang berpotensi memecahkan masalah. Hipotesis ini berfungsi sebagai titik awal untuk penyelidikan dan eksperimen lebih lanjut.

6. Rencana Pembelajaran

Setelah menghasilkan hipotesis, siswa membuat rencana pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menguji hipotesis mereka. Mereka menguraikan langkah-langkah yang akan mereka ambil, sumber daya yang akan mereka gunakan, dan metode yang akan mereka terapkan untuk mengumpulkan informasi dan bukti tambahan.

7. Implementasi dan Pengumpulan Data

Siswa melaksanakan rencana pembelajarannya dengan melakukan eksperimen, simulasi, wawancara, survei, atau kegiatan lain yang relevan untuk mengumpulkan data. Mereka mendokumentasikan pengamatan mereka, mencatat pengukuran, dan mengumpulkan bukti untuk mengevaluasi keefektifan hipotesis mereka.

8. Analisis dan Sintesis

Setelah data terkumpul, siswa menganalisis dan menafsirkannya untuk menarik kesimpulan. Mereka membandingkan temuan mereka dengan hipotesis awal mereka dan mengidentifikasi pola atau tren. Langkah ini mendorong pemikiran kritis dan membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis mereka.

9. Refleksi dan Evaluasi

Pada fase ini, siswa merefleksikan pengalaman belajar mereka dan mengevaluasi solusi atau kesimpulan mereka. Mereka menilai kekuatan dan kelemahan pendekatan mereka, mempertimbangkan perspektif alternatif, dan mengidentifikasi area untuk perbaikan. Refleksi mempromosikan metakognisi dan membantu siswa mengkonsolidasikan pemahaman mereka.

10. Presentasi dan Penerapan

Terakhir, siswa mempresentasikan temuan, solusi, atau rekomendasi mereka kepada rekan, fasilitator, atau pemangku kepentingan terkait. Mereka mengkomunikasikan ide-ide mereka secara efektif, membenarkan alasan mereka, dan terlibat dalam diskusi atau debat. Langkah ini memupuk keterampilan

komunikasi, kerja tim, dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata.

Penting untuk dicatat bahwa proses PBL bersifat iteratif, dan siswa mungkin perlu meninjau kembali langkah-langkah tertentu saat mereka mendapatkan wawasan baru atau menghadapi tantangan di sepanjang jalan. Peran fasilitator adalah untuk membimbing dan mendukung siswa selama proses berlangsung, memastikan mereka tetap pada jalurnya dan mempromosikan pembelajaran mendalam dan keterampilan berpikir kritis.

BAGIAN 5

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

A. DEFINISI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan proyek yang signifikan dan bermakna. Para ahli telah memberikan berbagai definisi untuk pembelajaran berbasis proyek diantaranya : Thomas J. Sergiovanni (1999), Menurut Sergiovanni, pembelajaran berbasis proyek adalah "pendekatan pengajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan proyek yang autentik dan menantang, yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang telah mereka peroleh untuk menghasilkan produk yang bermakna."

Sementara Nirmayani (2021) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai "pendekatan yang melibatkan peserta didik dalam penyelidikan terhadap topik atau masalah tertentu, di mana mereka secara aktif terlibat dalam menyelidiki, merencanakan, membuat, dan mempresentasikan proyek mereka sendiri." Sedangkan John Dewey (2004): Dewey, seorang filsuf pendidikan, menganggap pembelajaran berbasis proyek sebagai "pendekatan yang melibatkan peserta didik dalam pengalaman praktis dan reflektif di mana mereka belajar dengan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan masalah yang relevan dalam kehidupan nyata."

Dapat disimpulkan bahwasanya definisi di atas lebih menitik beratkan pada poin-poin penting dalam pembelajaran berbasis proyek, seperti penglibatan peserta didik dalam proyek yang autentik, pemecahan masalah, kerja kooperatif, penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, otonomi peserta didik, dan refleksi.

Selanjutnya kita juga harus memperhatikan karakteristik utama dari pembelajaran berbasis proyek ini, diantaranya ;

1. Pengalaman Proyek yang Substansial

Pembelajaran Berbasis Proyek melibatkan peserta didik dalam proyek-proyek yang substansial, bermakna, dan menantang. Proyek-proyek ini memungkinkan peserta didik untuk menyelidiki topik tertentu secara mendalam dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan,

2. Konteks Autentik

Pembelajaran Berbasis Proyek menciptakan konteks autentik dengan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata. Proyek-proyek didesain agar memiliki relevansi langsung dengan kehidupan peserta didik dan masalah-masalah dunia nyata,

3. Kolaborasi dan Kerja Tim

Pembelajaran Berbasis Proyek mendorong peserta didik untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok atau tim. Mereka belajar bekerja bersama, saling mendukung, dan berkontribusi dalam mencapai tujuan proyek,

4. Keterlibatan Aktif Peserta didik

Pembelajaran Berbasis Proyek mengharuskan peserta didik terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Mereka berperan sebagai pembuat keputusan, penyelidik, perancang, dan pemecah masalah dalam proyek mereka.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

Pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada proyek atau tugas nyata. Dalam metode ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Artikel ini akan menjelaskan tujuan dan manfaat dari pembelajaran berbasis proyek. Adapun tujuan dan Manfaat dari pembelajaran berbasis proyek, yaitu :

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Pembelajaran berbasis proyek membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Melalui proyek, peserta didik dapat mengalami aplikasi langsung dari konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka.

2. Mendorong Keterlibatan Aktif

Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terlibat secara aktif dalam semua tahap proyek, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi. Hal ini mendorong keterlibatan dan

tanggung jawab peserta didik terhadap proses belajar mereka, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam pembelajaran.

3. Mengembangkan Keterampilan Kritis

Proyek-proyek dalam pembelajaran berbasis proyek menuntut peserta didik untuk menerapkan keterampilan kritis, seperti berpikir analitis, pemecahan masalah, dan pemikiran kreatif. Peserta didik belajar untuk menganalisis situasi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah yang muncul selama pelaksanaan proyek.

4. Mempromosikan Kerja Tim dan Kolaborasi

Proyek-proyek dalam pembelajaran berbasis proyek sering melibatkan kerja tim dan kolaborasi antara peserta didik. Peserta didik belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif mereka.

5. Relevansi dengan Dunia Nyata

Dengan menghubungkan pembelajaran dengan proyek-proyek dunia nyata, peserta didik dapat melihat relevansi langsung dari apa yang mereka pelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran, karena mereka dapat melihat bagaimana pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dapat diterapkan dalam situasi nyata.

6. Pengembangan Keterampilan Karier

mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja, seperti pemecahan masalah, kerjasama tim, komunikasi, dan pemikiran kreatif. Ini membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk tantangan di masa depan dan memperluas peluang karier mereka.

7. Memperkuat Pemahaman Jangka Panjang

Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman jangka panjang tentang konsep-konsep yang diajarkan. Dengan melibatkan peserta didik dalam proyek yang berkelanjutan dan melibatkan mereka dalam refleksi dan evaluasi, pembelajaran menjadi lebih melekat dan tahan lama.

8. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis

Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik ditantang untuk berpikir kritis dan mengembangkan argumen berdasarkan bukti dan penelitian. Mereka belajar untuk mengevaluasi informasi, menganalisis perspektif yang berbeda, dan mengambil keputusan yang berdasarkan pemikiran rasional.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki tujuan dan manfaat yang signifikan dalam pendidikan. Melalui metode ini, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik, keterampilan kritis, kerja tim, dan relevansi dengan dunia nyata. Selain itu, mereka dapat mengembangkan keterampilan karier yang penting dan memperkuat pemahaman jangka panjang tentang konsep-konsep yang dipelajari. Dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek ke dalam

kurikulum, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

C. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Pembelajaran Berbasis Proyek dapat diimplementasikan dalam berbagai cara yang mengikuti langkah-langkah sebagai berikut yaitu :

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui proyek tersebut. Tujuan ini harus sesuai dengan kurikulum dan menggabungkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ingin dikembangkan pada peserta didik.

2. Pemilihan Proyek yang Relevan

Pilih proyek yang relevan dengan materi pelajaran dan kehidupan nyata peserta didik. Proyek tersebut harus menantang dan mendorong peserta didik untuk menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi yang lebih konkret.

3. Perencanaan Proyek

Bersama dengan peserta didik, buat rencana proyek yang mencakup langkah-langkah yang jelas, tenggat waktu, dan hasil yang diharapkan. Diskusikan juga peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim jika proyek melibatkan kerja kelompok.

4. Pengorganisasian Kelompok atau Tim

Jika proyek melibatkan kerja kelompok, susun kelompok-kelompok yang seimbang dalam hal keahlian dan kemampuan

peserta didik. Berikan pedoman tentang cara berkolaborasi dan berkomunikasi efektif dalam kelompok.

5. Pembelajaran dan Penelitian

Berikan peserta didik sumber daya dan bahan yang relevan untuk mempelajari topik yang terkait dengan proyek. Dorong peserta didik untuk melakukan penelitian mandiri, menggunakan buku, artikel, sumber online, dan wawancara jika diperlukan.

6. Pelaksanaan Proyek

Peserta didik harus melaksanakan proyek sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Berikan mereka bimbingan dan dukungan yang diperlukan selama proses ini. Juga, berikan kesempatan bagi peserta didik untuk memecahkan masalah yang muncul selama pelaksanaan proyek.

7. Pemantauan dan Evaluasi

Pantau kemajuan peserta didik secara teratur selama pelaksanaan proyek. Berikan umpan balik konstruktif tentang kekuatan mereka dan area yang perlu ditingkatkan. Evaluasi akhir dapat berupa presentasi, laporan, atau produk akhir lainnya yang mencerminkan hasil dari proyek tersebut.

8. Refleksi dan Pembelajaran

Setelah selesai, ajak peserta didik untuk merenung tentang pengalaman mereka dalam proyek. Diskusikan apa yang telah mereka pelajari, tantangan apa yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka dapat mengaitkannya dengan pembelajaran mereka di masa depan.

9. Penyajian dan Berbagi

Berikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyajikan proyek mereka kepada kelas atau audiens lainnya. Ini dapat dilakukan melalui presentasi, pameran, atau publikasi online. Berikan apresiasi dan umpan balik positif kepada peserta didik atas kerja keras dan prestasi mereka.

10. Evaluasi Keseluruhan

Evaluasi keseluruhan implementasi pembelajaran berbasis proyek ini. Tinjau keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, respons peserta didik, dan potensi perbaikan di masa depan.

Penting untuk diingat bahwa pembelajaran berbasis proyek haruslah fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks peserta didik. Perlu diperhatikan juga bahwa peran pendidik sebagai fasilitator dan pengarah sangat penting dalam mengawal implementasi pembelajaran berbasis proyek agar sukses dan bermanfaat bagi peserta didik.

D. CONTOH DAN STUDI KASUS

Contoh dan studi kasus dari pembelajaran berbasis proyek dalam bimbingan dan konseling untuk peserta didik sebagai berikut :

1. Penyuluhan Kesehatan Mental

Deskripsi Proyek: dalam proyek ini, seorang konselor atau guru BK akan bekerja sama dengan peserta didik untuk menyelenggarakan layanan informasi terkait kesehatan mental. Mereka akan mengidentifikasi isu-isu yang relevan seperti stres,

kecemasan, atau depresi yang sering dialami oleh peserta didik. Tim konseling akan merancang sesi penyuluhan yang interaktif, melibatkan peserta didik dalam diskusi dan aktivitas terkait kesehatan mental. Peserta didik juga akan diberikan sumber daya dan alat bantu untuk memahami dan mengelola kesehatan mental mereka. Manfaat dari proyek tersebut :

1. Memperkuat keterampilan hidup yang penting untuk keberhasilan akademik dan pribadi peserta didik.
2. Meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri peserta didik dalam menghadapi tantangan sehari-hari.
3. Menyediakan peserta didik dengan alat yang diperlukan untuk mengelola konflik, mengambil keputusan yang tepat, dan berkomunikasi secara efektif.

2. Proyek *Peer Counseling*

Deskripsi Proyek : Dalam proyek ini, peserta didik yang memiliki minat dan keterampilan dalam konseling akan dilibatkan sebagai peer counselor. Mereka akan menerima pelatihan dan bimbingan dari konselor profesional untuk mengembangkan keterampilan konseling dasar. Para *peer counselor* akan bekerja dengan peserta didik lain dalam lingkungan sekolah, menyediakan dukungan emosional, mendengarkan, dan membantu peserta didik yang membutuhkan. Mereka juga akan merancang dan mengimplementasikan kegiatan pengembangan pribadi untuk mendukung kesejahteraan peserta didik secara keseluruhan. Manfaat dari Proyek ini:

1. Meningkatkan keterampilan konseling dan empati peer counselor.
2. Menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mendapatkan dukungan dan bimbingan dari teman sebaya.
3. Mendorong ikatan sosial dan kepedulian di antara peserta didik, serta menciptakan lingkungan sekolah yang inklusif dan mendukung.

Dari contoh yang sudah diuraikan diatas, hanya bersifat representatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks bimbingan dan konseling di sekolah bahkan bisa juga digunakan pada mata pelajaran lainnya. Penting untuk memperhatikan prinsip etika dan kerahasiaan dalam praktik bimbingan dan konseling, serta memastikan partisipasi sukarela peserta didik dalam proyek-proyek tersebut. Dengan adanya metode pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan proses belajar mengajar di sekolah semakin menarik dan menyenangkan baik dari perspektif guru maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang utuh dan positif.

BAGIAN 6

FLIPPED CLASSROOM

PENDAHULUAN

Pendidikan telah lama dianggap sebagai landasan masyarakat, membentuk pikiran dan kemampuan individu. Model kelas tradisional telah berlaku selama berabad-abad, dengan guru memberikan ceramah dan siswa secara pasif menyerap informasi. Namun, lanskap pendidikan yang terus berkembang menuntut pendekatan inovatif untuk melibatkan siswa, meningkatkan hasil pembelajaran, dan memenuhi kebutuhan dunia yang berubah dengan cepat.

Dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi pergeseran paradigma dalam pendidikan, sehingga memunculkan model *flipped classroom* (kelas terbalik). Pendekatan ini menantang struktur tradisional di mana guru menjadi pusat informasi di dalam kelas dan membalikkan urutan instruksi di kelas tradisional. Alih-alih menerima instruksi langsung selama waktu kelas, siswa terlibat dengan materi pra-kelas secara mandiri, seperti ceramah yang dapat disimak lewat video atau bacaan, dan datang ke kelas siap untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan menerapkan pengetahuan mereka melalui kegiatan langsung. Munculnya teknologi digital dan sumber daya *online* (daring) telah memainkan peran penting dalam memungkinkan adopsi model ini secara luas.

Tujuan bab ini adalah untuk memberikan panduan komprehensif tentang model pembelajaran dan pengajaran *flipped classroom*. Dengan mengeksplorasi prinsip, manfaat, tantangan, dan strategi praktis yang mendasarinya, pembaca akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pendekatan pendidikan transformatif ini. Bab ini tersusun atas dua belas bagian yang mencakup berbagai aspek model *flipped classroom*, mulai dari memahami definisi dan prinsip inti hingga merancang *flipped classroom* yang efektif, mempromosikan otonomi siswa, mengevaluasi keefektifannya, dan menjelajahi potensi arah masa depan. Pendidik dapat membuka potensi pengalaman belajar yang lebih dalam dan mempersiapkan siswa dengan lebih baik untuk menghadapi tantangan dan peluang abad ke-21.

Saat Anda bergabung dalam perjalanan menuju *the flipped classroom world*, saya mengajak Anda untuk berpikiran terbuka, mengadaptasi strategi agar sesuai dengan konteks Anda dan kelas Anda, dan merangkul potensi transformasi positif yang dimilikinya baik untuk guru maupun siswa.

Apa itu Flipped Classroom?

Model *flipped classroom* adalah pendekatan pedagogis yang merestrukturisasi dinamika kelas tradisional dengan membalik urutan instruksi. Dalam model ini, siswa terlibat dengan materi instruksional, seperti ceramah video, bacaan, atau konten interaktif, secara mandiri di luar kelas sebelum menghadiri sesi tatap muka, baik langsung/luring ataupun virtual/daring. Materi pra-kelas dipilih dan

dirancang dengan cermat untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar, memperkenalkan konsep baru, atau membangkitkan rasa ingin tahu yang dapat menjadi bahan diskusi menarik pada sesi tatap muka. Prinsip inti dari model *flipped classroom* melibatkan pembalikan metode pengajaran tradisional, pembelajaran aktif, dan integrasi teknologi. Dengan membalik urutan instruksi, fokus bergeser dari pembelajaran pasif selama tatap muka yang dipimpin guru menuju kepada keterlibatan dan interaksi aktif selama sesi tatap muka.

Model *flipped classroom*, meskipun mulai populer dan banyak diperbincangkan dalam beberapa tahun terakhir, sebenarnya dapat ditelusuri kembali ke awal 1990-an. Pada tahun 1993 dua guru sekolah menengah, Jonathan Bergmann dan Aaron Sams, pertama kali bereksperimen dengan merekam kuliah mereka di kaset VHS untuk menampung siswa yang absen karena kegiatan ekstrakurikuler atau sakit. Mereka menemukan bahwa cara ini memungkinkan mereka menggunakan waktu kelas yang berharga untuk kegiatan yang lebih interaktif dan menarik. Namun, konsep *flipped classroom* seperti yang kita kenal saat ini baru benar-benar mulai terbentuk dengan munculnya teknologi digital dan sumber daya *online*. Proliferasi akses internet, munculnya platform berbagi video seperti YouTube, dan pengembangan sistem manajemen pembelajaran menyediakan alat yang diperlukan bagi pendidik untuk membuat dan mendistribusikan materi pra-kelas dengan lebih efektif.

Selama bertahun-tahun, pendidik dan peneliti telah berkontribusi pada pengembangan dan penyempurnaan model *flipped classroom*. Bergmann dan Sams [1], yang dianggap sebagai perintis di bidang ini, terus mengadvokasi dan menyempurnakan pendekatan tersebut melalui buku dan presentasi mereka. Mereka tidak hanya mempopulerkan konsep tetapi juga menyoroti manfaat potensial dari model tersebut, seperti peningkatan keterlibatan siswa, pembelajaran yang dipersonalisasi, dan peningkatan hasil akademik. Saat ini, *flipped classroom* semakin banyak diadopsi oleh para pendidik di seluruh dunia mengadaptasinya agar sesuai dengan konteks unik dari populasi siswa mereka. Dengan kemajuan teknologi yang terus berlangsung dan semakin banyak bukti yang mendukung keefektifitasannya, model *flipped classroom* telah mengubah pendidikan dan terus berkembang dalam mempersiapkan siswa untuk sukses di masa pembelajaran abad ke-21.

A. PERAN TEKNOLOGI

Teknologi memainkan peran penting dalam mendukung penerapan model *flipped classroom*. Platform daring, peralatan digital, dan sumber daya multimedia telah merevolusi cara pelajar dalam mengakses dan berinteraksi dengan konten pendidikan yang dikirim atau dibagikan oleh pendidik. Kemajuan teknologi ini telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan dan adopsi model *flipped classroom* secara luas.

Salah satu komponen kunci dari *flipped classroom* adalah ketersediaan materi pra-kelas yang melibatkan siswa sebelum menghadiri sesi tatap muka[2]. Teknologi memungkinkan pembuatan dan distribusi materi tersebut dalam berbagai format, seperti video ceramah, podcast, e-book, modul interaktif, atau bacaan daring. Platform *video hosting* seperti YouTube menyediakan sarana yang nyaman bagi guru untuk merekam dan membagikan video instruksi mereka. Platform ini juga menawarkan fitur seperti teks tertutup dan anotasi yang meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Selain itu, sistem manajemen pembelajaran/*Learning Management System* (LMS) memainkan peran penting dalam mengatur dan mengelola *flipped classroom*. Platform LMS, seperti Moodle, Canvas, atau Google Classroom, memungkinkan pengajar mengunggah dan mengatur materi pra-kelas, membuat, mendistribusikan dan menilai tugas, memfasilitasi diskusi, serta memantau kemajuan siswa.

Selain platform di atas, platform yang dapat memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, menjadi elemen yang sangat mengubah pengembangan *flipped classroom*. Papan diskusi daring, ruang obrolan virtual, dan aplikasi konferensi video memungkinkan siswa terlibat dalam diskusi yang bermakna, mengajukan pertanyaan, dan berkolaborasi dalam proyek kelompok. Aplikasi seperti Google Docs, Microsoft Teams, atau Padlet mendukung kolaborasi secara *real time*, memungkinkan siswa dapat bekerja bersama-sama dalam mengolah dokumen,

presentasi, atau aktivitas curah pendapat. Selain itu, teknologi memberikan jalan untuk penilaian formatif dan umpan balik di sistem *flipped classroom*. Kuis daring, simulasi interaktif, atau lembar kerja digital dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pra-kelas. Guru dapat melacak kemajuan siswa, mengidentifikasi area peningkatan, dan memberikan umpan balik tepat waktu menggunakan platform tersebut di atas.

B. PERBANDINGAN DENGAN PENDEKATAN KELAS TRADISIONAL

Model *flipped classroom* menawarkan beberapa keunggulan berbeda dibandingkan pendekatan kelas tradisional[3]. Tabel berikut merangkum perbedaan utama antara kelas tradisional dan *flipped classroom*, menekankan pergeseran dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif, instruksi yang berpusat pada guru ke instruksi yang berpusat pada siswa, dan promosi pemahaman dan kolaborasi yang lebih mendalam.

KELAS TRADISIONAL	<i>FLIPPED CLASSROOM</i>
Sebagian besar waktu dihabiskan untuk ceramah yang dipimpin guru.	Waktu instruksional di kelas digunakan untuk pembelajaran aktif dan kolaborasi
Siswa terlibat secara pasif karena kesempatan yang terbatas untuk berpartisipasi	Siswa terlibat aktif dan berpartisipasi dalam diskusi dan

	kegiatan-kegiatan di dalam kelas
Guru berperan sebagai penceramah, menyebarkan informasi	Guru memfasilitasi, membimbing, dan memberikan dukungan
Fleksibilitas pembelajaran hamper tidak ada. Jadwal dan kecepatan diaturkan sama untuk semua siswa	Kecepatan dan pengalaman belajar yang fleksibel dan dipersonalisasi sesuai kebutuhan siswa
Interaksi dan kolaborasi antar siswa terbatas	Meningkatkan kesempatan untuk berinteraksi dan kolaborasi
Penekanan pada cakupan topik secara luas lewat ceramah dan tugas	Penekanan pada pemahaman yang lebih dalam dan keterampilan berpikir kritis

C. PENINGKATAN KETERLIBATAN SISWA DAN PEMBELAJARAN AKTIF

Salah satu kelebihan dari *flipped classroom* adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempromosikan pembelajaran aktif[4]. Dengan mengalihkan konsumsi pasif informasi dari pembelajaran model ceramah di kelas ke materi pra-kelas, siswa datang ke kelas dengan persiapan dan siap untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, kegiatan pemecahan masalah, dan proyek kolaboratif. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk “memiliki”

pembelajaran mereka, mengajukan pertanyaan, dan mengeksplorasi topik secara lebih mendalam. Dengan guru yang berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat dalam interaksi yang bermakna, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain, yang mengarah ke lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

D. INSTRUKSI DAN DIFERENSIASI YANG DIPERSONALISASI

Model *flipped classroom* memungkinkan instruksi dan diferensiasi yang dipersonalisasi, memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa yang beragam. Dengan materi pra-kelas, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, meninjau konten sesuai kebutuhan dan mengakses sumber daya tambahan untuk memperdalam pemahaman mereka. Fleksibilitas ini memungkinkan pendidik untuk memberikan dukungan dan instruksi individual selama sesi di kelas. Guru dapat mengidentifikasi area tertentu di mana siswa membutuhkan bantuan dan memberikan umpan balik yang dipersonalisasi, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih disesuaikan untuk setiap siswa. Selain itu, model *flipped classroom* memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik yang diminati dan mengejar proyek mandiri, menumbuhkan rasa kepemilikan dan pemberdayaan dalam perjalanan belajar mereka.

E. PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Model *flipped classroom* menyediakan lingkungan yang ideal untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis. Dengan terlibat dengan materi pra-kelas secara mandiri, siswa didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi secara mandiri. Sesi dalam kelas kemudian memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka, terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, dan berpartisipasi dalam diskusi yang memerlukan pemikiran tingkat tinggi. Sifat kolaboratif dari *flipped classroom* mempromosikan pemikiran kritis melalui interaksi teman sekelas, yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan perspektif yang berbeda, mendebat asumsi, dan mengembangkan kemampuan penalaran mereka. Penekanan pada pemikiran kritis ini mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia nyata, memungkinkan mereka menjadi pembelajar mandiri dan pemikir kritis dalam kehidupan akademik dan profesional mereka di masa mendatang.

F. MEMPROMOSIKAN KOLABORASI DAN PEMBELAJARAN SESAMA PELAJAR

Kolaborasi dan pembelajaran teman sekelas merupakan komponen integral dari *flipped classroom*. Dengan terlibat dalam materi pra-kelas secara mandiri, siswa datang ke kelas dengan landasan pengetahuan, yang memungkinkan mereka terlibat dalam aktivitas kolaboratif yang lebih bermakna selama sesi tatap muka atau virtual. *Flipped classroom* memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja

sama, terlibat dalam diskusi, memecahkan masalah, dan berbagi ide dan perspektif. Proyek kolaboratif dan kegiatan kelompok memupuk kerja sama tim, komunikasi, dan keterampilan interpersonal, mempersiapkan siswa untuk lingkungan akademik dan profesional masa depan di mana kolaborasi sangat penting. Selain itu, pembelajaran rekan sekelas mendorong siswa untuk belajar dari dan mendukung satu sama lain, mempromosikan rasa kebersamaan dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

- **Tantangan**

Menerapkan model *flipped classroom* hadir dengan serangkaian tantangan yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Dengan memahami dan mengatasi tantangan ini secara proaktif, pendidik dapat mengatasi potensi hambatan dan memastikan pengalaman *flipped classroom* yang maksimal dirasakan oleh siswa.

G. AKSESIBILITAS TEKNOLOGI

Salah satu tantangan utama model *flipped classroom* adalah ketersediaan teknologi. Akses ke perangkat, konektivitas internet yang andal, dan kemahiran dalam menggunakan perangkat digital dapat bervariasi di antara siswa. Kesenjangan digital ini dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam mengakses dan terlibat dengan materi pra-kelas. Sangat penting bagi pendidik untuk menilai kebutuhan teknologi siswa mereka, mengeksplorasi strategi untuk menjembatani kesenjangan, dan memberikan opsi alternatif bagi siswa yang mungkin tidak memiliki akses ke sumber daya yang

diperlukan. Berkolaborasi dengan administrator sekolah, staf dukungan teknologi, dan organisasi komunitas dapat membantu mengatasi tantangan ini dan memastikan akses teknologi yang setara bagi semua siswa. Beberapa tindakan yang dapat dilakukan untuk menghadapi tantangan terkait aksesibilitas teknologi adalah:

Opsi alternatif: Sediakan sumber *offline* seperti materi cetak atau DVD untuk siswa tanpa akses internet atau perangkat. Manfaatkan lab komputer sekolah atau perpustakaan umum untuk siswa yang mungkin tidak memiliki akses ke perangkat di rumah.

Kemitraan dengan masyarakat: Berkolaborasi dengan organisasi masyarakat, bisnis, atau pemerintah daerah untuk mendonasikan sumber daya dan dukungan bagi siswa yang tidak memiliki akses ke teknologi. Jelajahi inisiatif yang menyediakan perangkat pinjaman atau akses internet bersubsidi.

Materi yang dibedakan: Tawarkan berbagai materi dalam format yang berbeda (misalnya, alternatif berbasis teks untuk video) untuk mengakomodasi preferensi pembelajaran dan ketersediaan teknologi yang beragam.

H. MEMASTIKAN AKUNTABILITAS SISWA

Flipped classroom mendorong siswa bertanggung jawab untuk terlibat dengan materi pra-kelas secara mandiri. Namun, tingkat otonomi ini dapat menimbulkan tantangan bagi pendidik, terutama dalam memastikan akuntabilitas siswa. Sangat penting bagi pendidik untuk menetapkan harapan dan pedoman yang jelas bagi siswa

mengenai tanggung jawab, tenggat waktu, dan partisipasi mereka dalam kegiatan pra-kelas. Pemantauan rutin, penilaian formatif, dan diskusi tindak lanjut dapat membantu melacak kemajuan siswa dan mengidentifikasi siswa yang mungkin membutuhkan dukungan atau intervensi tambahan. Menerapkan strategi yang memupuk motivasi intrinsik, seperti memberikan pilihan, relevansi, dan umpan balik yang bermakna, juga dapat berkontribusi pada peningkatan akuntabilitas siswa. Beberapa hal yang dapat pendidik lakukan untuk memastikan akuntabilitas siswa terpenuhi adalah:

Ekspektasi yang tertuang jelas: Komunikasikan dengan jelas harapan dan pedoman untuk kegiatan pra-kelas, termasuk tenggat waktu dan persyaratan partisipasi. Ciptakan pemahaman bersama tentang pentingnya akuntabilitas individu dalam model flipped classroom.

Penilaian formatif: Gabungkan penilaian formatif reguler, kuis, atau tugas singkat untuk menilai keterlibatan siswa dengan materi pra-kelas. Berikan umpan balik tepat waktu untuk memperkuat akuntabilitas dan mengatasi kesenjangan pemahaman.

Keterlibatan rekan sekelas: Dorong interaksi sebaya dan aktivitas kolaboratif yang mempromosikan akuntabilitas antar siswa. Tetapkan tugas atau diskusi kelompok di mana siswa bergantung pada persiapan dan partisipasi satu sama lain.

I. MANAJEMEN WAKTU

Flipped Classroom memang menawarkan kesempatan untuk kegiatan kelas yang lebih interaktif dan menarik. Namun, *flipped*

Classroom sangat membutuhkan perencanaan yang cermat dan manajemen waktu dari pendidik. Merancang dan menyusun materi pra-kelas, menciptakan kegiatan di dalam kelas yang bermakna, memberikan dukungan individual, dan mengukur kemajuan siswa, semuanya menuntut waktu dan upaya khusus. Pendidik harus memprioritaskan strategi manajemen waktu yang efektif, seperti menyisihkan waktu yang ditentukan untuk perencanaan, berkolaborasi dengan rekan sejawat untuk berbagi sumber daya dan beban kerja, dan memanfaatkan teknologi untuk merampingkan tugas administratif. Membangun keseimbangan antara memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dan mengelola beban kerja sangat penting untuk keberhasilan implementasi *flipped classroom*. Beberapa tindakan yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk perencanaan waktu yang efektif adalah:

Perencanaan Kolaboratif: Berkolaborasi dengan rekan sejawat untuk berbagi sumber daya, ide, dan beban kerja. Membentuk komunitas belajar profesional di mana pendidik dapat merencanakan, membuat, dan menyempurnakan materi pra-kelas dan aktivitas di dalam kelas secara kolektif.

“Pemecahan” konten: Pisahkan materi pra-kelas menjadi “potongan-potongan kecil” yang dapat dikelola untuk membagi waktu persiapan dan memastikan bahwa siswa dapat terlibat dengan materi secara efektif. Pertimbangkan untuk memanfaatkan sumber-sumber pendidikan yang dapat diakses dengan mudah untuk mendukung pembelajaran.

Teknologi pendukung: Manfaatkan teknologi untuk merampingkan tugas administratif, seperti LMS untuk mengatur dan mengirimkan konten, dan alat penilaian atau umpan balik otomatis untuk penilaian formatif.

J. KESETARAAN DAN INKLUSIVITAS

Inklusivitas menjadi pertimbangan penting dalam penerapan model *flipped classroom*. Penting untuk memastikan bahwa semua siswa, terlepas dari latar belakang atau kebutuhan belajar mereka, memiliki akses yang sama ke sumber daya dan dukungan yang diperlukan untuk keterlibatan yang sukses dengan materi pra-kelas. Guru harus mempertimbangkan gaya belajar yang beragam, merancang instruksi yang beragam untuk mengakomodasi kemampuan yang berbeda, dan memberikan dukungan tambahan bagi siswa yang membutuhkannya. Tindakan-tindakan yang perlu diambil mungkin saja melibatkan penyediaan format alternatif untuk materi pra-kelas, memberikan keterangan atau transkrip/CC untuk konten video, atau berkolaborasi dengan staf pendukung untuk membantu siswa dengan kebutuhan belajar khusus.

Format alternatif: Tawarkan format alternatif untuk materi-materi yang dibagikan kepada siswa. Berikan teks atau transkrip untuk konten video, dan tawarkan opsi penugasan yang fleksibel.

Dukungan Kolaboratif: Berkolaborasi dengan staf pendukung, seperti guru-guru pendidikan khusus untuk mengidentifikasi dan

memberikan dukungan yang ditargetkan untuk siswa dengan kebutuhan belajar khusus.

Pembelajaran yang memperhatikan latar belakang siswa: Pastikan bahwa materi pra-kelas dan kegiatan di dalam kelas mencerminkan perspektif dan latar belakang budaya yang beragam, mempromosikan inklusivitas dan memupuk rasa memiliki bagi semua siswa.

- **Tips untuk Implementasi yang Sukses**

Beberapa tips dan strategi praktis di bagian ini disajikan untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menerapkan model *flipped classroom* dengan sukses. Fokus dari bagian ini adalah pada penekanan bidang-bidang utama seperti mengomunikasikan harapan dengan siswa dan orang tua, memberikan dukungan dan sumber daya berkelanjutan untuk guru, dan mendorong kolaborasi antar rekan kerja. Dengan menerapkan kiat-kiat ini, pendidik dapat memastikan penerapan *flipped classroom* berjalan lancar dan efektif, memaksimalkan keterlibatan siswa, hasil pembelajaran, dan keberhasilan secara keseluruhan.

K. MENKOMUNIKASIKAN HARAPAN KEPADA SISWA DAN ORANG TUA

Komunikasi yang jelas tentang harapan dan manfaat sangat penting untuk keberhasilan penerapan model kelas terbalik. Berikut adalah strategi khusus untuk berkomunikasi secara efektif dengan siswa dan orang tua:

Sesi Orientasi: Lakukan sesi orientasi di awal tahun ajaran atau semester untuk memperkenalkan model *flipped classroom*. Jelaskan alasan, manfaat, dan harapan kepada siswa dan orang tua.

Pedoman Tertulis: Sediakan pedoman atau selebaran tertulis yang menguraikan harapan untuk keterlibatan pra-kelas, kegiatan di dalam kelas, penilaian, dan partisipasi. Komunikasikan tenggat waktu, sumber daya, dan informasi kontak dengan jelas.

Komunikasi Orang Tua: Libatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan mengirimkan informasi kemajuan siswa secara rutin. Berbagi informasi tentang pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *flipped classroom*, serta cara orang tua mendukung pembelajaran anaknya di rumah.

L. MEMBERIKAN DUKUNGAN DAN SUMBER DAYA YANG BERKELANJUTAN

Dukungan yang berkelanjutan dan pengembangan profesional sangat penting untuk implementasi berkelanjutan dari model *flipped classroom*. Berikut adalah strategi untuk menyediakan guru dengan dukungan dan sumber daya yang diperlukan:

Peluang Pengembangan Profesional: Selenggarakan lokakarya, seminar, atau webinar pengembangan profesional yang secara khusus berfokus pada model *flipped classroom*. Berikan kesempatan bagi guru untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran yang efektif, alat teknologi, dan praktik terbaik.

Komunitas Pembelajaran: Membentuk komunitas pembelajaran profesional di mana guru dapat berkolaborasi dan berbagi pengalaman, tantangan, dan keberhasilan mereka dalam mengimplementasikan flipped classroom. Menumbuhkan lingkungan yang mendukung untuk pembelajaran dan pertumbuhan yang berkelanjutan.

Program Bimbingan: Pasangkan praktisi flipped classroom yang berpengalaman dengan guru yang baru mengenal model ini untuk memberikan bimbingan dan dukungan. Dorong sesi konsultasi rutin dan berkala supaya guru-guru yang baru mencoba melaksanakan flipped classroom dapat memiliki waktu khusus untuk menjawab pertanyaan dan masalah yang mereka hadapi.

M. BERKOLABORASI DENGAN KOLEGA DAN BERBAGI PRAKTIK BAIK

Kolaborasi dan berbagi praktik baik di antara para pendidik berkontribusi pada keberhasilan model *flipped classroom*. Berikut adalah strategi untuk mendorong kolaborasi dan berbagi praktik baik:

Pengamatan Teman Sejawat: Dorong guru untuk mengamati flipped classroom satu sama lain dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Ini memupuk budaya kolaborasi dan pertumbuhan profesional.

Sesi Berbagi: Selenggarakan sesi berbagi atau lokakarya di mana pendidik dapat mempresentasikan pengalaman, strategi, dan sumber

daya flipped classroom mereka yang berhasil. Hal ini memungkinkan untuk pertukaran ide dan penyebaran praktik baik.

Platform Online: Memanfaatkan platform online, forum, atau grup media sosial untuk memfasilitasi komunikasi, kolaborasi, dan berbagi sumber daya yang berkelanjutan di antara para pendidik yang menerapkan flipped classroom. Ini memberikan jaringan dukungan dan kesempatan belajar yang lebih luas.

BAGIAN 7

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN

A. DEFINISI DAN PRINSIP METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN

Pembelajaran berbasis keterampilan adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis dan kompetensi siswa. Dalam pendekatan ini, fokus utama adalah pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. John Dewey, seorang filsuf dan pendidik terkenal, menganggap pembelajaran keterampilan sebagai proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman praktis. Menurutnya, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam pemecahan masalah dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sedangkan David Kolb, seorang psikolog dan pakar pembelajaran yang memperkenalkan model belajar berdasarkan siklus belajar yang terdiri dari empat tahap: pengalaman konkret, observasi dan refleksi, analisis dan konseptualisasi, serta eksperimen aktif. Dalam pandangan Kolb, pembelajaran keterampilan berpusat pada siklus ini, di mana siswa terlibat dalam tindakan nyata dan proses refleksi untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Dengan demikian pembelajaran berbasis keterampilan adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pengembangan

keterampilan praktis dan aplikatif. Fokus utamanya adalah pada penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi dunia nyata.

Kemudian kita juga harus memahami prinsip-prinsip dasar pembelajaran berbasis keterampilan yang mencakup hal-hal berikut:

1. Aktivitas Praktis

Pembelajaran berbasis keterampilan menekankan praktik dan penerapan langsung keterampilan yang dipelajari. Siswa didorong untuk terlibat dalam aktivitas yang memerlukan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan tindakan nyata;

2. Konteks Dunia Nyata

Materi pembelajaran dihubungkan dengan situasi nyata, dan siswa diajak untuk mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam konteks yang bermakna bagi mereka;

3. Kolaborasi dan Komunikasi

Pembelajaran berbasis keterampilan mendorong kolaborasi dan komunikasi antara siswa. Mereka diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, berbagi ide, dan membangun pemahaman bersama;

4. Refleksi

Siswa didorong untuk merefleksikan pembelajaran mereka, baik secara individu maupun dalam kelompok. Mereka diminta untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan kemajuan mereka dalam pengembangan keterampilan, sehingga dapat meningkatkan dan memperdalam pemahaman mereka.

5. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis keterampilan sering menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Siswa diberikan tantangan atau masalah yang harus mereka pecahkan dengan menerapkan keterampilan yang telah dipelajari. Hal ini merangsang pemikiran kritis, kreativitas, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata.

B. TUJUAN DAN MANFAAT PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN

Tujuan utama dari pembelajaran berbasis keterampilan adalah untuk mengajarkan siswa keterampilan yang relevan dan berguna dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang lebih berfokus pada pengetahuan teoritis, pembelajaran berbasis keterampilan menekankan pada penguasaan praktik, keterampilan teknis, dan penerapan langsung dalam situasi nyata.

Pembelajaran berbasis keterampilan, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis keterampilan hidup, memiliki manfaat yang sangat penting untuk pengembangan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari pembelajaran berbasis keterampilan:

1. Mempersiapkan Kehidupan Sehari-hari

Pembelajaran berbasis keterampilan membantu individu mengembangkan keterampilan praktis yang relevan untuk

menghadapi tantangan sehari-hari dalam kehidupan mereka. Ini mencakup keterampilan seperti memasak, menjahit, manajemen keuangan, dan perawatan diri, yang akan membantu mereka menjadi lebih mandiri dan terampil dalam menghadapi kebutuhan sehari-hari.

2. Peningkatan Employability

Keterampilan hidup yang relevan dengan dunia kerja, seperti keterampilan komunikasi, kemampuan beradaptasi, dan kemampuan berpikir kritis, dapat meningkatkan peluang individu untuk mendapatkan pekerjaan atau kemajuan karir. Kemampuan ini sangat berharga bagi pemberi kerja karena menggambarkan seseorang yang dapat berkontribusi secara efektif dalam lingkungan kerja.

3. Kemandirian Finansial

Keterampilan keuangan, termasuk membuat anggaran, menabung, dan berinvestasi, membantu individu mengelola keuangan mereka secara efektif. Dengan pemahaman tentang bagaimana mengelola uang mereka, mereka cenderung lebih cerdas dalam mengambil keputusan finansial dan menghindari utang yang berlebihan.

4. Meningkatkan Kreativitas

Pembelajaran berbasis keterampilan dapat merangsang kreativitas dan imajinasi. Ketika seseorang belajar keterampilan seni atau kerajinan tangan, misalnya, mereka dapat mengembangkan bakat dan menemukan cara baru untuk menyampaikan gagasan atau ekspresi diri.

5. Peningkatan Kesehatan dan Kesejahteraan

Keterampilan hidup yang berkaitan dengan kesehatan fisik dan mental, seperti makan sehat, mengelola stres, dan berolahraga, dapat membantu meningkatkan kualitas hidup seseorang secara keseluruhan. Dengan memiliki pemahaman tentang kesehatan dan pola hidup sehat, mereka dapat mengurangi risiko terjadinya masalah kesehatan kronis.

6. Pengembangan Hubungan Sosial

Beberapa keterampilan hidup melibatkan interaksi sosial, seperti kemampuan berkomunikasi dengan baik, bekerja dalam tim, dan mengelola konflik. Ini membantu individu dalam membangun hubungan yang kuat dengan orang lain dan membuka pintu untuk kesempatan baru.

7. Peningkatan Adaptabilitas

Pembelajaran berbasis keterampilan mengajarkan individu untuk menjadi lebih adaptif terhadap perubahan dan tantangan yang mungkin terjadi dalam kehidupan mereka. Ini penting karena perubahan adalah bagian tak terhindarkan dari kehidupan, dan kemampuan untuk beradaptasi akan membantu seseorang tetap relevan dan berhasil dalam lingkungan yang selalu berubah.

8. Kemampuan untuk Mengatasi Masalah

Keterampilan pemecahan masalah adalah aspek penting dari pembelajaran berbasis keterampilan. Melalui pengembangan keterampilan ini, individu dapat menghadapi masalah dengan lebih percaya diri dan menemukan solusi yang lebih efektif.

Pembelajaran berbasis keterampilan memainkan peran krusial dalam membantu individu mencapai potensi mereka penuh dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Dengan menguasai berbagai keterampilan hidup, seseorang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan dan mencapai kesuksesan dalam berbagai bidang.

C. CONTOH INOVASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN PADA SISWA

Model pembelajaran berbasis keterampilan merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan penekanan pada pengembangan keterampilan praktis dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Pada bab ini, akan dibahas inovasi pada pembelajaran berbasis keterampilan. Inovasi dalam pembelajaran model ini dapat melibatkan penggunaan teknologi, metode pembelajaran yang berbeda, atau pendekatan kolaboratif yang baru. Berikut ini adalah beberapa inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran model pembelajaran berbasis keterampilan.

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Dalam metode ini, siswa bekerja pada proyek nyata yang mengharuskan mereka menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Siswa berperan aktif dalam menyelesaikan proyek tersebut, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Inovasi dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meliputi:

Penggunaan teknologi: Teknologi seperti simulasi komputer, model 3D, atau *augmented reality* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan realistis bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan konteks yang lebih relevan untuk pengembangan keterampilan.

Kemitraan dengan industri: Kolaborasi antara sekolah dan industri dapat memperkaya pembelajaran berbasis proyek. Siswa dapat bekerja dengan para profesional dalam industri terkait untuk memecahkan masalah nyata dan mendapatkan wawasan langsung tentang aplikasi keterampilan dalam dunia kerja.

2. Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*)

Pembelajaran kolaboratif melibatkan siswa dalam kerjasama dan interaksi dengan sesama siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Inovasi dalam pembelajaran kolaboratif dapat meliputi:

Penggunaan platform digital: Teknologi digital seperti platform pembelajaran *online*, forum diskusi, atau alat kolaboratif dapat memfasilitasi kerjasama antara siswa secara virtual. Siswa dapat berbagi ide, bekerja sama dalam proyek, dan memberikan umpan balik satu sama lain melalui platform ini.

Kemitraan antarlembaga: Kolaborasi antara sekolah, universitas, atau organisasi pendidikan lainnya dapat memperluas jangkauan pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat terhubung dengan siswa

dari institusi lain untuk bekerja bersama dalam proyek dan bertukar pengetahuan dan pengalaman.

3. Pembelajaran Berbasis *Game* (*Game-Based Learning*)

Pendekatan ini menggunakan elemen-elemen permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat belajar dengan cara bermain game yang dirancang khusus untuk mengembangkan keterampilan tertentu. Pembelajaran berbasis *game* melibatkan penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Inovasi dalam pembelajaran berbasis game dapat meliputi: **Penggunaan teknologi immersif:** Teknologi seperti *virtual reality (VR)* dan *augmented reality (AR)* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang immersif dan menarik. Siswa dapat terlibat dalam simulasi yang memungkinkan mereka menerapkan keterampilan dalam lingkungan yang realistis.

Integrasi elemen permainan: Penggunaan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan kompetisi dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi dan meningkatkan keterampilan mereka.

4. Pembelajaran Berbasis Jaringan (*Networked Learning*)

Pendekatan ini menghubungkan siswa dengan sumber daya dan ahli di luar ruang kelas melalui jaringan komunikasi dan teknologi. Siswa dapat belajar melalui kolaborasi *online*, berbagi sumber

daya, dan mendapatkan masukan dari berbagai perspektif. Inovasi dalam pembelajaran berbasis jaringan dapat meliputi:

Jaringan sosial dan komunitas online: Siswa dapat terhubung dengan komunitas *online* yang berbagi minat atau tujuan pembelajaran yang sama. Mereka dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi sumber daya dengan sesama siswa dan ahli di bidang yang relevan.

Pembelajaran berbasis *cloud*: Penggunaan penyimpanan data dan komputasi *cloud* memungkinkan siswa untuk mengakses sumber daya pembelajaran secara fleksibel dan kolaboratif. Mereka dapat berbagi dokumen, proyek, atau catatan dengan sesama siswa dan guru.

5. Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan (*Entrepreneurship-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis kewirausahaan melibatkan siswa dalam pengembangan keterampilan kewirausahaan dan pemikiran inovatif. Siswa diberikan kesempatan untuk merancang bisnis, mengembangkan ide produk, atau memecahkan masalah melalui pendekatan kewirausahaan. Inovasi dalam pembelajaran berbasis kewirausahaan dapat meliputi:

Inkubator bisnis di sekolah: Pendidikan kewirausahaan dapat ditingkatkan dengan adanya inkubator bisnis di sekolah. Ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk bekerja pada ide bisnis mereka, menerima bimbingan dari mentor, dan menguji konsep-konsep bisnis mereka dalam lingkungan yang aman.

Kolaborasi dengan pengusaha lokal: Mengajak pengusaha lokal untuk berkolaborasi dengan sekolah dapat memberikan wawasan yang berharga dan pengalaman praktis bagi siswa. Pengusaha dapat memberikan ceramah, mentor, atau menawarkan proyek nyata bagi siswa untuk menerapkan keterampilan kewirausahaan mereka.

Inovasi dalam pembelajaran model berbasis keterampilan berfokus pada penggunaan teknologi, metode pembelajaran yang berbeda, dan pendekatan kolaboratif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mengadopsi inovasi-inovasi ini, pendidik dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa dan mempersiapkan mereka untuk sukses dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Penting untuk dicatat bahwa inovasi dalam pembelajaran model berbasis keterampilan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan penelitian pendidikan. Selalu ada potensi untuk menggabungkan pendekatan yang berbeda atau menciptakan inovasi baru yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran yang berbeda.

D. TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN

1. Tantangan Umum yang Dihadapi oleh Pendidik

Penerapan metode pembelajaran berbasis keterampilan merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pada pengembangan keterampilan dan kemampuan siswa dalam berpikir kritis,

berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Meskipun metode ini memiliki banyak manfaat, pendidik seringkali menghadapi beberapa tantangan dalam menerapkannya. Berikut adalah beberapa tantangan umum yang dihadapi oleh pendidik dalam penerapan metode pembelajaran berbasis keterampilan.

- **Penyesuaian kurikulum:** Mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis keterampilan dalam kurikulum yang sudah ada bisa menjadi tantangan. Pendidik perlu menyesuaikan materi dan metode pembelajaran agar sesuai dengan target pengembangan keterampilan yang diinginkan.
- **Evaluasi dan penilaian:** Metode pembelajaran berbasis keterampilan menekankan pada proses dan kemampuan, bukan hanya hasil akhir. Oleh karena itu, pendidik harus menemukan cara yang efektif untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam aspek-aspek keterampilan tersebut, yang seringkali tidak mudah diukur dengan angka atau tes tradisional.
- **Keterbatasan waktu:** Metode pembelajaran berbasis keterampilan cenderung lebih memakan waktu karena melibatkan proses yang lebih mendalam dan kompleks. Hal ini bisa menjadi tantangan bagi pendidik yang memiliki keterbatasan waktu dalam menyelesaikan kurikulum.
- **Pemahaman siswa yang berbeda:** Setiap siswa memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda. Beberapa siswa mungkin lebih mudah mengembangkan keterampilan tertentu daripada yang lain. Pendekatan individualisasi dalam pembelajaran menjadi

penting, tetapi juga bisa menjadi tantangan karena jumlah siswa dalam kelas yang besar.

- **Pengembangan profesional pendidik:** Penerapan metode pembelajaran berbasis keterampilan memerlukan peningkatan kompetensi dan pemahaman pendidik mengenai pendekatan ini. Mereka perlu dilatih untuk mengajar dan mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan ini secara efektif.
- **Akses dan sumber daya:** Beberapa sekolah mungkin menghadapi keterbatasan akses terhadap teknologi atau sumber daya lain yang diperlukan untuk mendukung metode pembelajaran berbasis keterampilan, seperti akses internet, perangkat lunak, atau fasilitas laboratorium.

2. Solusi untuk Mengatasi Tantangan dalam Pembelajaran Berbasis Keterampilan

Berikut adalah beberapa solusi yang dapat membantu pendidik mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran berbasis keterampilan:

- **Pelatihan dan pengembangan profesional**
Pendekatan berbasis keterampilan mengharuskan pendidik memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam mengajar dan mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan. Pelatihan yang berfokus pada strategi pengajaran keterampilan, evaluasi yang sesuai, dan pendekatan individualisasi dapat membantu pendidik mengatasi tantangan ini. Program pengembangan profesional yang berkelanjutan dapat

diikutsertakan untuk membantu pendidik terus meningkatkan kemampuan mereka dalam mengimplementasikan metode ini.

- **Penggunaan teknologi dan alat bantu pembelajaran**

Teknologi dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam mendukung metode pembelajaran berbasis keterampilan. Pendekatan ini dapat didukung dengan menggunakan perangkat lunak pendidikan, aplikasi, simulasi, atau sumber daya daring yang memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan dan bekerja secara kreatif. Meskipun ada tantangan akses dan sumber daya, upaya untuk menyediakan akses ke teknologi secara merata dapat membantu memperkuat pendekatan ini.

- **Pengelolaan waktu dan jadwal yang efektif**

Pendekatan berbasis keterampilan membutuhkan waktu tambahan untuk membimbing dan mendukung siswa dalam proses pembelajaran yang lebih mendalam. Oleh karena itu, pendidik harus mempertimbangkan perencanaan yang baik untuk mengelola waktu pembelajaran dan memastikan bahwa siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan secara bertahap selama kurikulum.

- **Pendekatan diferensiasi**

Menghadapi pemahaman dan kemampuan siswa yang beragam, pendidik dapat menerapkan pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran. Dengan merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tingkat dan kebutuhan individu siswa, pendidik dapat membantu memastikan bahwa semua siswa memiliki peluang yang setara untuk mengembangkan keterampilan.

- **Pembelajaran kolaboratif**

Mendorong pembelajaran kolaboratif dalam kelas dapat membantu siswa berinteraksi dan saling mendukung dalam mengembangkan keterampilan. Kolaborasi antar siswa juga dapat membantu mengatasi tantangan dalam sumber daya dan memungkinkan siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda untuk belajar bersama.

BAGIAN 8

INOVASI PEMBELAJARAN MODEL INKUIRI

A. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI

Model pembelajaran Inkuiri adalah sebuah model yang menitikberatkan pada penggunaan pemikiran kritis dan analitis untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan. Pengembangan pertama dari metode ini dilakukan oleh Richard Suchman pada tahun 1960. Metode inkuiri, seperti yang didefinisikan oleh Piaget (dalam Sund & Trowbirdge, 1973), melibatkan pembelajaran di mana anak-anak diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen sendiri dalam suatu situasi yang disiapkan.

Model pembelajaran inkuiri dapat diterapkan dalam berbagai subjek dan tingkat pendidikan. Ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang mendalam melalui pengalaman langsung dan refleksi. Dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, model inkuiri mendorong minat, keterlibatan, dan pemahaman yang lebih baik dalam proses pendidikan. Secara umum tujuan dari model pembelajaran Inkuiri adalah:

1. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis

Pembelajaran inkuiri mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan bukti, dan menarik kesimpulan. Proses ini membantu mereka mengembangkan keterampilan

berpikir kritis, yang sangat penting untuk sukses di sekolah dan dalam kehidupan. Sebagai contoh, seorang peserta didik mungkin diminta untuk menyelidiki dampak perubahan iklim terhadap ekosistem lokal. Untuk melakukan hal ini, mereka perlu mengajukan pertanyaan tentang penyebab perubahan iklim, dampak perubahan iklim terhadap ekosistem, dan solusi potensial terhadap perubahan iklim. Mereka juga perlu mengumpulkan bukti dari berbagai sumber, seperti artikel ilmiah, laporan berita, dan dokumen pemerintah. Terakhir, mereka perlu menarik kesimpulan tentang dampak perubahan iklim terhadap ekosistem. Proses mengajukan pertanyaan, mengumpulkan bukti, dan menarik kesimpulan ini membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

2. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah

Pembelajaran inkuiri juga membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Ketika peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, mereka harus dapat mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menghasilkan solusi, dan mengevaluasi solusi. Pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan ini dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Sebagai contoh, seorang peserta didik mungkin diminta untuk merancang sistem penyaringan air baru untuk masyarakat yang membutuhkan. Untuk melakukan hal ini, mereka perlu mengidentifikasi masalah kelangkaan air di

masyarakat, mengumpulkan informasi tentang sistem penyaringan air yang berbeda, menghasilkan solusi untuk masalah tersebut, dan mengevaluasi solusinya. Proses mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menghasilkan solusi, dan mengevaluasi solusi membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka.

3. Untuk menumbuhkan kreativitas

Pembelajaran inkuiri juga dapat menumbuhkan kreativitas. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi suatu topik secara mendalam, mereka lebih cenderung menghasilkan ide-ide baru dan inovatif. Pembelajaran inkuiri dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka, yang merupakan keterampilan yang berharga di dunia saat ini. Sebagai contoh, seorang peserta didik mungkin diminta untuk membuat jenis panel surya baru yang lebih efisien dan terjangkau. Untuk melakukan hal ini, mereka perlu mengeksplorasi berbagai komponen panel surya, berpikir di luar kebiasaan, dan menghasilkan ide-ide baru. Proses eksplorasi, berpikir di luar kebiasaan, dan menghasilkan ide-ide baru ini membantu peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka.

4. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran

Pembelajaran inkuiri sering kali lebih menarik bagi peserta didik daripada bentuk pengajaran tradisional. Hal ini karena pembelajaran inkuiri memungkinkan peserta didik untuk menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya

mendengarkan ceramah atau membaca buku teks; mereka secara aktif mengeksplorasi topik dan memecahkan masalah. Hal ini dapat lebih memotivasi peserta didik, dan dapat membantu mereka mempertahankan informasi yang mereka pelajari. Sebagai contoh, seorang peserta didik mungkin diminta untuk melakukan percobaan untuk menentukan efek dari berbagai jenis pupuk pada pertumbuhan tanaman. Untuk melakukan hal ini, mereka harus merancang percobaan, mengumpulkan data, dan menganalisis data. Proses berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran mereka.

5. Mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tenaga kerja abad ke-21

Tenaga kerja abad ke-21 menuntut pekerja yang mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kreatif. Pembelajaran inkuiri dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan ini, yang akan membuat mereka lebih kompetitif di pasar kerja. Sebagai contoh, peserta didik mungkin diminta untuk bekerja dalam sebuah tim untuk mengembangkan produk baru. Untuk melakukan hal ini, mereka harus mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kreatif. Proses bekerja dalam tim dan mengembangkan produk baru ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk sukses di dunia kerja abad ke-21.

B. LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI

Ada lima langkah utama dalam model pembelajaran inkuiri menurut Committee on the Development of an Addendum to the National Science Education Standards on Scientific Inquiry et al., (2000), diantaranya:

1. **Melibatkan peserta didik ke dalam topik pembelajaran** Guru melibatkan peserta didik dalam topik dengan mengajukan pertanyaan, memberikan masalah untuk dipecahkan, atau menunjukkan fenomena untuk diamati. Tujuan dari langkah ini adalah untuk membuat peserta didik tertarik pada topik dan untuk membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Misalnya, guru dapat mengajukan pertanyaan kepada peserta didik seperti "Mengapa daun berubah warna pada musim gugur?" atau memberikan masalah untuk dipecahkan, seperti "Bagaimana cara mendesain panel surya yang lebih baik?" atau menunjukkan kepada peserta didik sebuah fenomena untuk diamati, seperti tanaman yang tumbuh di dalam terarium.

2. **Mengeksplorasi.** Peserta didik mengeksplorasi topik dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, eksperimen, dan wawancara. Tujuan dari langkah ini adalah agar peserta didik mengumpulkan data dan bukti yang akan membantu mereka menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah.

Sebagai contoh, peserta didik dapat membaca buku tentang perubahan warna daun, melakukan eksperimen untuk menguji berbagai faktor yang mempengaruhi warna daun, atau mewawancarai para ahli di bidang biologi tumbuhan.

- 3. Menjelaskan** Peserta didik menjelaskan temuan mereka dengan mengembangkan model, membuat presentasi, atau menulis laporan. Tujuan dari langkah ini adalah agar peserta didik dapat mengomunikasikan temuan mereka kepada orang lain dengan cara yang jelas dan ringkas.

Sebagai contoh, peserta didik dapat membuat model tata surya untuk menjelaskan bagaimana planet-planet mengorbit matahari, memberikan presentasi tentang eksperimen mereka tentang perubahan warna daun, atau menulis laporan tentang wawancara mereka dengan ahli biologi tanaman.

- 4. Menguraikan** Peserta didik menguraikan temuan mereka dengan membuat hubungan dengan topik lain, menerapkan pengetahuan mereka pada situasi baru, atau merefleksikan proses belajar mereka. Tujuan dari langkah ini adalah agar peserta didik memperdalam pemahaman mereka tentang topik tersebut dan melihat bagaimana topik tersebut berhubungan dengan hal-hal lain yang mereka ketahui.

Sebagai contoh, peserta didik dapat membandingkan dan membedakan perubahan warna daun dari tanaman yang berbeda, menggunakan pengetahuan mereka tentang perubahan warna daun untuk memprediksi cuaca, atau merefleksikan

tantangan dan keberhasilan yang mereka alami selama proses penyelidikan.

- 5. Mengevaluasi.** Peserta didik mengevaluasi temuan mereka dengan mempertimbangkan bukti yang mereka kumpulkan, metode yang mereka gunakan, dan kesimpulan yang mereka tarik. Tujuan dari langkah ini adalah agar peserta didik berpikir kritis tentang pekerjaan mereka dan mengidentifikasi area yang dapat mereka tingkatkan.

Sebagai contoh, peserta didik dapat mempertimbangkan apakah bukti yang mereka kumpulkan sudah cukup untuk mendukung kesimpulan mereka, apakah metode yang mereka gunakan sudah tepat, dan apakah ada faktor lain yang seharusnya mereka pertimbangkan.

C. JENIS-JENIS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI

Menurut (Sund & Trowbirdge, 1973) ada beberapa jenis model pembelajaran Inkuiri yang dapat diterapkan, yaitu:

1. Inkuiri Terbimbing

Pada umumnya, model inkuiri terbimbing digunakan khususnya untuk peserta didik yang belum memiliki pengalaman belajar dengan model inkuiri sebelumnya. Dalam konteks ini, guru memberikan bimbingan dan arahan yang komprehensif. Dalam implementasinya, sebagian besar perencanaan dilakukan oleh guru, dan peserta didik tidak terlibat dalam merumuskan masalah

secara mandiri. Model ini merupakan pilihan yang baik untuk peserta didik yang baru mengenal pembelajaran inkuiri. Dalam model ini, guru memberikan banyak bimbingan dan dukungan kepada peserta didik selama proses penyelidikan. Guru dapat mengidentifikasi masalah atau pertanyaan yang akan diselidiki oleh peserta didik, menyediakan sumber daya, dan membantu mereka untuk mengembangkan rencana penelitian. Namun, peserta didik masih memiliki kepemilikan yang signifikan atas proses penyelidikan.

2. Inkuiri Bebas

Model ini merupakan pilihan yang baik untuk peserta didik yang lebih berpengalaman dengan pembelajaran inkuiri. Dalam model ini, peserta didik memiliki banyak kebebasan untuk memilih masalah atau pertanyaan untuk diselidiki. Mereka juga bertanggung jawab untuk mengembangkan rencana penelitian mereka sendiri dan melaksanakan proses penyelidikan. Peran guru adalah untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang diperlukan, tetapi mereka tidak mendikte proses inkuiri. Dalam model inkuiri bebas, peserta didik berperan sebagai peneliti yang melakukan penelitian mereka sendiri seperti seorang ilmuwan. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi dan merumuskan berbagai topik permasalahan yang ingin mereka selidiki. Model yang digunakan adalah pendekatan peran inkuiri yang melibatkan peserta didik dalam kelompok tertentu, di mana setiap anggota kelompok memiliki

tugas yang berbeda, misalnya koordinator kelompok, pembimbing teknis, pencatat data, dan evaluator proses.

3. Inkuiri Bebas yang dimodifikasi

Model ini merupakan kombinasi dari model inkuiri terbimbing dan model inkuiri bebas. Guru memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta didik, tetapi guru juga memberikan kebebasan yang cukup besar kepada peserta didik untuk memilih masalah atau pertanyaan yang akan diselidiki dan mengembangkan rencana penelitian mereka sendiri. Pada inkuiri ini, guru memberikan permasalahan atau masalah yang kemudian peserta didik diminta untuk memecahkan masalah tersebut melalui pengamatan, eksplorasi, dan prosedur penelitian. Modifikasi pada model inkuiri bebas dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggabungkannya dengan model pembelajaran lain, memodifikasi tahapan-tahapan dalam model inkuiri bebas, atau mengubah beberapa aspek dalam model inkuiri bebas. Tujuan dari modifikasi tersebut adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

D. ASESMEN DALAM MODEL PEMBELAJARAN INKURI

Penilaian dalam model pembelajaran inkuiri biasanya difokuskan pada proses inkuiri, bukan pada produk. Ini berarti bahwa peserta didik dinilai berdasarkan kemampuan mereka dalam mengajukan

pertanyaan, mengumpulkan bukti, mengembangkan penjelasan, dan mengkomunikasikan temuan mereka.

Murdoch (2015), menyatakan bahwa praktik penilaian menginformasikan umpan balik guru kepada peserta didik di sepanjang rangkaian pembelajaran. Penilaian tertanam di dalam pengajaran dan pembelajaran dan terus berlangsung di sepanjang rangkaian pembelajaran. Strategi dan bukti penilaian bervariasi untuk memenuhi keragaman kebutuhan dan cara belajar. Tugas-tugas penilaian dibuat seotentik mungkin, sehingga memungkinkan peserta didik memiliki konteks yang terarah untuk mendemonstrasikan pembelajaran mereka. Peserta didik adalah peserta aktif dalam mengkonstruksi apa dan bagaimana pembelajaran dinilai. Penilaian menunjukkan kepada peserta didik (dan orang tua) apa yang dinilai oleh guru. Peserta didik mengetahui dengan jelas kriteria yang digunakan untuk menilai pembelajaran mereka. Penilaian disesuaikan dengan pengajaran dan pembelajaran tujuan dan maksud.

Penilaian juga dikaitkan dengan pembelajaran sebelumnya dan menunjukkan kemajuan peserta didik dalam kaitannya dengan hal ini. Penilaian berfokus pada lebih dari sekedar 'pengetahuan' - penilaian memberikan umpan balik tentang keterampilan dan nilai/kualitas, yang ditujukan kepada seluruh peserta didik. Penilaian mendorong peserta didik untuk berpikir tentang, memonitor dan menetapkan tujuan untuk pembelajaran mereka sendiri

Ada berbagai cara untuk menilai pembelajaran inkuiri. Beberapa metode yang umum digunakan antara lain:

- **Penilaian kinerja:** Penilaian kinerja mengharuskan peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang suatu konsep atau keterampilan dengan menyelesaikan tugas atau proyek. Misalnya, peserta didik mungkin diminta untuk merancang dan melakukan percobaan, membuat model, atau memberikan presentasi.
- **Portofolio:** Portofolio adalah kumpulan pekerjaan peserta didik yang dapat digunakan untuk menilai kemajuan mereka dari waktu ke waktu. Portofolio dapat mencakup esai, proyek, presentasi, dan artefak lain yang menunjukkan keterampilan penyelidikan peserta didik.
- **Penilaian diri:** Penilaian diri memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran mereka sendiri dan mengidentifikasi bidang-bidang yang perlu mereka tingkatkan. Penilaian diri dapat dilakukan melalui jurnal, rubrik, atau alat bantu lainnya.
- **Penilaian oleh teman sebaya:** Penilaian teman sebaya memungkinkan peserta didik untuk saling memberikan umpan balik terhadap hasil kerja penyelidikan mereka. Penilaian teman sebaya dapat membantu peserta didik untuk melihat pekerjaan mereka dari sudut pandang yang berbeda dan mengidentifikasi area yang dapat mereka tingkatkan.

E. STRATEGI PRATKTIS INOVASI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI

Dalam inovasi pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri, ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan. Diantaranya adalah:

1. Melibatkan peserta didik dalam proses perencanaan.

Pembelajaran inkuiri paling efektif jika peserta didik secara aktif terlibat dalam proses perencanaan. Hal ini berarti memberi mereka suara dalam menentukan apa yang akan mereka pelajari, bagaimana mereka akan mempelajarinya, dan bagaimana mereka akan berbagi temuan mereka. Contohnya para peserta didik diminta untuk menyelidiki pertanyaan mengapa beberapa hewan terancam punah. Mereka diberi daftar topik yang bisa dipilih, dan mereka juga diberi kesempatan untuk membuat topik sendiri. Para peserta didik kemudian bekerja sama untuk mengembangkan rencana investigasi mereka.

2. Memberikan peserta didik akses ke berbagai sumber daya.

Pembelajaran inkuiri mengharuskan peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Hal ini mencakup buku, artikel, situs web, wawancara, dan eksperimen. Penting untuk memberikan akses ke berbagai sumber kepada peserta didik sehingga mereka dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan untuk menjawab pertanyaan mereka. Grant et al., (2022), menyatakan sumber daya memiliki tiga tujuan penting dalam Model Inkuiri. Sumber-sumber tersebut membantu untuk memulai dan memicu penyelidikan, sumber-sumber tersebut

menyediakan siswa dengan pengetahuan latar belakang yang mereka butuhkan untuk mempertahankan penyelidikan, dan mereka menyediakan bukti yang diperlukan untuk membuat dan mendukung argumen pada akhir penyelidikan. Misalnya para peserta didik diminta untuk merancang penyaring air yang lebih baik. Mereka diberi akses ke berbagai sumber daya, termasuk buku, artikel, dan situs web. Mereka juga mengunjungi pabrik pengolahan air setempat untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana air disaring.

3. Mendorong peserta didik untuk berkolaborasi satu sama lain.

Pembelajaran inkuiri sering kali lebih efektif jika peserta didik berkolaborasi satu sama lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk berbagi ide, membangun pengetahuan satu sama lain, dan mendapatkan umpan balik atas pekerjaan mereka. Misalnya para peserta didik diminta untuk menyelidiki sejarah dari daerah yang mereka tinggali. Mereka dibagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok diberi topik yang berbeda untuk diteliti. Para peserta didik kemudian bekerja sama untuk mengumpulkan informasi dan membuat presentasi tentang temuan mereka

4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran mereka.

Pembelajaran inkuiri bukan hanya tentang mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah. Pembelajaran inkuiri juga merupakan refleksi dari proses inkuiri dan bagaimana proses tersebut dapat diterapkan pada bidang pembelajaran lainnya.

Penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran mereka sehingga mereka dapat membuat hubungan antara konsep dan keterampilan yang berbeda. Contoh sederhana para peserta didik diminta untuk melakukan percobaan untuk menentukan cara terbaik untuk membersihkan tumpahan minyak. Setelah melakukan percobaan, para peserta didik diminta untuk merefleksikan temuan mereka dan mendiskusikan bagaimana mereka dapat menerapkan apa yang mereka pelajari ke situasi lain.

5. Menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran inkuiri.

Teknologi dapat menjadi alat yang berharga untuk mendukung pembelajaran inkuiri. Ada sejumlah sumber daya online yang dapat membantu peserta didik mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen, dan berkolaborasi satu sama lain. Teknologi juga dapat digunakan untuk membuat presentasi dan berbagi temuan dengan audiens yang lebih luas.

Misalnya para peserta didik diminta untuk membuat simulasi siklus air. Mereka menggunakan berbagai sumber daya online untuk mengumpulkan informasi, dan mereka juga menggunakan program komputer untuk membuat simulasi.

BAGIAN 9

HAKIKAT MULTIPLE INTELLIGENCES

A. PENGERTIAN INTELLIGENCE

Kecerdasan/*intelligence* adalah kualitas yang bersifat tunggal (*unitary*), diwariskan secara genetik, dan dapat diukur. Menurut Gardner (2000) *intelligence* merupakan suatu kumpulan kemampuan dan keterampilan yang dapat ditumbuh kembangkan. Istilah *intelligence* berhubungan dengan kognitif, dimana kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Sedangkan *intelligences* lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Kecerdasan (*intelligence*) secara umum dipahami pada dua tingkat, yakni:

1. kecerdasan sebagai suatu kemampuan untuk memahami informasi yang membentuk pengetahuan dan kesadaran;
2. kecerdasan sebagai kemampuan untuk memproses informasi sehingga masalah-masalah yang kita hadapi dapat dipecahkan (*Problem Solving*) dan dengan demikian pengetahuan pun bertambah.

Edward Lee Thorndike, seorang ahli psikologi pendidikan, mengklasifikasi *intelligence* ke dalam tiga bentuk kemampuan, meliputi:

1. Kemampuan abstraksi yakni kemampuan untuk “beraktivitas” dengan menggunakan gagasan dan simbol-simbol secara efektif;
2. Kemampuan mekanik, yakni kemampuan untuk “beraktivitas” dengan menggunakan alat-alat mekanis dan kemampuan untuk kegiatan yang memerlukan aktivitas indra-gerak;
3. Kemampuan sosial, yakni kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru dengan cara-cara yang cepat dan efektif

Intelligence memang memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang, namun *intelligence* bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan sukses tidaknya kehidupan seseorang. Banyak faktor lain yang ikut menentukan, termasuk di dalamnya adalah kecerdasan emosional (EQ) yang dipopulerkan oleh Goleman.

B. PENGERTIAN MULTIPLE INTELLIGENCES

Multiple intelligences adalah sebuah teori kecerdasan yang dicetuskan oleh Howard Gardner, seorang tokoh psikologi perkembangan pada tahun 1983. Sebelum muncul teori *multiple intelligences*, kecerdasan seseorang hanya diukur melalui serangkaian tes IQ yang hasilnya diubah menjadi standar kecerdasan. Menurut Gardner (1983) “*Intelligence is the ability to solve problems, or to create products, that are valued within one or more cultural*”. Menurut Gardner kecerdasan seseorang tidak diukur dari hasil tes psikologi standar, namun dapat dilihat dari kebiasaan seseorang

menyelesaikan masalahnya sendiri (*problem solving*) dan kebiasaan seseorang menciptakan produk-produk baru yang punya nilai budaya (*creativity*). *Multiple Intelligences* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu (Gardner, 2000). Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan.

C. JENIS-JENIS MULTIPLE INTELLIGENCES

Teori *multiple intelligences* telah mengalami perkembangan sejak pertama kali ditemukan. Howard Gardner (1983), dalam bukunya *Frame of The Mind* pada awalnya mengemukakan tujuh jenis kecerdasan (*intelegence*). Setelahnya Gardner mengemukakan kecerdasan yang ke delapan yaitu kecerdasan naturalis (*naturalist intelegence*), dan terakhir mengemukakan adanya kecerdasan yang terakhir yaitu kecerdasan eksistensial (*eksistential intelegence*).

1. **Intelegensi linguistik (*linguistic intelegence*)** merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan, untuk mengeskpresikan ide-ide atau gagasan-gagasan yang dimilikinya. Kemampuan ini berkaitan dengan pengembangan bahasa secara umum.
2. **Intelegensi matematika logis (*logical-mathematical intelegence*)** merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan penggunaan bilangan dan logika secara efektif, seperti yang

dimiliki matematikawan, saintis, dan programer. Termasuk dalam kecerdasan ini adalah kepekaan pada pola logika, abstraksi, kategorisasi dan perhitungan.

3. **Intelegensi ruang (*spatial intelligence*)** merupakan kemampuan untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat. Yang termasuk dalam kecerdasan ini adalah kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat. Juga kepekaan terhadap keseimbangan, relasi, warna, garis, bentuk dan ruang.
4. **Intelegensi kinestetik-badani (*bodily-kinesthethic intelligence*)** merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan masalah. Orang yang mempunyai kecerdasan ini dengan mudah dapat mengungkapkan diri dengan gerak tubuh.
5. **Intelegensi musikal (*musical intelligence*)** merupakan kemampuan untuk mengembangkan dan mengekspresikan, menikmati musik dan suara, peka terhadap ritme, melodi dan intonasi, serta kemampuan memainkan alat musik, menyanyi, menciptakan lagu, menikmati lagu, musik dan nyanyian.
6. **Intelegensi interpersonal (*interpersonal intelligence*)** merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak dan temperamen orang lain. Secara umum, intelegensi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang.

7. **Intelegensi intrapersonal (*intrapersonal intelligence*)** Kemampuan ini berkaitan dengan pengetahuan tentang diri sendiri dan mampu bertindak secara adaptif berdasar pengenalan diri.
8. **Intelegensi naturalis (*naturalist intelligence*)** merupakan kemampuan mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat memahami dan menikmati alam dan menggunakannya secara produktif dalam bertani, berburu dan mengembangkan pengetahuan akan alam.
9. **Intelegensi eksistensial (*existential intelligence*)** merupakan kemampuan seseorang dalam menjawab persoalan-persoalan terdalam mengenai eksistensi manusia.

D. PERAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Berdasarkan penjabaran tentang *multiple intelegences* sebelumnya, ada beberapa peran *multiple intelligences* dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, *multiple intelligences* mampu memfasilitasi keberagaman individu, memfasilitasi keberagaman sumber belajar dan aktifitas pembelajaran, dan memfasilitasi implementasi pembelajaran berdiferensiasi.

1. Memfasilitasi Keberagaman Individu

Indonesia memiliki keunikan dalam keberagaman, yang tidak dimiliki oleh negara lain. Keberagaman di Indonesia meliputi letak geografis, suku, bahasa, budaya dan tradisi lokal, agama dan kepercayaan. Keunikan dan keberagaman di Indonesia ini, tentu

saja turut membawa keberagaman dan keunikan juga pada masing-masing individu masyarakatnya, termasuk pada peserta didik. Keunikan dan keberagaman tersebut meliputi keberagaman dalam pandangan, pola hidup, karakter, status sosial, bahkan keberagaman gaya belajar yang berdampak pula pada keberagaman bakat, minat, dan talenta peserta didik yang harus diakomodasi secara adil dan demokratis dalam lingkungan sekolah atau institusi pendidikan. *Multiple intelligences* menekankan bahwa masing-masing individu memiliki cara belajar yang berbeda-beda dan masing-masing memiliki keunggulannya masing-masing. Dalam pandangan Gardner (2000) setiap orang memiliki delapan atau sembilan kecerdasan, namun hanya beberapa yang berkembang dengan baik sehingga lebih kuat dan menonjol daripada beberapa kecerdasan lainnya. Mengacu pada *multiple intelligences*, pendidik dapat memfasilitasi keberagaman/perbedaan individu yang unik, sehingga seluruh peserta didik dapat terpenuhi kebutuhan belajarnya dalam proses pembelajaran.

2. Memfasilitasi Keberagaman Sumber Belajar dan Aktivitas Pembelajaran

Pemanfaatan variasi berbagai sumber belajar mendorong peserta didik untuk menikmati setiap proses aktifitas belajarnya. Sumber belajar audio yang tersaji secara sederhana dan menarik melalui ragam format audio akan memberikan kenyamanan bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori. Begitu pula sumber-

sumber teks cetak dan digital yang disertai dengan visualisasi gambar dan warna yang menyejukkan akan membuat peserta didik yang memiliki gaya belajar visual-spasial lebih tertarik dan nyaman dalam belajar. Aktifitas pembelajaran yang disajikan melalui praktik terbimbing, bermain peran (*role play*), bermain drama, karya wisata (*field trip*), demonstrasi, dan sebagainya mampu menarik perhatian peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Intinya, teori dan konsep *multiple intelligences* dapat memfasilitasi tersedianya keberagaman sumber belajar dan terciptanya aktifitas pembelajaran. Tersedianya sumber belajar yang beragam, dapat meningkatkan minat, motivasi dan rasa percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Memfasilitasi Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi

Penerapan beragam model pembelajaran memungkinkan guru dapat menjangkau keragaman karakteristik peserta didik. Semakin banyak model, strategi, atau metode pembelajaran yang dikuasai oleh guru, maka akan semakin mudah memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki keberagaman gaya belajar. Menurut Jackson (2016) terdapat empat jenis pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjangkau *multiple intelligences*. Keempat jenis pembelajaran tersebut yaitu:

- a. pembelajaran diferensiasi (*differentiated instruction*);
- b. pembelajaran perorangan (*individualized instruction*);
- c. pembelajaran kelompok kecil (*small group instruction*),
- d. pembelajaran kelompok besar (*whole group instruction*).

Pembelajaran berdiferensiasi adalah membelajarkan materi yang sama kepada semua peserta didik dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran atau menyampaikan materi pada berbagai tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan masing-masing peserta didik. Semua peserta didik memiliki tujuan belajar yang sama, namun model pembelajaran yang digunakan hendaknya berbeda sesuai dengan minat dan kemampuan peserta didik. Dalam praktiknya, pembelajaran berdiferensiasi menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam mempraktikkan pembelajaran ini. Ada beberapa hal yang harus dikuasai oleh guru diantaranya:

- a. mendesain pembelajaran berdasarkan gaya belajar peserta didik;
- b. mengelompokkan mereka berdasarkan minat, topik, atau kemampuan mengerjakan tugas;
- c. memberikan penilaian peserta didik menggunakan penilaian formatif;
- d. mengelola kelas untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung;
- e. menilai dan menyesuaikan isi pembelajaran secara terus-menerus untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Menurut Tomlinson (2000) terdapat empat area di mana pendidik baik guru maupun dosen dapat menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, yaitu diferensiasi konten, diferensiasi proses, diferensiasi produk, dan diferensiasi lingkungan belajar. Berdiferensiasi konten merujuk pada isi materi pembelajaran yang diajarkan. Peserta didik memiliki tingkat penguasaan atau

pengetahuan yang berbeda pada setiap mata pelajaran. Beberapa peserta didik mungkin tidak memiliki pengetahuan sebelumnya tentang materi itu, beberapa peserta didik mungkin memiliki pengetahuan secara parsial dan beberapa orang peserta didik lainnya mungkin telah menguasai pengetahuan tentang materi pelajaran itu. Selain itu, peserta didik juga memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada pebelajar visual, auditori, *reading and writing* dan kinestetik. Sebagai seorang pendidik, dengan memasukkan pengetahuan dan pemahaman *multiple intelligences* dalam proses pembelajaran, maka akan dapat mengembangkan berbagai konten dan bahan ajar yang dapat menjangkau setiap siswa.

Berdiferensi proses merujuk pada penggunaan model, strategi, atau metode yang sesuai dengan gaya belajar dan/atau *multiple intelligences* peserta didik. Metode yang terkait dengan proses ini juga menjawab fakta bahwa tidak semua peserta didik memerlukan jumlah dukungan dan pelayanan yang sama dari guru. Peserta didik mungkin lebih memilih untuk bekerja berpasangan, kelompok kecil, atau individu. Sementara beberapa peserta didik lainnya mungkin mendapat manfaat dari interaksi satu-satu dengan guru. Sedangkan bagi yang lainnya mungkin dapat berkembang dengan baik jika diberi perlakuan secara mandiri. Guru dapat meningkatkan pembelajaran siswa dengan menawarkan dukungan berdasarkan kebutuhan individu. Misalnya, menyediakan buku teks bagi peserta didik yang bergaya belajar visual, menyediakan materi rekaman audio bagi mereka yang bergaya belajar auditori, dan menyediakan

kesempatan untuk menyelesaikan tugas interaktif bagi mereka yang bergaya belajar kinestetik.

Berdiferensi produk merujuk pada tugas (rutin atau akhir) peserta didik untuk menunjukkan kompetensi dan kinerja sebagai penjabaran isi teori atau konsep baik dalam bentuk tes, proyek, laporan, atau kegiatan lainnya. Para guru dan dosen dapat menugaskan peserta didik untuk menyelesaikan kegiatan yang menunjukkan penguasaan konsep dengan cara yang disukai peserta didik berdasarkan gaya belajar dan/atau jenis multiple intelligencesnya. Misalnya, memberikan tugas untuk menulis laporan buku kepada peserta didik yang senang membaca dan menulis, membuat cerita dengan mind map bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual atau cerdas visual-spasial, membuat laporan lisan atau presentasi lisan bagi mereka yang bergaya belajar auditori, serta membuat diorama yang menggambarkan cerita bagi gaya belajar kinestetik.

Berdiferensiasi lingkungan belajar merujuk pada pengaturan kondisi belajar yang optimal dengan memperhatikan unsur fisik dan psikis peserta didik. Jika menerapkan pembelajaran tatap muka, tata letak ruang kelas harus diperhatikan, dilengkapi sarana dan prasarana untuk mendukung kerja individu dan kelompok. Secara psikologis, guru harus menggunakan teknik pengelolaan kelas yang bervariasi mendukung lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan.

E. IMPLIKASI MULTIPLE INTELLIGENCES DALAM PEMBELAJARAN

Memahami dan mengimplementasikan *multiple intelligences* dalam pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang memanusiakan manusia. Dengan memahami hal tersebut peserta didik merasa dipelakukan sama antara yang satu dengan yang lainnya. Dengan terpenuhinya kebutuhan peserta didik secara individu, peserta didik dapat berkembang sesuai dengan bakat dan kecerdasannya dengan baik. Pembelajaran harus diintegrasikan dengan minat dan kebutuhan individu.

Penerapan *multiple intelligences* dalam pembelajaran memberikan implikasi yang sangat luas baik terhadap kurikulum, lembaga pendidikan maupun sumber daya manusia yang terlibat di dalamnya. Implementasi *multiple intelligences* membawa implikasi meliputi :

1. Penyediaan sentra-sentra pembelajaran untuk memfasilitasi kecerdasan individual peserta didik sehingga dapat berkembang dengan optimal.
2. Pembelajaran Individual penting dilakukan untuk memfasilitasi kebutuhan individual peserta didik. Setiap individu memiliki peluang untuk berhasil dalam studi jika dibimbing sesuai dengan kecerdasan dominan yang dimilikinya.
3. Pendekatan interdisipliner, pendekatan ini memungkinkan menerapkan berbagai disiplin ilmu dalam pembelajaran. Pemahaman individu akan lebih kaya dan komprehensif karena berasal dari berbagai perspektif.

Pembelajaran dengan perspektif *multiple intelligences* merupakan wujud nyata pendidikan yang humanis dan menghargai keberagaman peserta didik. Semua peserta didik pintar, jika ada yang belum berhasil berarti belum menemukan cara belajar yang tepat. Dalam hal ini, pendidik memiliki peran dan tanggung jawab yang cukup besar untuk dapat memfasilitasi peserta didik, agar dapat belajar dengan cara yang tepat.

BAGIAN 10

PENGANTAR METODOLOGI PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENGERTIAN METODOLOGI PEMBELAJARAN INOVATIF

Metode pembelajaran merujuk pada strategi atau pendekatan yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Metode ini melibatkan serangkaian langkah atau prosedur yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran, mendorong interaksi siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Metode pembelajaran mencakup berbagai pendekatan, teknik, dan strategi yang digunakan oleh guru atau instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong pemahaman, penerapan pengetahuan, dan pengembangan keterampilan siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat dan hasil yang diinginkan dalam proses pembelajaran seperti : memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam situasi nyata, pengembangan keterampilan, serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Iskandarwassid dan Sunendar (2011, hlm. 56) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan

pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan.

Metode pembelajaran inovatif secara menyeluruh mengacu pada pendekatan atau teknik pembelajaran yang melibatkan penggunaan pendekatan baru, kreatif, dan relevan dalam proses pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pada umumnya, metode pembelajaran inovatif melibatkan penggunaan teknologi, pendekatan kolaboratif, penerapan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan keterlibatan siswa secara aktif. Metode ini mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan berpikir analitis.

Dengan metode pembelajaran inovatif, fokusnya tidak hanya pada penyerapan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti pemikiran kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan literasi digital. Metode ini juga berusaha untuk membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan nyata siswa, mempromosikan pemahaman yang mendalam, dan mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi praktis.

Metode pembelajaran inovatif mencoba untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan memanfaatkan potensi teknologi dalam pendidikan. Hal ini dapat melibatkan penggunaan perangkat

teknologi seperti komputer, perangkat mobile, multimedia, atau internet sebagai alat pembelajaran.

Selanjutnya, Siduarta (2010) mengungkapkan bahwa dalam pengembangan inovasi pembelajaran, perlu tetap memperhatikan ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses. Pada dasarnya, inovasi pembelajaran ini memberikan beberapa pendekatan baru dalam pembelajaran. Salah satu karakteristik pembelajaran yang baik dan inovatif termasuk menghadirkan pengalaman yang menyenangkan, menantang, mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran, mendorong siswa untuk eksplorasi, serta memberi kesempatan untuk meraih keberhasilan. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat tumbuh secara holistik dengan memiliki rasa percaya diri, menjadi manusia yang memiliki martabat, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang cerdas dan kompetitif.

Secara keseluruhan, metode pembelajaran inovatif bertujuan untuk mengubah paradigma tradisional pembelajaran menjadi pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan. Metode ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan yang relevan, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia yang terus berkembang.

B. KOMPONEN DAN CIRI-CIRI METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

Komponen dan ciri-ciri metode pembelajaran inovatif melibatkan berbagai aspek yang berfokus pada meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa komponen dan ciri-ciri penting metode pembelajaran inovatif:

1. Penggunaan Teknologi

Metode pembelajaran inovatif melibatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Ini termasuk penggunaan perangkat keras seperti komputer, tablet, atau perangkat mobile, serta perangkat lunak atau aplikasi pendidikan yang relevan. Teknologi digunakan untuk akses ke informasi, meningkatkan interaksi, dan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

2. Kolaborasi dan Kerja Tim

Metode pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok atau tim. Kolaborasi memungkinkan siswa saling berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman bersama. Melalui kerja tim, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan komunikasi yang efektif.

3. Pemecahan Masalah Aktif

Metode pembelajaran inovatif menekankan pada pemecahan masalah aktif. Siswa dihadapkan pada situasi atau masalah nyata yang memerlukan pemikiran kritis, analisis, dan penerapan

pengetahuan dalam konteks praktis. Mereka didorong untuk mencari solusi kreatif, mengambil keputusan yang informasi, dan belajar dari pengalaman.

4. Pembelajaran Berbasis Proyek

Metode pembelajaran inovatif sering melibatkan pembelajaran berbasis proyek. Siswa terlibat dalam proyek nyata yang memerlukan penelitian, perencanaan, dan pelaksanaan. Melalui proyek, siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka, berkolaborasi, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam.

5. Pembelajaran Berbasis Masalah

Metode pembelajaran inovatif mendorong pembelajaran berbasis masalah. Siswa diberikan tantangan atau masalah yang memerlukan pemikiran kritis, analisis, dan solusi kreatif. Dengan fokus pada pemecahan masalah, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mengasah keterampilan pemecahan masalah, dan mengaitkan pengetahuan dengan situasi kehidupan nyata.

6. Peningkatan Keterampilan Abad ke-21

Metode pembelajaran inovatif berupaya mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang relevan untuk dunia yang terus berubah. Ini termasuk pemikiran kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah, literasi digital, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Metode ini membantu siswa untuk menjadi lebih siap menghadapi tuntutan masa depan.

7. Evaluasi Formatif

Metode pembelajaran inovatif menggunakan evaluasi formatif secara berkelanjutan. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan membantu guru memantau kemajuan siswa. Evaluasi formatif membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta mendorong refleksi dan pertumbuhan siswa.

Dengan menggabungkan komponen-komponen ini, metode pembelajaran inovatif menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, relevan, dan menantang bagi siswa. Metode ini memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, berpikir kritis, bekerja sama, dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata. Sesuai dengan pendapat Harosid (2017), pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan bakat, minat, dan potensi siswa agar mereka memiliki karakter, kompetensi, dan pengetahuan yang luas.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PEMBELAJARAN INOVATIF

Tujuan dari pembelajaran inovatif dalam pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, dan interaktif, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata. Beberapa tujuan utama pembelajaran inovatif meliputi:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar

Dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif, seperti penggunaan teknologi, simulasi, atau permainan, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Mereka dapat melihat keterkaitan antara apa yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga memperkuat minat mereka terhadap materi pelajaran. Sebagai contoh, seorang guru matematika dapat menggunakan aplikasi matematika interaktif yang memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep matematika dalam simulasi permainan. Ini dapat memicu motivasi siswa untuk belajar matematika, karena mereka dapat melihat bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam konteks yang menarik dan menyenangkan.

2. Meningkatkan Keterampilan Kritis dan Kreatif

Pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Mereka diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber, serta menghasilkan ide-ide baru. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sains, siswa dapat diberi tugas untuk merancang eksperimen mereka sendiri, mencari solusi kreatif terhadap masalah ilmiah, atau berpartisipasi dalam proyek kolaboratif di mana mereka harus memecahkan masalah yang kompleks. Ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep sains.

3. Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi

Pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk bekerja dalam tim, berkolaborasi, dan berbagi ide dengan sesama siswa. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan untuk bekerja dalam lingkungan kerja yang kolaboratif. Sebagai contoh, dalam proyek pembelajaran inovatif, siswa dapat diberi tugas untuk bekerja dalam kelompok untuk menciptakan presentasi multimedia yang mengintegrasikan berbagai perspektif atau membuat produk yang inovatif. Dalam proses ini, mereka belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, bernegosiasi, membagi tugas, dan menghargai kontribusi dari setiap anggota kelompok.

Adapun manfaat dari pembelajaran inovatif dalam pendidikan meliputi:

1. Peningkatan Pemahaman dan Retensi

Metode pembelajaran inovatif dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Misalnya, penggunaan multimedia, seperti gambar, video, atau animasi, dapat membantu visualisasi konsep yang abstrak, sehingga memudahkan pemahaman dan pengingatan.

2. Pengembangan Keterampilan Relevan

Pembelajaran inovatif membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata, seperti keterampilan teknologi, keterampilan komunikasi, dan

keterampilan kolaborasi. Hal ini mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan pekerjaan dan kehidupan di masa depan.

3. Peningkatan Motivasi dan Kepuasan Belajar

Pembelajaran inovatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan merasakan kepuasan ketika berhasil menguasai suatu konsep atau mencapai tujuan tertentu.

D. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INOVATIF YANG EFEKTIF

Implementasi metode pembelajaran inovatif yang efektif melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan keberhasilannya. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil:

1. Menyelaraskan dengan Kurikulum

Pastikan metode pembelajaran inovatif yang Anda pilih sesuai dengan kurikulum yang ada. Identifikasi konsep atau keterampilan yang perlu diajarkan dan cari cara untuk mengintegrasikan metode inovatif tersebut dengan materi pelajaran yang ada.

Contoh: Jika Anda mengajar pelajaran matematika dan ingin menerapkan metode pembelajaran inovatif, Anda dapat menggunakan aplikasi permainan matematika yang relevan dengan kurikulum, atau memanfaatkan teknologi seperti simulasi atau visualisasi untuk membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak.

2. Menyesuaikan dengan Gaya Belajar Siswa

Pertimbangkan keberagaman gaya belajar siswa dan pilih metode pembelajaran inovatif yang dapat mengakomodasi preferensi belajar mereka. Beberapa siswa lebih responsif terhadap visual, sementara yang lain lebih suka belajar secara auditori atau melalui kegiatan fisik.

Contoh: Jika Anda memiliki siswa dengan preferensi belajar visual, Anda dapat menggunakan multimedia atau presentasi grafis untuk memvisualisasikan konsep yang kompleks. Sementara itu, jika Anda memiliki siswa yang lebih suka belajar melalui pengalaman fisik, Anda dapat mengadakan eksperimen langsung atau kegiatan praktis yang memungkinkan mereka untuk menerapkan konsep dalam situasi nyata.

3. Menggunakan Teknologi dan Sumber Daya Digital

Manfaatkan kemajuan teknologi dalam pendidikan dengan memanfaatkan sumber daya digital yang tersedia. Gunakan perangkat lunak, aplikasi, video, simulasi, atau platform pembelajaran online untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa.

Contoh: Misalnya, Anda dapat menggunakan platform pembelajaran online yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran, tugas, dan sumber daya belajar lainnya. Anda juga dapat menggunakan video pembelajaran yang menarik, misalnya melalui YouTube atau sumber daya digital lainnya, untuk memperkaya pemahaman siswa tentang topik yang kompleks.

4. Mendorong Kolaborasi dan Diskusi

Aktifkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan diskusi yang mendorong pemikiran kritis, analisis, dan pemecahan masalah. Dorong mereka untuk berbagi ide, berdebat, dan menciptakan pemahaman bersama.

Contoh: Sediakan kesempatan bagi siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil atau tim, memecahkan masalah secara kolaboratif, dan menyajikan hasil kerja mereka secara terbuka di depan kelas. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas perspektif mereka, dan mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama.

5. Evaluasi Formatif dan Umpan Balik

Selalu lakukan evaluasi formatif selama proses pembelajaran untuk melacak pemahaman siswa, keberhasilan metode pembelajaran, dan keefektifan strategi yang digunakan. Berikan umpan balik yang konstruktif dan relevan kepada siswa untuk membantu mereka meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Contoh: Gunakan pertanyaan sepanjang pelajaran, tugas formatif, atau penilaian sejawat untuk mengukur pemahaman siswa secara berkala. Berikan umpan balik yang mendalam, baik secara langsung maupun tertulis, untuk membantu mereka mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu diperbaiki.

Penting untuk terus melakukan refleksi dan penyesuaian dalam penerapan metode pembelajaran inovatif. Dengan mendengarkan

siswa, memantau perkembangan mereka, dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, Anda dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

E. CONTOH DAN STUDI KASUS PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM AKUNTANSI

Contoh dan studi kasus pembelajaran inovatif dalam akuntansi dapat melibatkan penggunaan teknologi, simulasi, permainan, dan proyek kolaboratif. Berikut adalah beberapa contoh dan studi kasus yang dapat memberikan gambaran tentang bagaimana pembelajaran inovatif dapat diterapkan dalam akuntansi:

1. Penggunaan Aplikasi Perangkat Lunak Akuntansi

Dalam pembelajaran inovatif, guru dapat memanfaatkan aplikasi perangkat lunak akuntansi untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengelola transaksi keuangan dan menyusun laporan keuangan. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, para guru juga dapat meningkatkan produktivitas mereka dalam merancang RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan mengembangkan model-model inovasi pembelajaran. Aplikasi yang efektif adalah yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi mereka (Wahono, 2019).

Contoh: Guru dapat meminta siswa untuk menggunakan aplikasi perangkat lunak akuntansi seperti QuickBooks atau Xero untuk

merekam transaksi keuangan, mengelompokkannya dalam akun yang relevan, dan menghasilkan laporan keuangan seperti laporan laba rugi, neraca, dan arus kas. Siswa dapat melihat secara langsung bagaimana transaksi mereka berdampak pada keuangan perusahaan dan memahami pentingnya pengelolaan keuangan yang akurat dan tepat waktu.

2. Simulasi Manajemen Keuangan

Simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran inovatif untuk memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam mengelola keuangan perusahaan dan membuat keputusan strategis.

Contoh: Guru dapat memberikan tugas simulasi kepada siswa di mana mereka harus mengelola keuangan perusahaan, termasuk pengelolaan persediaan, pengeluaran, dan pemasukan. Siswa dapat membuat keputusan tentang pembelian, penetapan harga, dan strategi pemasaran berdasarkan informasi yang diberikan. Mereka dapat melihat dampak keputusan tersebut pada laporan keuangan dan memahami hubungan antara keputusan manajemen dan kinerja keuangan perusahaan.

3. Permainan Papan Interaktif

Permainan papan interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran inovatif untuk mengajarkan konsep akuntansi dengan cara yang menarik dan bermain-main.

Contoh: Guru dapat menggunakan permainan papan interaktif seperti "*Accounting for Fun*" di mana siswa berperan sebagai pemilik bisnis dan harus mengelola keuangan perusahaan mereka sendiri. Mereka harus menghadapi tantangan seperti pengeluaran

tak terduga, penjualan produk, dan pembayaran utang. Permainan ini memungkinkan siswa belajar tentang prinsip akuntansi dasar, seperti keseimbangan akun, penyusunan neraca, dan pencatatan transaksi keuangan.

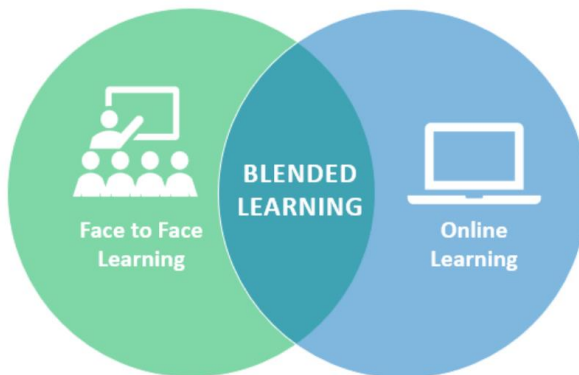
Studi kasus ini mencerminkan bagaimana pembelajaran inovatif dapat diterapkan dalam akuntansi dengan menggunakan teknologi, simulasi, permainan, dan proyek kolaboratif. Dengan memanfaatkan metode ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang konsep akuntansi, memperoleh pengalaman praktis, dan mengembangkan keterampilan kritis yang relevan dalam bidang akuntansi.

BAGIAN 11

INOVASI PEMBELAJARAN METODE BLENDED LEARNING

A. DEFINISI BLENDED LEARNING

Perkembangan zaman menuntut berbagai bidang untuk terus beradaptasi. Tak terkecuali pada bidang pendidikan. Di zaman yang dimana teknologi semakin canggih ini, pendidikan juga dituntut untuk bisa menyesuaikan diri agar pembelajaran dapat maksimal. Salah satu metode pembelajaran yang saat ini kerap ditemui adalah metode blended learning. Harapannya, dengan metode *blended learning* dan dibantu dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih, maka pembelajaran daring tidak lagi jadi hambatan yang besar. Tak heran jika para ahli di luar negeri menyatakan bahwa pandemi Covid-19 ini justru menjadi langkah baru untuk memacu kemajuan pendidikan.



Gambar 15.1. Konsep Blended Learning

Meskipun sering disamakan dengan sistem pembelajaran *online* penuh, namun metode Blended learning tidak semua aktivitas belajar mengajar dilakukan online. Metode Blended Learning adalah bentuk penyempurnaan dari sistem e-learning, dimana dengan menggunakan metode ini, pembelajaran dilakukan dengan dua arah.

Kata “Blended” memiliki arti pembelajaran konvensional (tatap muka di kelas) di dukung oleh format pembelajaran elektronik (Ghirardini, 2021 dalam Dewi et al., 2019). Seperti pada gambar 15.1 menunjukkan bagaimana posisi blended learning merupakan penggabungan dari metode online dan face to face learning.

Blended learning terdiri dari kata blended (kombinasi/ campuran) dan learning (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah hybrid course (hybrid = campuran/kombinasi, course = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum blended learning mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face to face = f2f) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline) (Idris, 2018).

Pembelajaran blended memadukan kegiatan tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer baik secara luring (offline) atau daring (online). Pembelajaran dengan model seperti ini dipandang efektif karena mampu meminimalisir kekurangan yang terdapat pada masing-masing model sehingga peserta didik dapat merasakan manfaat dari baik dari model pembelajaran tatap muka maupun

pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik tetap dapat berkomunikasi dengan guru secara langsung dan di sisi yang lain mereka juga memiliki keleluasaan untuk mengakses keragaman sumber belajar dari dunia maya. Blended learning merupakan jawaban model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajar abad 21.(Puspitarini, 2022)

B. TUJUAN DAN MANFAAT BLENDED LEARNING

Inti dari tujuan pembelajaran blended learning adalah memperoleh pembelajaran yang “paling baik” diantara metode pembelajaran lain dengan menggabungkan berbagai keunggulan dari masing-masing komponen sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang maksimal, interaktif dan menyenangkan tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Bagi para siswa, blended learning memiliki beberapa manfaat yang dapat dirasakan, di antaranya adalah:

1. Meningkatkan Hasil Pembelajaran

Hasil belajar siswa dapat meningkat dengan adanya blended learning, karena kondisi siswa pasti ada yang lebih mampu belajar secara daring, tetapi ada pula yang maksimal secara tatap muka. Oleh sebab itu, blended learning ini dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran mereka.

2. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Dengan adanya pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, siswa yang biasanya cenderung pasif di dalam kelas tatap muka langsung, berpotensi akan lebih aktif di dalam kelas daring. Hal itu dikarenakan blended learning memang berprinsip memberikan pembelajaran yang interaktif antara pengajar dan siswa.

3. Kepuasan Belajar

Dengan blended learning, siswa sudah tahu apa yang harus dilakukan, sehingga ketika pembelajaran dilaksanakan mereka akan merasa lebih puas dengan pencapaiannya nanti.

4. Pembelajaran Lebih Menyenangkan

Pembelajaran tentunya akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa karena pasti pembelajaran akan didukung dengan media-media pembelajaran yang menarik. Tak hanya dengan tulisan saja, tetapi juga bisa dengan audio visual yang terasa lebih menarik bagi siswa.

C. UNSUR-UNSUR BLENDED LEARNING

Pembelajaran berbasis blended learning mengkombinasikan antara tatap muka dan e-learning tinggi paling tidak memiliki 6 (enam) unsur, yaitu:

- a. tatap muka
- b. belajar mandiri,
- c. aplikasi,
- d. tutorial,

- e. kerjasama, dan (
- f. evaluasi.

Pembelajaran tatap muka dilakukan seperti yang sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama. Pengajar menyampaikan isi pembelajaran, melakukan tanya jawab, diskusi, memberi bimbingan, tugastugas kuliah, dan ujian. Semua dilakukan secara sinkron (synchronous), artinya semua pebelajar belajar isi pembelajaran pada waktu dan tempat yang sama. Beberapa variasi yang dilakukan, misalnya dosen membagi perkuliahan ke dalam topik-topik yang harus di bahas oleh mahasiswa di depan kelas, mahasiswa membuat makalah untuk presentasi mahasiswa sebagai peserta dan melakukan klarifikasi, tanya-jawab, dan memecahkan masalah. Dengan menggunakan pendekatan berpusat pada pebelajar, kuliah dilakukan dengan tutorial, buku kerja, menulis makalah, dan penilaian. Pembelajaran Mandiri Dalam pembelajaran tatap muka, untuk mengakomodasi perbedaan individual kemudian berkembang cara dengan memberikan tugas belajar mandiri melalui pembelajaran menggunakan dengan sekarang di sekolah digunakan Lembar Kerja Siswa. Tujuannya tentu agar siswa yang berlainan karakteristik kecerdasannya akan belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya.

Dalam sumber belajar untuk pembelajaran mandiri ini, kebanyakan pengajar memerlukan buku teks atau atau lebih sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran berbasis blended learning, akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh pebelajar, karena sumber-

sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar, perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia. Pengajar yang profesional dan kompeten dalam disiplin ilmu tentu dapat merancang sumber-sumber belajar mana saja yang dapat diakses untuk mengkombinasikan dengan buku, multimedia, dan sumber belajar lain.

D. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING

Implementasi atau penerapan merupakan suatu bentuk realisasi dari sebuah rancangan atau desain yang telah dibuat secara rinci dan matang. Implementasi pembelajaran adalah penerapan proses interaksi antara peserta dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Ada enam tahapan dalam mengimplementasikan blended learning dalam proseds pembelajaran agar hasilnya optimal, diantaranya:

- Menetapkan macam dan materi bahan ajar
Pendidik harus paham betul bahan ajar yang relevan diterapkan Sebagian yang dilakukan secara face to face dan secara *online* atau *web based learning*.
- Tetapkan rancangan blended learning yang digunakan
Rancangan pembelajaran harus benar-benar dirancang dengan baik dan serius. Hal ini bertujuan agar rancangan pembelajaran yang dibuat benar-benar relevan dan memudahkan system pembelajaran *face to face* dan *online*. Hal-hal yang perlu

diperhatikan dalam rancangan pembelajaran adalah: bagaimana bahan ajar disajikan, bahan ajar mana yang bersifat wajib dan mana yang sifatnya memperkaya pengetahuan, bagaimana siswa bisa mengakses pembelajaran tersebut, factor pendukung yang diperlukan misalnya software, apakah diperlukan kerja kelompok atau individu saja

- Tetapkan format online learning

Apakah bahan ajar tersedia dalam format PDF, video, juga perlu adanya pemberitahuan hosting apa yang dipakai oleh guru/dosen, apakah Yahoo, Google, Facebook, Instagram, Tik Tok atau lainnya

- Melakukan uji terhadap rancangan yang dibuat

Uji ini dilakukan agar mengetahui apakah system pembelajaran ini sudah berjalan dengan baik atau belum. Mulai dari efektivitas dan efisiensi sangat diperhatikan, apakah justru mempersulit siswa dan guru atau bahkan benar-benar mempermudah pembelajaran.

- Menyelenggarakan blended learning dengan baik

Sebelumnya sudah ada sosialisasi dari guru/dosen mengenai system ini. Mulai dari pengenalan tugas masing-masing komponen Pendidikan, cara akses terhadap bahan ajar, dan lain-lain

- Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi

Contoh evaluasi yang dilakukan adalah dengan: *Ease to navigate, content/substance, layout/format/appearance, interest, applicability, cost-effectiveness/value.*

E. JENIS BLENDED LEARNING

Seiring dengan perkembangan zaman, model dari blended learning pun juga terus berkembang. Hingga saat ini, setidaknya sudah ada 12 jenis blended learning yang diterapkan, yaitu:

1. *Station Rotation Blended Learning*

Blended learning model station rotation adalah penggabungan antara tiga jenis pembelajaran. Biasanya dalam waktu 90 menit dibagi menjadi tiga tahapan pembelajaran, yaitu online instruction, teacher-led instruction, serta collaborative activities.

2. Lab Rotation Blended Learning

Lab rotation pada dasarnya mirip dengan station rotation, dimana siswa dapat menyesuaikan tiga jadwal yang sudah ditetapkan, tetapi bedanya adalah model ini menggunakan laboratorium khusus, seperti laboratorium komputer.

3. Remote Blended Learning

Remote blended learning adalah model yang memberikan keleluasaan bagi siswa untuk melakukan pembelajaran, mereka bisa menentukan bobot antara pembelajaran langsung dengan daring sesuai dengan kebutuhannya. Bahkan model ini juga memungkinkan bagi para siswa untuk tidak mengambil salah satu pembelajaran. Maksudnya bisa mengambil hanya daring atau hanya tatap muka saja.

4. Flex Blended Learning

Flex blended learning adalah model blended learning yang lebih mengutamakan pembelajaran daring, tetapi tetap ada pembelajaran tatap muka. Jadi pembelajaran pada awalnya dilakukan dengan daring, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran di dalam kelas dengan jadwal yang telah disesuaikan dengan siswa.

5. Flipped Classroom Blended Learning

Flipped classroom blended learning dilakukan dengan belajar secara daring lebih dulu untuk menjelaskan materi pembelajaran. Setelah daring, para siswa kemudian menjalani pembelajaran secara tatap muka langsung untuk memperdalam materi yang sebelumnya sudah diberikan. Tujuan dari model ini adalah untuk dapat mempertahankan pembelajaran tradisional, tetapi juga didukung dengan teknologi.

6. Individual Rotation Blended Learning

Individual rotation adalah metode pembelajaran dimana pengajar atau algoritma telah menetapkan jadwal individu, kemudian siswa akan memutar sendiri aktivitas yang telah dijadwalkan tadi.

7. Project-based Blended Learning

Project based adalah metode blended learning yang menggabungkan antara daring dan luring untuk merancang dan menyelesaikan tugas yang berbasis proyek. Pada model ini, pembelajaran cenderung fokus pada sumber daya daring.

8. Self-directed Blended Learning

Self directed adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka untuk mencapai tujuan pembelajaran formal, tetapi siswa akan mengarahkan sendiri pembelajarannya. Model ini memungkinkan siswa tidak bertemu dengan pengajar. Oleh sebab itu, model ini perlu dilakukan secara jujur agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

9. Blended Learning Inside-Out

Model inside-out adalah model pembelajaran yang lebih mengedepankan pada tatap muka atau luring. Sementara metode daring akan dijadikan sebagai pendukung pembelajaran tatap muka.

10. Blended Learning Outside-in

Outside-in adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan kombinasi daring dan luring juga, tetapi yang membedakan adalah model ini awalnya akan dilakukan dengan pembelajaran

yang cenderung non-akademik secara digital maupun fisik, tetapi selanjutnya akan dipecahkan di dalam ruangan kelas secara tatap muka agar pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran non-akademik ini maksudnya seperti berkreasi, berbagi, berkolaborasi, dan memberikan umpan balik selama pembelajaran.

11. Supplemental Blended Learning

Supplemental adalah model yang dilakukan dengan cara siswa menyelesaikan pembelajaran secara daring untuk melengkapi pembelajaran secara tatap muka, atau sebaliknya. Jadi supplemental ini sifatnya setiap metode pembelajaran digunakan sebagai pelengkap.

12. Mastery-based Blended Learning

Mastery-based dilakukan dengan cara pembelajaran daring dan tatap muka dilakukan secara bergiliran. Metode ini berbasis penguasaan, yaitu didesain untuk penguasaan kompetensi tertentu.

F. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN BLENDED LEARNIN

Husamah, (2014) Menjelaskan bahwa terdapat 15 kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran blended learning, diantaranya yaitu:

1. Siswa lebih leluasa belajar dengan mencari materi yang diperlukan secara mandiri di internet
2. Siswa memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berdiskusi dengan guru atau siswa lain di luar jam pelajaran
3. Guru dapat memperluas sumber belajar dari internet
4. Guru dapat meminta siswa belajar sebelum pembelajaran dilakukan

5. Guru dapat memberikan kuis ataupun umpan balik kepada siswa dengan lebih efektif
6. Antar siswa satu dengan yang lain dapat berbagi file materi
7. Pembelajaran dilakukan secara mandiri (daring) dan konvensional (tatap muka) yang dapat saling melengkapi
8. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien
9. Kemudahan dalam mengakses materi (aksesibilitas)
10. Memperluas jangkauan
11. Kemudahan dalam pengimplementasian
12. Efisiensi biaya yang diperlukan
13. Hasil lebih optimal
14. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar
15. Lebih menarik

Selain memiliki banyak kelebihan, model blended learning juga memiliki beberapa kelemahan seperti banyaknya media yang dibutuhkan sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarannya tidak memadai, kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh siswa atau orang tua siswa seperti laptop dan jaringan internet sehingga menyulitkan siswa dalam mengikuti pembelajaran online secara mandiri, kurangnya kemampuan dalam penguasaan teknologi serta kurangnya pengetahuan tentang penggunaan teknologi baik guru, siswa maupun orang tua. (Trisniawati, 2021 dalam Febriyana, 2022).

BAGIAN 12

INOVASI PEMBELAJARAN METODE PROBLEM-BASED LEARNING

A. PENGENALAN PROBLEM-BASED LEARNING

Metode *Problem-Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana pembelajaran terfokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan dunia nyata. Para ahli telah memberikan berbagai definisi mengenai PBL, berikut beberapa definisi dari para ahli tentang metode PBL:

1. Hmelo-Silver (2004): PBL adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa menghadapi masalah kompleks yang menuntut pemecahan masalah, sambil belajar konten akademik yang relevan dan keterampilan metakognisi. Siswa berperan sebagai agen pembelajaran yang aktif dalam mengorganisir, menganalisis dan mensintesi informasi untuk pemecahan masalah tersebut.
2. Hung (2011): PBL adalah suatu proses pembelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah yang berasal dari situasi dunia nyata. Siswa belajar melalui interaksi sosial dan refleksi, serta mengembangkan keterampilan kolaboratif dan berpikir kritis.
3. Duch et. al (2001): PBL adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mempelajari konsep-konsep baru melalui penyelesaian masalah yang autentik dan kompleks. Siswa berperan aktif dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah

mencari sumber informasi dan mengembangkan strategi pemecahan masalah.

Definisi-definisi ini menggambarkan bahwa PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata, dimana siswa bekerja secara aktif, berkolaborasi, dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan metakognitif untuk menghasilkan solusi yang relevan.

B. KARAKTERISTIK PROBLEM-BASED LEARNING

Berikut ini adalah beberapa karakteristik dari metode PBL:

1. Pusatkan pada pemecahan masalah

PBL berfokus pada pemecahan masalah nyata dan kompleks sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Siswa didorong untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah yang relevan dengan kontes dunia nyata.

2. Pembelajaran berpusat pada siswa

PBL menempatkan siswa sebagai agen aktif dalam pembelajaran. Mereka berperan aktif dalam mencari informasi, menganalisis data, berdiskusi, dan menghasilkan solusi, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.

3. Pembelajaran kolaboratif

PBL mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil. Mereka berkolaborasi, saling berbagi informasi, dan membangun pengetahuan bersama. Kolaborasi ini merangsang diskusi, refleksi kritis, dan memperkaya pemahaman.

4. Penekanan pada keterampilan Metakognitif

PBL memperhatikan pengembangan keterampilan metakognitif siswa, termasuk kemampuan merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi proses belajar mereka sendiri. Siswa belajar untuk mengatur diri, mengidentifikasi kebutuhan belajar mereka, dan mengembangkan strategi pemecahan masalah.

5. Konteks dunia nyata

PBL menekankan penggunaan masalah yang relevan dengan dunia nyata sebagai konteks pembelajaran. Hal ini memberikan siswa pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana konsep dan pengetahuan dapat diterapkan dalam situasi nyata.

6. Pembelajaran berbasis proyek

Dalam PBL siswa sering terlibat dalam proyek atau tugas yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Mereka harus mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menghasilkan produk atau solusi yang tepat.

7. Pembelajaran interdisipliner

PBL sering melibatkan penggabungan konsep dan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu. Siswa mengintegrasikan pengetahuan dari memahami berbagai mata pelajaran untuk memahami masalah secara komprehensif.

8. Penilaian formatif

PBL menerapkan penilaian formatif yang berkelanjutan selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan tidak hanya terhadap hasil akhir, tetapi juga pada kemajuan siswa, partisipasi kelompok, dan proses pemecahan masalah.

Karakteristik-karakteristik ini mencerminkan pendekatan aktif, kolaboratif, dan kontekstual dalam PBL. Metode ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan konseptual, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kognitif, sosial dan metakognitif yang penting bagi siswa. Perlu diingat bahwa karakteristik PBL dapat beragam tergantung pada konteks implementasinya.

C. TUJUAN METODE PROBLEM-BASED LEARNING

Adapun tujuan dari metode pembelajaran PBL menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2015: 48), yaitu:

1. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah.
2. Belajar peranan orang dewasa yang otentik.
3. Menjadi siswa yang mandiri untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum.
4. Membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru
5. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif.
6. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
7. Meningkatkan motivasi belajar siswa
8. Membantu siswa untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.

Tujuan-tujuan ini menunjukkan bahwa PBL tidak hanya fokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan metakognitif yang penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia nyata.

D. MANFAAT METODE PROBLEM-BASED LEARNING

Beberapa manfaat utama dari metode PBL menurut Warsono & Hariyanto (2013: 152), yaitu :

1. Siswa akan tertantang untuk menyelesaikan masalah yang akan membuat siswa menjadi terbiasa menghadapi masalah.
2. Solidaritas sosial akan terpujuk dengan adanya diskusi dengan teman satu kelompok.
3. Guru dengan siswa akan semakin akrab.
4. Siswa akan terbiasa menerapkan metode eksperimen karena ada kemungkinan suatu masalah yang harus diselesaikan siswa melalui eksperimen.

PBL memberikan sejumlah manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah

PBL mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Mereka terlibat dalam penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan dunia nyata, yang memungkinkan mereka mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan keterampilan kognitif yang relevan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang kompleks. Mereka belajar untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi, dan mengembangkan solusi yang efektif.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep

Dalam PBL, siswa harus menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks nyata. Dengan cara ini, mereka

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran dan melihat bagaimana konsep tersebut berfungsi dalam situasi yang relevan.

3. Pembelajaran Kolaboratif

PBL mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok. Mereka belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membagikan pengetahuan mereka dengan anggota kelompok lainnya. Hal ini meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim.

4. Pengembangan Keterampilan Penelitian

Dalam PBL, siswa belajar untuk mencari informasi yang relevan dan valid untuk memahami masalah yang dihadapi. Mereka mengembangkan keterampilan penelitian seperti mencari sumber daya, mengevaluasi informasi, dan mengintegrasikan pengetahuan yang mereka temukan.

5. Motivasi dan Keterampilan yang Tinggi

PBL menggunakan pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ketika siswa melihat hubungan antara pembelajaran mereka dengan dunia nyata, mereka lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

6. Pemecahan Masalah dalam Konteks Nyata

PBL menawarkan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata. Siswa menghadapi masalah yang dapat mereka temui di kehidupan sehari-hari atau dalam lingkungan profesional. Hal

ini membantu siswa untuk menghubungkan pembelajaran mereka dengan aplikasi praktis di dunia nyata.

Secara keseluruhan, PBL memberikan memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan keterampilan pemecahan masalah, pemahaman konsep yang mendalam, kolaborasi, keterampilan penelitian, motivasi, dan pemecahan masalah dalam konteks nyata

E. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN *PROBLEM-BASED LEARNING*

Metode PBL memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan metode PBL:

Tabel 1

Kelebihan dan Kelemahan Metode PBL

No	Kelebihan	Kelemahan
1	Pembelajaran berpusat pada Siswa	Waktu yang dibutuhkan lebih lama
2	Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis	Keterampilan pendidik menuntut peran yang lebih aktif (merancang masalah yang menantang, memfasilitasi diskusi kelompok, memberikan bimbingan kepada siswa), keterampilan pedagogis dan pengetahuan yang mendalam
3	Pembelajaran berbasis konteks	Evaluasi yang rumit (dibutuhkan penilaian

		formatif yang cermat untuk memantau kemajuan siswa)
4	Kolaborasi dan keterampilan sosial	Kurangnya cakupan materi

Dalam implementasi PBL, penting untuk mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan ini serta menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan dan kebutuhan siswa. PBL dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif ketika diintegrasikan dengan baik dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang spesifik.

Meskipun metode PBL memiliki kelebihan dan kelemahan, banyak pendidikan mengintegrasikan pendekatan ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang holistik, yang menggabungkan metode pembelajaran yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan siswa secara efektif.

F. SINTAKS METODE PROBLEM-BASED LEARNING

Sintaks metode pembelajaran PBL menurut Shoimin (2017: 131) adalah sebagai berikut:

- Menjelaskan tujuan pembelajaran meliputi menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan memotivasi siswa dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan tersebut.

- Mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk penjelasan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- Membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan laporan hasil karya yang sesuai seperti laporan.
- Guru membantu siswa untuk melakukan evaluasi terhadap penyelidikan mereka.

Adapun secara umum sintaks dari metode pembelajaran PBL adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah atau Skenario

Langkah pertama dalam PBL adalah mengidentifikasi masalah atau skenario yang menarik, kontekstual, dan relevan dengan pembelajaran. Masalah ini akan menjadi fokus pembelajaran dan memotivasi siswa untuk memecahkan masalah tersebut.

2. Pembentukan Kelompok

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-8 orang. Setiap kelompok akan bekerja sama dalam pemecahan masalah dan pembelajaran. Kelompok-kelompok ini dapat dibentuk secara acak atau dipilih berdasarkan kebutuhan dan kecocokan siswa.

3. Penyajian Masalah

Masalah yang disajikan kepada siswa dapat dilakukan oleh guru melalui materi tulisan, atau dalam bentuk presentasi untuk memperkenalkan masalah dengan jelas.

4. Penyusunan Pertanyaan

Setiap kelompok siswa merumuskan pertanyaan yang relevan dan menantang terkait dengan masalah yang dihadapi. Pertanyaan ini dirancang untuk membantu kelompok memperjelas pemahaman mereka tentang masalah dan memandu penyelidikan lebih lanjut.

5. Penyelidikan Mandiri

Siswa melakukan penyelidikan mandiri untuk mencari informasi yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Mereka menggunakan berbagai sumber informasi, seperti buku, artikel, internet, atau wawancara dengan ahli.

6. Diskusi dan Kolaborasi

Setelah penyelidikan, kelompok siswa berkumpul untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan menggali pemahaman yang lebih dalam. Mereka saling bertukar ide, memberikan umpan balik, dan mendebat konsep-konsep yang relevan.

7. Analisis dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemahaman dan informasi yang dikumpulkan, kelompok siswa menganalisis masalah secara lebih mendalam dan mengembangkan strategi pemecahan masalah. Mereka mencari solusi yang kreatif dan efektif untuk masalah yang dihadapi.

8. Presentasi Hasil

Setiap kelompok menyajikan hasil penelitian, analisis, dan solusi mereka kepada kelompok lain atau audiens yang lebih luas. Presentasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi temuan mereka, mendapatkan umpan balik, dan berlatih keterampilan berkomunikasi.

9. Evaluasi dan Refleksi

Siswa dan guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Mereka merefleksikan pengalaman belajar mereka, mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi, serta merencanakan langkah-langkah perbaikan di masa depan.

Sintaks metode PBL ini memberikan panduan umum tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam mengimplementasikan PBL. Penting untuk disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan dan konteks pembelajaran spesifik untuk mencapai hasil yang optimal.

G. CONTOH PENERAPAN PROBLEM-BASED LEARNING

Berikut ini contoh penerapan pembelajaran *PBL* menurut Ibrahim & Nur (dalam Trianto, 2017: 12) adalah.

Tabel 2. Kegiatan Guru dalam PBL

No	Fase/Indikator	Kegiatan/perilaku Guru
1	Mengoreksi siswa terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan saran atau logistic yang dibutuhkan. Selanjutnya, guru memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih.
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Pendidik membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing penyelidikan	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk

	individual maupun kelompok	mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dituntut untuk menjadi penyidik yang aktif.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu siswa untuk berbagai tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan

Adapun contoh penerapan metode PBL dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa: Materi, Akhlak Mulia dalam Kehidupan Sehari-hari

- **Mengidentifikasi Masalah:** Guru memunculkan masalah yang relevan dengan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari, misalnya "Seorang siswa di sekolahmu sering memperolok-olok teman-temannya. Bagaimana cara mengatasi perilaku tersebut berdasarkan ajaran agama Islam?"
- **Diskusi Kelompok:** Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan waktu untuk berdiskusi tentang masalah yang diajukan. Mereka harus menganalisis masalah secara mendalam dan mencari solusi yang sesuai dengan ajaran agama Islam tentang akhlak mulia.
- **Penelitian:** Setiap kelompok melakukan penelitian tentang konsep-konsep akhlak mulia dalam Islam, seperti kasih sayang, kesabaran, dan toleransi. Mereka mencari referensi dari Al-Quran,

Hadis, dan kisah-kisah teladan dari kehidupan Nabi Muhammad SAW.

- **Presentasi:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian mereka kepada seluruh kelas. Mereka menjelaskan solusi yang mereka temukan berdasarkan ajaran agama Islam tentang akhlak mulia dan memberikan contoh konkret dalam situasi sehari-hari di sekolah.
- **Diskusi Kelas:** Setelah presentasi, dilakukan sesi diskusi kelas di mana siswa dapat bertukar pikiran, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan terhadap solusi yang diusulkan oleh kelompok lain. Guru memfasilitasi diskusi dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang terkait dengan akhlak mulia dalam Islam.
- **Evaluasi dan Refleksi:** Siswa dan guru bersama-sama melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran PBL. Mereka merefleksikan proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, dan pemahaman konsep yang diperoleh. Evaluasi dan refleksi ini membantu siswa menyadari kemajuan mereka dalam pemecahan masalah, kolaborasi, dan pemahaman konsep.

Selama seluruh kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator, memberikan panduan, sumber daya, dan umpan balik kepada siswa. Siswa diarahkan untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks masalah yang nyata. Melalui kegiatan PBL ini, siswa terlibat secara aktif dalam

pemecahan masalah, pengembangan keterampilan, dan penerapan konsep pembelajaran.

H. KESIMPULAN

PBL adalah pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep yang mendalam, keterampilan pemecahan masalah, kolaborasi, pemahaman konteks, dan keterampilan penelitian. Metode ini mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan keterampilan yang relevan dan mendukung kesuksesan mereka dalam kehidupan dan karir.

BAGIAN 13

INOVASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan yang bersifat dinamis, ada banyak hal yang dapat mempengaruhi peran pendidikan. Memasuki abad ke-21, pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan generasi tangguh ditengah banyaknya perubahan yang sedang terjadi di sekeliling mereka. Oleh karena itu, siswa didesak untuk menguasai banyak hal dalam waktu singkat. Kemudian kurikulum yang terlalu menekankan pada pemisahan ilmu pengetahuan pun sudah tidak lagi relevan dengan kondisi siswa yang sudah terpapar oleh beragam informasi sejak mereka berusia dini. Untuk mengatasi hal ini, proses pembelajaran haruslah menggunakan pendekatan dan metode pendidikan yang lebih sesuai.

Meski kebutuhan akan pendidikan sudah berubah, pendekatan pendidikan konvensional, yang memiliki banyak kelemahan masih digunakan hingga saat ini. Pada pendidikan konvensional, peran siswa seringkali diabaikan. Siswa dijadikan sebagai objek pasif yang hanya diminta untuk duduk, mendengarkan, dan mencatat. Selain itu, metode pengajaran langsung (*direct method*) yang diterapkan pada pendidikan tradisional menekankan pentingnya menghafal materi pembelajaran yang sifatnya seringkali terlalu abstrak dan memiliki sedikit korelasi dengan kehidupan siswa¹. Berikutnya penilaian dalam pendidikan tradisional hanya diukur dari

kemampuan siswa untuk menjawab tes-tes kognitif semata dimana siswa dipaksa saling berkompetisi. Sehingga tempat belajar menjadi arena pertarungan yang membosankan dan prosesnya memberikan siswa begitu banyak tekanan.

Kegagalan sistem pendidikan konvensional seperti ini menimbulkan banyak masalah. Contohnya, krisis pendidikan di Amerika Serikat pada akhir 1980an². Angka siswa yang putus sekolah sangat tinggi, performa membaca, menulis, dan matematika siswa yang masih jauh dari harapan, serta ketidak mampuan institusi-institusi pendidikan untuk memenuhi tuntutan dari penyedia pekerjaan untuk menyediakan tenaga kerja yang berpengetahuan dan kompeten adalah beberapa contoh dari masalah yang terjadi. Alasan utama dari permasalahan ini adalah kerangka berpikir tradisional yang memisahkan satu disiplin ilmu dengan yang lain dan diskoneksi antara pembelajaran di kelas dan kehidupan nyata yang ada di luar kelas^{2,3}.

Akibat dari pemisahan ini sangatlah serius. Hal ini tidak hanya berdampak pada kesulitan siswa untuk mengaitkan pengalaman dan hidup mereka dengan pembelajaran, tetapi mereka juga memiliki motivasi belajar yang rendah. Proses pembelajaran yang cenderung monoton menghilangkan kesenangan dalam belajar menyebabkan siswa melihat belajar sebagai suatu kewajiban yang harus dipenuhi. Hal ini diperburuk oleh kurangnya perhatian akan minat dan aspirasi siswa yang menjadikan sekolah sebagai tempat untuk mendapatkan nilai semata.

Kegagalan pendidikan konvensional menuntut adanya perubahan segera. Ide tentang *Contextual Teaching and Learning* atau yang dikenal sebagai pembelajaran kontekstual muncul sebagai salah satu pilihan yang dapat menjawab persoalan yang ada. Pembelajaran ini memberikan harapan akan terciptanya pendidikan yang lebih berkualitas dan bermakna.

Bab ini akan membahas secara rinci tentang pembelajaran kontekstual. Pembahasan yang diberikan akan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu: pada bagian pertama, penulis akan menjelaskan pengertian, prinsip-prinsip, serta manfaat sekaligus alasan dibalik keberhasilan pembelajaran kontekstual. Strategi praktis untuk menerapkannya di dalam kelas akan dijelaskan pada bagian kedua. Di bagian ketiga, penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang dapat mendukung efektivitas dari implementasi pembelajaran kontekstual. Dan pada bagian kelima, akan berisi tantangan dari penerapan pembelajaran kontekstual di dalam kelas.

B. PENGERTIAN DAN PRINSIP PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Sejak pertama kali dicetuskan oleh Alfred North Whitehead tentang ide bahwa “*the best learning is that which can be used*” (pembelajaran yang terbaik adalah yang dapat digunakan) pada tahun 1916⁴, konsep pembelajaran yang dapat mengajarkan ilmu dan keterampilan yang dapat langsung diterapkan oleh siswa mulai

dikembangkan dan mulai marak digunakan. Ide inilah yang mengawali terciptanya pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual adalah “sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna².” Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran kontekstual percaya bahwa proses belajar tidak lagi seperti menuangkan air ke dalam gelas yang kosong. Namun siswa hadir di kelas dengan membawa pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Selanjutnya, pembelajaran kontekstual memiliki keyakinan bahwa pemahaman siswa tentang informasi yang mereka pelajari dan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan tidak semata-mata ditentukan oleh guru, melainkan diciptakan oleh siswa itu sendiri. Untuk itu, siswa harus mengaitkan informasi yang sudah mereka miliki dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan di kelas. Proses inilah yang acapkali dilewatkan oleh pendekatan tradisional.

Pembelajaran kontekstual menitikberatkan pada keterkaitan antara setiap komponen dalam pembelajaran. Adapun beberapa komponen dalam sistem pembelajaran kontekstual terdiri dari: “membuat keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik”². Setiap komponen ini haruslah melakukan peranannya untuk menciptakan hasil belajar yang maksimal.

Ada dua cara untuk mengaplikasikan pembelajaran kontekstual, yaitu dengan kontekstualisasi pembelajaran dan menggunakan pembelajaran terintegrasi³. Meskipun kontekstualisasi pembelajaran dan pembelajaran terdengar serupa, namun ada perbedaan yang mendasar di antara keduanya. Pada kontekstualisasi pembelajaran fokus utamanya adalah mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan pembelajaran terintegrasi menyatukan unsur-unsur pembelajaran yang berbeda ke dalam satu proses belajar.

Pembelajaran kontekstual memiliki tiga prinsip utama, yaitu prinsip kesaling-bergantungan, diferensiasi, dan pengaturan diri². Prinsip kesaling-bergantungan menggambarkan keterkaitan antara semua aspek yang ada. Hubungan ini dapat muncul dalam interaksi antara guru dengan murid, guru dengan guru lainnya, siswa dengan siswa, atau bahkan antara siswa dan masyarakat. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan seperti yang diharapkan, maka setiap aspek yang saling berkaitan tersebut haruslah menciptakan hubungan yang baik demi menciptakan sinergi. Prinsip berikutnya adalah prinsip diferensiasi. Diferensiasi menstimulasi adanya keberagaman dan kreativitas. Meski siswa dimotivasi untuk saling berkolaborasi, mereka diharapkan untuk tidak kehilangan jati diri mereka. Siswa didorong untuk mengeksplorasi minat dan bakatnya. Mereka dibebaskan untuk menjadi diri mereka sendiri dimana setiap keunikan yang mereka miliki dihargai. Sedangkan pada prinsip pengaturan diri, siswa diperkenalkan dengan konsep *autonomous learning* (*pembelajaran mandiri*). Mereka diajarkan untuk memiliki

inisiatif dan rasa tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Prinsip-prinsip inilah yang membedakan pembelajaran kontekstual dengan pendekatan pembelajaran lainnya.

C. MANFAAT DAN ALASAN KEBERHASILAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Penerapan pembelajaran kontekstual pada banyak siswa pada beragam tingkat pendidikan dan disiplin ilmu yang berbeda berhasil menunjukkan hasil yang menggembirakan. Tidak hanya hasil belajar siswa yang meningkat, namun penggunaan pembelajaran kontekstual juga mempengaruhi sikap mereka terhadap proses pembelajaran secara positif⁵. Secara psikologis, pembelajaran kontekstual juga mampu menambah efikasi diri siswa dan membuat mereka merasa lebih percaya diri^{6,7}.

Salah satu alasan dari keberhasilan pembelajaran ini dikarenakan siswa didorong untuk menjadi pembelajar aktif selama proses pembelajaran⁴. Peran siswa tidak lagi sebagai penerima pembelajaran yang pasif, namun mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar secara nyata. Siswa dapat menghubungkan antara informasi yang sudah mereka ketahui sebelumnya, baik berupa materi yang diajarkan oleh guru atau contoh kejadian di sekeliling mereka, dengan pengetahuan baru yang diajarkan di kelas. Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 tentang penerapan pembelajaran kontekstual untuk mengajarkan materi statistika pada siswa sekolah

menengah di Filipina¹. Ditemukan bahwa siswa dapat lebih fokus pada proses menguji kebenaran hipotesis, padahal sebelumnya mereka menghabiskan waktu untuk menghafal rumus tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan.

Sebab lain dari keberhasilan pembelajaran kontekstual adalah para siswa didorong untuk mengasah proses berpikir mereka. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual berhasil mengembangkan *higher order thinking skill* (HOTS) pada siswa⁶. Mereka tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang diajarkan, tetapi juga dapat mengaplikasikan, menganalisa, dan mengevaluasi konsep yang diajarkan dan mengaitkannya ke dalam kehidupan mereka. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif inilah sebagian dari kemampuan yang diharapkan ada pada siswa di abad ke-21.

Berikutnya, kesuksesan pembelajaran kontekstual tidak dapat dilepaskan dari faktor meningkatnya motivasi belajar siswa. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dan lingkungan disekitar mereka, siswa dapat merasa terhubung dengan proses pembelajaran. Siswa dapat melihat secara langsung bagaimana ilmu yang mereka pelajari digunakan di kehidupan nyata. Inilah yang meningkatkan motivasi belajar mereka³. Lebih jauh lagi, pendekatan kontekstual juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memegang kontrol atas proses belajar mereka sendiri⁴. Sehingga, siswa merasa bahwa belajar dilakukan atas keinginan mereka sendiri, tanpa paksaan dari guru atau pihak lainnya.

Tidak seperti pembelajaran konvensional yang menitikberatkan pada individualisme di antara siswa, pembelajaran kontekstual juga mendorong terciptanya kolaborasi². Kolaborasi memungkinkan bagi setiap orang untuk belajar dari satu dengan yang lainnya. Akibatnya, siswa dapat belajar untuk saling melengkapi dalam menciptakan pemahaman akan materi pembelajaran. Dengan kolaborasi pula, siswa akan merasa bahwa proses belajar tidak lagi menakutkan karena dihadapi bersama-sama. Kompetisi yang tidak sehat di antara siswa pun dapat diminimalisir karena tujuan pembelajaran tidak lagi menekankan pada keberhasilan individu, melainkan keberhasilan kelompok dimana setiap siswa memiliki peran penting untuk mencapai target belajar bersama.

Alasan terakhir bagi kesuksesan pembelajaran kontekstual adalah siswa diajarkan bahwa mereka memiliki kendali atas proses pembelajaran. Mereka dituntun untuk menjadi pembelajar mandiri. Peran guru yang semula sebagai sumber belajar yang dominan menjadi fasilitator pembelajaran. Perubahan peran ini juga mengubah pola interaksi satu arah antara siswa dan guru menjadi pola interaksi yang lebih dinamis dan suportif. Secara psikologis, hal ini mengakibatkan siswa merasa lebih didengar dan dibantu oleh guru mereka⁸. Sehingga, proses belajar tidak lagi menjadi momok yang menakutkan. Pada akhirnya, pembelajaran seperti ini dapat mengembangkan rasa percaya diri siswa⁷.

D. STRATEGI INOVATIF UNTUK MENERAPKAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

1. Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata

Dunia di sekitar siswa adalah sumber belajar yang tidak ada habisnya. Mengutamakan koneksi antara pembelajaran dan kehidupan adalah keunggulan yang membedakan metode pembelajaran kontekstual dari metode pembelajaran lainnya. Implementasinya tentu saja sangat bergantung pada tiap-tiap tujuan belajar dan kondisi siswa. Sehingga ada tiga metode utama yang dapat dilakukan untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, yaitu dengan menggunakan contoh nyata, mengintegrasikan pembelajaran, dan dengan mengaplikasikan metode pembelajaran terpadu².

Untuk menggunakan contoh nyata yang ada di sekeliling siswa, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengundang para ahli atau praktisi. Mereka dapat menjadi pembicara pada *workshop* atau menjadi instruktur pada kelas-kelas praktikum. Cara lainnya adalah dengan menggunakan metode simulasi.

Cara berikutnya yang dapat digunakan adalah dengan mengintegrasikan suatu disiplin ilmu dengan ilmu lainnya. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris misalnya, pendekatan pembelajaran terintegrasi seperti ini dikenal dengan *Content and Language Integrated Learning* (CLIL). Pendekatan pembelajaran ini menggunakan pendekatan interdisipliner yang menghubungkan antara disiplin ilmu yang berbeda contohnya sains dan pembelajaran

Bahasa Inggris. Manfaatnya adalah siswa dapat memperdalam pengetahuan di bidang sains dan dapat mengenal *jargon-jargon* yang mungkin sulit didapatkan di kelas-kelas Bahasa Inggris umum. Selain itu, siswa dapat berfokus mengembangkan kemampuan komunikatif mereka⁹.

Cara yang tidak kalah penting untuk mengaplikasikan pembelajaran kontekstual adalah dengan menggunakan metode pembelajaran terpadu. Metode belajar ini dapat berupa menggabungkan beberapa pokok bahasan dari satu bidang yang sama. Contohnya, di kelas sejarah, siswa dapat mempelajari tentang kolonialisme, dampak dari kolonialisme, dan perang melawan kolonialisme. Atau dengan cara memadukan beberapa bidang studi ke dalam satu proses pembelajaran. Misalnya, memadukan materi pada bidang ilmu sejarah dan materi puisi yang ada pada pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Menggunakan pembelajaran kolaboratif

Pada pembelajaran kolaboratif, siswa dianggap banyak membuang waktu dengan bermain atau bercakap-cakap. Sebagai tambahan, pada banyak kesempatan penerapan pembelajaran kolaboratif, pembagian peran setiap siswa seringkali tidak merata. Namun berbeda dengan pendapat ini, pembelajaran kolaboratif adalah salah satu elemen penting dalam penerapan pembelajaran kontekstual.

Demi keberhasilan pembelajaran kolaboratif, peran guru sangatlah penting untuk menciptakan struktur dan instruksi yang jelas untuk menuntun siswa. Guru pun dapat menekankan kepada setiap siswa

bahwa setiap orang dalam kelompok memiliki kontribusi yang penting dalam menentukan keberhasilan kelompok. Model pemecahan masalah (*problem solving*) dan *Jigsaw* adalah contoh pembelajaran kolaboratif yang dapat digunakan.

3. Menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran

Sebagai sarana pembelajaran, keberadaan internet dan teknologi dapat mengatasi keterbatasan yang muncul pada pembelajaran konvensional. Yang pertama yaitu memungkinkan akan terciptanya kolaborasi yang lebih luas di berbagai bidang. Berikutnya, penggunaan teknologi mengizinkan kolaborasi untuk tetap terjalin bahkan dengan biaya terbatas. Contohnya, interaksi dan koordinasi dengan pihak industri dari berbagai negara dapat dengan mudah dilakukan dengan aplikasi komunikasi seperti Zoom dan Google Meet. Selain itu, beragam aplikasi dapat diciptakan untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan.

E. FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Pembelajaran kontekstual yang berhasil tidak dapat dilepaskan dari beberapa faktor pendukung. Pertama, sebagai ujung tombak pendidikan, peran guru sangatlah penting bagi terciptanya proses pembelajaran yang bermakna. Maka untuk mendukung peran dari guru-guru tersebut, pemerintah, sekolah, atau lembaga-lembaga pendidikan mandiri dapat menyediakan program-program

pengembangan karir dan pelatihan, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran kontekstual. Program semacam ini dapat memberikan para guru kesempatan untuk meningkatkan kompetensi sekaligus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mengajar mereka.

Faktor ke dua yang penting bagi kesuksesan implementasi pembelajaran kontekstual adalah dengan menciptakan kerja sama dengan pihak industri dan organisasi masyarakat. Mengingat pentingnya mengaitkan proses belajar dan dunia di sekitar mereka, industri dan organisasi masyarakat memiliki peran sebagai menjadi wadah bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar secara nyata. Kerja sama seperti ini dapat dilakukan dengan memberikan siswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) atau Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Faktor terakhir yang tidak kalah maknanya dalam penggunaan pembelajaran kontekstual adalah menggunakan metode penilaian yang selaras dengan konsep kontekstualisasi pembelajaran. Penilaian autentik dianggap paling sesuai untuk mengukur kemampuan siswa dalam konteks pembelajaran ini. Penilaian autentik tidak hanya mengukur pemahaman siswa akan materi pembelajaran, tetapi juga dapat menguatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Beberapa contoh penilaian autentik yang dapat digunakan adalah portofolio, proyek, dan pertunjukan².

F. TANTANGAN BAGI PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Meskipun memiliki banyak manfaat dan dapat diterapkan dalam berbagai bidang ilmu, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi. Tantangan pertama adalah resistensi akan penerapan pembelajaran kontekstual⁵. Resistensi dapat datang dari guru, siswa, sekolah, maupun pemerintah. Dari sisi guru misalnya, mereka enggan mengubah metode pembelajaran yang digunakan karena mereka merasa nyaman dengan metode konservatif yang sudah lebih sering mereka gunakan. Tantangan yang kedua yaitu mengadaptasi pembelajaran agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa. Untuk menciptakan pembelajaran kontekstual yang berhasil, para guru harus dapat menentukan konteks yang cocok untuk dikaitkan dengan materi ajar. Demi memastikan hal ini, analisa mendalam harus dilakukan. Selain itu, guru harus menghadapi kenyataan bahwa satu konteks mungkin tepat untuk latar belakang satu kelompok siswa, tapi tidak untuk kelompok lainnya. Tantangan ketiga yaitu, pembelajaran kontekstual membutuhkan waktu dan upaya yang lebih dari guru³. Terutama apabila kurikulum yang digunakan di sekolah-sekolah belum menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual.

Sekolah dan pemerintah memiliki peranan yang sangat penting dalam mengatasi tantangan yang ada. Untuk meyakinkan guru-guru dan siswa-siswa untuk menggunakan pembelajaran kontekstual, sekolah dan pemerintah dapat meningkatkan kesadaran tentang

manfaat dan kelebihan pembelajaran ini dibandingkan pembelajaran lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadakan seminar, pelatihan, atau bimbingan untuk guru-guru dan kepala sekolah. Sekolah dan pemerintah juga dapat memberikan dukungan baik secara moril maupun materil dalam penerapan pembelajaran kontekstual di sekolah-sekolah. Dengan adanya dukungan yang memadai, guru-guru tentu akan lebih tertarik untuk mencoba hal-hal baru yang lebih efektif bagi pengembangan pengetahuan dan kemampuan siswa mereka.

Kesimpulan

Pembelajaran kontekstual hadir untuk mengatasi kendala-kendala yang muncul pada pembelajaran konvensional. Menekankan pada pembelajaran aktif, keterkaitan dengan kehidupan nyata, dan kolaborasi, pembelajaran kontekstual memberikan beragam manfaat bagi siswa. Meskipun begitu, implementasi pembelajaran kontekstual tidak lepas dari tantangan. Maka, peran serta guru, sekolah, dan pemerintah akan sangat menentukan bagi keberhasilan proses pembelajaran.

BAGIAN 14

INOVASI PEMBELAJARAN JIGSAW

A. METODE PEMBELAJARAN

Metode dalam pengertian istilah telah banyak dikemukakan oleh pakar dalam dunia pendidikan sebagaimana berikut:

Mohd. Athiyah al-Abrasy mengartikan, Metode ialah jalan yang kita ikuti dengan memberi faham kepada murid-murid segala macam pembelajaran, dalam segala mata pelajaran, ia adalah rencana yang kita buat untuk diri kita sebelum kita memasuki kelas dan kita terapkan dalam kelas itu sesudah kita memasukinya

Mohd. Abd. Rokhim Ghunaimah mengartikan Metode sebagai cara-cara yang praktis yang menjalankan tujuan-tujuan dan maksud-maksud pengajaran.

Ali al- Jumbalaty dan abu al- Fath attawanisy mengartikan metode sebagai cara-cara yang diikuti oleh guru yang menyampaikan maklumat ke otak murid-murid.

Dari beberapa pengertian menurut ahli di atas, dapat diambil kesimpulan, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sitem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru

menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Menurut Slameto, metode mengajar adalah suatu jalan yang harus dilalui di dalam menagajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih Bukit Karo karu adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain dapat menerima, menguasai dan mengembangkannya.

Metode mengajar sangat mempengaruhi belajar, metode mengajar yang kurang tepat juga akan mempengaruhi belajar siswa. Metode mengajar yang kurang tepat itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas atau sikap guru terhadap siswa dan atau mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa malas untuk belajar.

Metode mengajar sebagai alat pencapai tujuan, maka diperlukan pengetahuan tentang tujuan itu sendiri, perumusan tujuan dengan sejasjelasnya merupakan persyaratan terpenting sebelum seseorang menentukan dan memilih metode mengajar yang tepat. Kekaburan di dalam tujuan yang akan dicapai menyebabkan kesulitan dalam memilih dan menentukan metode yang tepat. Metode bisa dikatakan baik itu semua sangat erat hubungannya dengan kemampuan guru untuk mengorganisir, memilih dan menggiatkan seluruh program

kegiatan belajar mengajar. Kemampuan mencari dan menggunakan metode dalam kegiatan belajar mengajar adalah pekerjaan guru sehari-hari. Ini membutuhkan ketekunan dan latihan yang terus menerus. Apakah siswa akan terangsang/tertarik dan ikut serta aktif dalam kegiatan belajar, sangat tergantung pada metode yang dipakai. Aktifnya siswa dalam kegiatan belajar berarti melekatnya hasil belajar itu dalam ingatan. Ciri-ciri metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran, antara lain :

- a. Memungkinkan terciptanya kondisi yang kondusif selama pembelajaran
- b. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mempelajari bahan ajar selama proses pembelajaran.
- c. Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- d. Memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mencakup segenap potensi dalam diri secara seimbang.
- e. Mendorong tumbuh kembangnya kepribadian peserta didik, utamanya sikap terbuka, demokratis, disiplin, tanggung jawab dan toleran serta komitmen terhadap nilai-nilai sosial, budaya bangsanya.

Penggunaan metode pembelajaran di sekolah beracuan pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif,

inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Ahmadi dan Prasty, 2005). dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Ahmadi dan Prasty, 2005). Dalam proses pembelajaran di sekolah guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah yaitu :

- Guru dapat menggunakan metode ceramah (Preaching Method),
- Metode percobaan (Experimental method),
- Metode latihan keterampilan (Drill method),
- Metode diskusi (Discussion method),
- Metode pemecahan masalah (Problem solving method),
- Metode perancangan (project method).

Secara keseluruhan metode pembelajaran akan memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa di sekolah, guru sangat dituntut untuk

mampu dalam menggunakan metode pembelajaran, banyaknya metode pembelajaran yang dikuasai dan dimiliki seorang guru akan mempermudah dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, hal ini didasari pada rumusan metode pembelajaran itu sendiri. Metode pembelajaran mengacu pada tujuantujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Arends, 1997). Metode pembelajaran tersebut memiliki pengaruh yang kuat dan sedang terhadap peningkatan prestasi belajar siswa setiap metode pembelajaran memiliki peranan dan keunggulan masing-masing, untuk itu diperlukan kemampuan guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.

B. PENGERTIAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran adalah seperangkat kegiatan yang disusun dalam mendukung kegiatan belajar peserta didik. Model pembelajaran dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Model perencanaan pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam meraih capaian atau hasil belajar dan tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu direncanakan dengan baik. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Adapun model-model pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam yaitu, sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kontektual

Model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat menguatkan, memperluas, menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam berbagai macam tatanan kehidupan baik didalam sekolah maupun diluar sekolah. Pembelajaran dengan model kontekstual ini adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab yang terkait dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga kita sebagai pendidiknya dapat mengerti keadaan peserta didik kita.

Model pembelajaran seperti ini dapat membantu pendidik untuk mengaitkan antarmateri yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik, dan sekaligus mendorong peserta didik untuk membangun hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari,

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada suatu masalah, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan peserta didik, memandirikan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Ciri-ciri model pembelajaran ini ialah menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritisnya, dapat memecahkan masalah-masalah yang terjadi, serta mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru. Disini pendidik atau guru bertugas untuk membantu peserta didik agar dapat mencapai keterampilan mengarahkan diri.

Menurut Ibrahim model pembelajaran berbasis masalah ini bertujuan untuk membantu siswa agar dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah.³

3. Model Pembelajaran Problem Solving

Model pembelajaran Problem solving, merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi peserta didik untuk memperhatikan, menelaah, dan memikirkan tentang suatu masalah untuk selanjutnya dianalisisnya masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah. Pembelajaran problem solving ini melatih peserta didik untuk mencari informasi dan mengecek silang validitas informasi itu dengan sumber lainnya, dan juga pembelajaran problem solving ini melatih peserta didik untuk dapat lebih berfikir kritis.

4. Model Pembelajaran GI (Group Investigasi)

Model pembelajaran GI merupakan model pembelajaran yang pada penerapannya membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 2 – 6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari pokok bahasan yang akan diajarkan dan kemudian

membuat laporan kelompok, setiap kelompok mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas untuk berbagi dan saling bertukar informasi temuan mereka. Model pembelajaran Group Investigation (GI) akan mampu menumbuhkan kehangatan hubungan antar pribadi, kepercayaan, rasa hormat terhadap aturan dan kebijakan, kemandirian dalam belajar serta hormat terhadap harkat dan martabat orang lain, serta siswa lebih aktif dalam belajar.⁵ Model pembelajaran Group Investigation adalah “salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memiliki titik tekan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi atau segala sesuatu mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari informasi tersebut biasanya didapat dari bahan-bahan yang tersedia. Menurut Killen, ia juga berpendapat bahwa, model investigasi kelompok ini merupakan cara yang langsung dan efisien untuk mengajarkan pengetahuan akademik sebagai suatu proses sosial kepada peserta didik. Pembelajaran Group Investigation sangat baik digunakan untuk mengembangkan penyelidikan akademik, integrasi sosial, dan proses sosial dalam belajar.

C. INOVASI PEMBELAJARAN JIGSAW

Model Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

lalu secara sistematis memecah kembali kelompok tersebut untuk berdiskusi dengan anggota kelompok lain dalam suatu bagian materi dan kelompok khusus untuk kemudian kembali ke kelompok awal dan menyampaikan hasil diskusinya dengan kelompok khusus tadi. Dalam model pembelajaran Jigsaw, siswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok yang setiap anggotanya mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Masing-masing peserta didik bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan oleh pendidik, dan kemudian mengajarkan topik tersebut pada anggota kelompoknya, sehingga mereka dapat saling berinteraksi dan saling membantu dalam hal memahami. Hal tersebut sesuai dengan keunggulan model pembelajaran Jigsaw, yang dimana pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain serta dapat meningkatkan sikap kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Fathurrohman (2015) bahwa model pembelajaran jigsaw adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Menurut Lie, pengertian model pembelajaran Jigsaw ini adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara, peserta didik dibagi menjadi sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang, kemudian pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat bekerja sama dan bertanggung jawab dengan bagiannya masing-masing secara mandiri. Pembelajaran Jigsaw akan

lebih sesuai apabila diterapkan pada materi-materi yang tidak banyak memuat rumus atau persamaan namun lebih banyak memuat teori teori. Materi yang demikian memudahkan siswa untuk membaca sendiri sebelum pembelajaran di kelas dimulai. Jadi siswa diharapkan sudah memiliki pengetahuan dasar sebelum dilakukan pembelajaran. Menurut Rusman kata jigsaw berasal dari bahasa inggris yang berarti gergaji ukir dan ada juga yang mengartikannya sebagai puzzle yang berarti sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama antar kelompok dengan silangan siswa kelompok lain (kelompok ahli) untuk mencapai tujuan bersama.

Model Pembelajaran Jigsaw Menurut Para Ahli Selain itu, beberapa ahli lain juga memiliki pandangan dan pendapatnya masing-masing mengenai salah satu model pembelajaran yang paling inovatif dan kompleks ini. Berikut adalah pendapat-pendapat tersebut. Menurut Istarani (2014) Model pembelajaran tipe jigsaw adalah model yang dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun sosial siswa sangat diperlukan.

Martinis Yamin Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota

kelompoknya bertanggung jawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi (Yamin, 2013). Suherti dan Maryam (2016) berpendapat, “Model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik, sedangkan guru bertindak hanya sebagai fasilitator dan motivator serta menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil”. Menurut (Majid, 2017) model pembelajaran jigsaw adalah sebuah varian model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Model Pembelajaran Jigsaw, berikut langkah-langkah penerapan model pembelajaran Jigsaw, yaitu:

1. Langkah pertama sebelum dimulai pembelajaran Jigsaw siswa diberi tugas untuk membaca materi yang akan dibahas pada pembelajaran,
2. siswa kemudian diberi tugas untuk mengerjakan soal yang jawabannya terdapat pada materi bacaan tersebut.
3. Kemudian saat pembelajaran Jigsaw berlangsung, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota sesuai dengan jumlah lembar ahli. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan pada: kemampuan, asal, dan latar belakang yang beragam. Kelompok ini disebut dengan kelompok asal.
4. Masing-masing anggota kelompok akan mendapat satu lembar ahli yang berbeda. Lembar ahli tersebut berisi soal-soal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
5. Langkah selanjutnya adalah siswa yang memperoleh lembar ahli

yang sama dari masing-masing kelompok asal akan bergabung membentuk kelompok ahli.

6. di dalam kelompok ahli, siswa akan berdiskusi untuk memecahkan soal-soal pada lembar ahli.
7. Setelah diskusi pada kelompok ahli selesai, siswa kembali ke kelompok asal dan mempresentasikan hasil diskusi pada kelompok ahli. Selain itu siswa juga melakukan tanya jawab tentang soal-soal tadi

langkah langkah, sintaks, atau penerapan model pembelajaran jigsaw menurut Yamin (2013) adalah sebagai berikut.

1. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam anggota asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang ingin dicapai. Dalam teknik Jigsaw, setiap siswa di beri tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya ketika mereka kembali ke kelompok asalnya.
2. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk

menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.

3. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
4. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
5. Materi sebaiknya secara alami dapat di bagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
6. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kelebihan model Pembelajaran Jigsaw, yaitu:

1. Meringankan tugas guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada teman-teman dalam kelompoknya.
2. Pemerataan penguasaan materi oleh siswa dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat dan siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan dengan lebih baik.
3. Dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.
5. Setiap siswa memiliki kesempatan menjadi ahli dalam

kelompoknya.

Siswa saling ketergantungan positif satu sama lain selama proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan untuk kelemahannya, antara lain yaitu:

1. Siswa yang lebih aktif dalam kelompok memiliki kecenderungan untuk mendominasi proses diskusi dan mengontrol jalannya diskusi.
2. Siswa dengan kemampuan membaca dan berpikir yang lebih rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
3. Siswa memiliki kecerdasan di atas rata-rata temannya akan cenderung merasa bosan ketika menerima penjelasan dari rekannya yang dinilai kurang setara dengannya.
4. Membutuhkan kejelian dari guru dalam membentuk kelompok sehingga kelompok benar-benar heterogen. Jika tidak, ada kemungkinan terbentuk kelompok yang anggotanya kurang menonjol semua atau sebaliknya.
5. Siswa yang pasif atau merasa kurang dibandingkan temannya akan mengalami krisis percaya diri. Hal ini tidak akan berlangsung lama jika mendapat dukungan guru dan teman-teman dalam kelompok, lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

BAGIAN 15

INOVASI PEMBELAJARAN MIND MAPPING

A. PENGERTIAN MIND MAPPING

Seiring dengan berkembangnya zaman, guru harus peka pada kebutuhan siswa dalam belajar. Sebab aktivitas belajar terkadang menjadi hal yang tidak menyenangkan bagi siswa. Karena itu, guru hendaknya selalu berinovasi menerapkan model pembelajaran yang berbeda agar siswa antusias dan semangat belajar. Sehingga siswa tidak lagi memandang belajar sebagai kewajiban melainkan sebagai kebutuhan. Salah satu model yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah model *Mind Mapping*.

Istilah *Mind Mapping* dari asal kata “*mind*” yang artinya pikiran dan “*mapping*” yang bermakna memetakan sehingga *Mind Mapping* diartikan sebagai kegiatan memetakan pikiran (Amin & Sumendap, 2022). Lebih lanjut Buzan (Batara, 2022) menyebutkan bahwa *Mind Mapping* dapat dikatakan sebagai cara memetakan pikiran dengan mencatat secara kreatif dan efektif. Selain itu, *Mind Mapping* juga berarti cara membuat catatan dan menghubungkan ide-ide serta memvisualisasikan konsep yang lebih efisien daripada metode mencatat biasa (Thompson, 2021).

Mind Mapping mengandung beberapa komponen antara lain gambar, simbol, *hyperlink*, lampiran tugas, serta catatan (Guerrero, 2023). Komponen-komponen inilah yang kemudian dapat membuat

sebuah materi lebih gampang untuk diingat dan dipahami. Contoh *Mind Mapping* ditunjukkan oleh gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Contoh *Mind Mapping*
(Sumber: (Windura, 2013))

Seperti yang kita ketahui bahwa otak manusia adalah hal yang rumit. Sering kali kita tidak bisa dengan mudah mengingat informasi yang didapatkan. *Mind Mapping* dipakai sebagai salah satu metode untuk mengorganisasikan pikiran serta memudahkan untuk mengatur informasi agar lebih mudah untuk diingat (Newman, 2013).

Guru dapat menggunakan model *Mind Mapping* di dalam pembelajaran terutama bagi siswa yang malas membaca catatan panjang. Karena *Mind Mapping* merupakan salah satu model belajar yang memanfaatkan kemampuan otak kanan maupun otak kiri yang dalam penerapannya memerlukan media visual berupa kata kunci, simbol, maupun gambar (Muhsyanur, 2021). *Mind Mapping* dapat memudahkan siswa belajar dengan mengingat gambar (Mualimah, 2023). Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna.

B. MANFAAT MIND MAPPING

Model pembelajaran inovatif seperti *Mind Mapping* tentu saja memberikan berbagai manfaat. Seperti yang dikemukakan Buzan (Hasan, 2022), *Mind Mapping* berguna untuk:

1. Merangsang kerja otak kiri dan otak kanan secara bersamaan.
2. Membebaskan pikiran dari aturan belajar saat awal-awal belajar.
3. Membuat aktivitas belajar menjadi hal yang mudah dan menyenangkan.
4. Mengembangkan ide-ide.
5. Membuat rencana kerangka cerita.
6. Membuat rencana pribadi.
7. Membuat usaha baru.
8. Membuat ringkasan isi buku
9. Membuat aktivitas belajar menjadi lebih fleksibel dan efisien.

Senada dengan pendapat sebelumnya, DePorter dan Herncki (Supini, 2020) menambahkan kegunaan *Mind Mapping* yaitu:

1. Fleksibel, artinya dapat ditambah maupun dikurangi;
2. siswa dapat memusatkan pikiran dan konsentrasi;
3. pemahaman siswa dapat meningkatkan dan siswa dapat meninjau ulang catatannya;
4. meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa.

Selain bagi siswa, *Mind Mapping* juga memiliki manfaat bagi pengajar. Windura (Lubis, M. S. & Harahap, 2022) menjelaskan bahwa *Mind Mapping* memiliki dua manfaat antara lain:

1. siswa dapat menggunakan *Mind Mapping* dalam membuat catatan, ringkasan, karangan, serta membiasakan diri berpikir analitis, kreatif, terencana dalam menguraikan artikel bacaan, soal cerita matematika atau sains dan lain-lain;
2. pengajar dapat memanfaatkan *Mind Mapping* untuk merancang kurikulum, merangkum materi pengajaran dari beberapa sumber, membuat ringkasan materi, mengembangkan materi, mempersiapkan presentasi pengajaran, mengatur waktu mengajar, mencatat, merancang soal, dan lain-lain.

Hampir serupa dengan pendapat sebelumnya, Novak dan Gowin (Anwar, 2023) menambahkan bahwa *Mind Mapping* bermanfaat dalam proses pembelajaran baik bagi guru maupun bagi siswa. Adapun manfaat *Mind Mapping* untuk guru antara lain:

1. *Mind Mapping* membantu guru dalam mengorganisir seperangkat bahan ajar yang akan disajikan.
2. *Mind Mapping* memudahkan siswa melihat, membaca, dan memahami konsep-konsep yang diberikan.
3. *Mind Mapping* membantu guru dalam mengatur urutan proses mengajar.
4. *Mind Mapping* membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Sementara itu, kegunaan *Mind Mapping* bagi siswa antara lain:

1. *Mind Mapping* dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memperkuat penyimpanan pengetahuan pada daya ingat.

2. *Mind Mapping* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berpikir aktif dan kreatif.
3. *Mind Mapping* memudahkan siswa memahami materi.
4. *Mind Mapping* membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh.

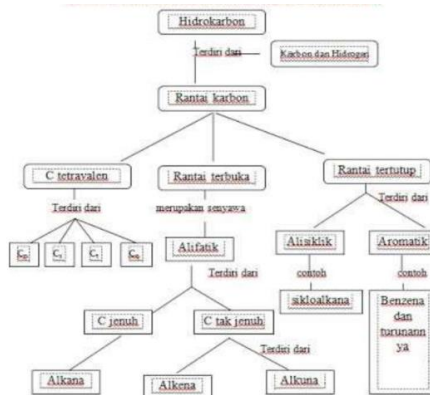
Berdasarkan pemaparan di atas, maka jelaslah bahwa *Mind Mapping* memberikan begitu banyak manfaat baik bagi siswa dan guru. Oleh sebab itu, *Mind Mapping* dapat digunakan sebagai model pembelajaran inovatif.

C. MACAM-MACAM *MIND MAPPING*

Ada beberapa bentuk *Mind Mapping* menurut Trianto (Daniati dkk., 2020) antara lain Pohon Jaringan (*Network Tree*), Rantai Kejadian (*Events Chain*), *Mind Map* Siklus (*Cycle Mind Map*), dan *Mind Map* Laba-Laba (*Spider Mind Map*).

1. Pohon Jaringan (*Network Tree*)

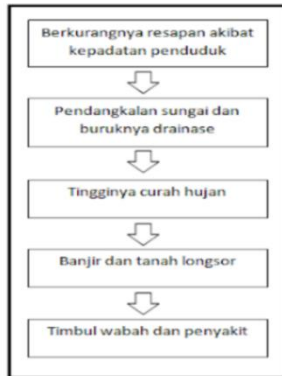
Mind Mapping berbentuk pohon jaringan berisikan ide utama suatu konsep yang berbentuk sebuah persegi empat dan kata-kata yang lainnya ditulis dan dihubungkan dengan garis hubung yang menunjukkan hubungan antara ide tersebut (Sundahry dkk., 2023). *Mind Mapping* Pohon Jaringan (*Network Tree*) ini tepat digunakan untuk menggambarkan sebab akibat, tingkatan, prosedur yang bercabang serta istilah-istilah yang menjelaskan hubungan-hubungan. Contoh *mind mapping* berbentuk pohon jaringan ditunjukkan gambar 2 berikut.



Gambar 2 Mind Mapping Berbentuk Pohon Jaringan
(Sumber: Isti'adah, 2020)

2. Rantai Kejadian (*Events Chain*)

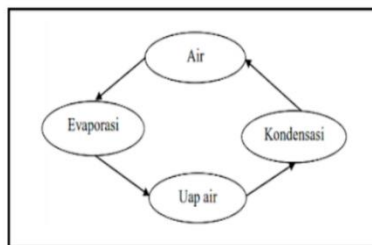
Mind Mapping Rantai Kejadian dipakai untuk menunjukkan urutan peristiwa, tahap-tahap dalam prosedur, atau tahap suatu proses misalnya dalam suatu eksperimen (Sundahry dkk., 2023). *Mind Mapping* Rantai Kejadian dapat dipakai untuk mevisualisasikan langkah-langkah, tahapan, atau urutan kejadian. Contoh *Mind Mapping* Rantai Kejadian ditunjukkan oleh gambar 3 berikut ini.



Gambar 3 *Mind Mapping* Rantai Kejadian
(Sumber: Sundahry dkk., 2023)

3. *Mind Mapping* Siklus (*cycle mind map*)

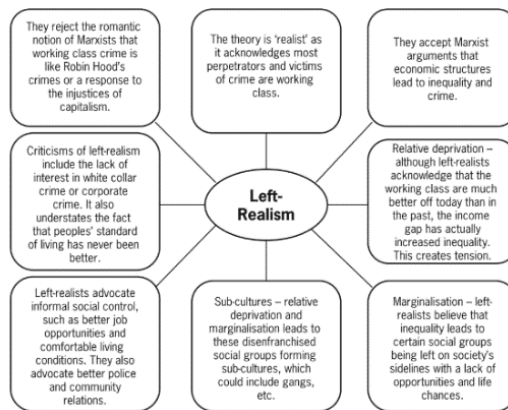
Mind Mapping Siklus (*Cycle Mind Map*) berisikan susunan peristiwa yang berkesinambungan (Sundahry dkk., 2023). Kejadian terakhir pada rantai tersebut menghubungkan kembali ke kejadian awal dalam siklus yang berulang. *Mind Mapping* bentuk siklus untuk menunjukkan hubungan antar kejadian dengan hasil berulang-ulang. Contoh *Mind Mapping* Siklus ditunjukkan oleh gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 *Mind Mapping* Siklus
Sumber: (Sundahry dkk., 2023)

4. *Mind Map* Laba-Laba (*Spider Mind Map*)

Mind Mapping Laba-Laba biasanya dipakai untuk membuat rencana berupa esay atau untuk mengorganisasikan ide-ide. *Mind Mapping* ini biasanya memiliki tata letak yang sangat terstruktur, dengan kaki-kaki yang diproyeksikan dari ide utama (Buzan, 2018). Contoh *Mind Mapping* Laba-Laba ditunjukkan gambar 5 berikut ini.



Gambar 5 *Mind Mapping* Laba-Laba
(Sumber: Jones, 2017)

Dari berbagai macam *Mind Mapping* yang telah dipaparkan di atas, guru maupun siswa dapat memilih jenis *Mind Mapping* yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan.

D. TAHAPAN DALAM MEMBUAT *MIND MAPPING*

Ada beberapa tahapan dalam menyusun *Mind Mapping*. Langkah menyusun *Mind Map* menurut Buzan (Supini, 2020) antara lain:

1. sediakan secarik kertas dalam posisi memanjang, mulailah dari bagian tengah kertas tersebut;
2. buat sebuah gambar sebagai sentral di tengah kertas;
3. berikan warna;
4. rangkaikan cabang utama ke gambar sentral dan cabang-cabangnya;
5. buatlah cabang *Mind Map* berupa garis lengkung;
6. gunakanlah satu *keyword* di setiap baris;
7. pakailah gambar di setiap *Mind Map*.

Jika Buzan lebih memberikan langkah-langkah membuat *Mind Mapping* secara umum, Lestari dan Yudhanegara memberikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Mind Mapping*. Menurut Lestari dan Yudhanegara (Amin & Sumendap, 2022), langkah-langkah tersebut antara lain:

1. guru menjelaskan tujuan pembelajaran;
2. guru memaparkan materi pelajaran;
3. guru membagi kelompok siswa beranggotakan 2-3 orang;
4. setiap kelompok mencatat hal penting dari materi;
5. masing-masing kelompok memvisualisasikan materi dalam bentuk *Mind Mapping*;
6. perwakilan beberapa kelompok mempresentasikan *Mind Map* yang telah dibuat.

Sementara itu, Arends (Hasanuddin, 2017) menambahkan bahwa beberapa tahapan dalam membuat *Mind Mapping* di antaranya:

1. mengidentifikasi ide utama dari konsep yang ada;
2. menandai ide-ide penunjang;
3. menuliskan ide utama di tengah atau di puncak *Mind Map*;
4. menempatkan ide penunjang di sekeliling ide dan menghubungkannya.

Demikianlah beberapa tahapan dalam membuat *Mind Mapping*. Baik siswa maupun guru hendaknya memahami tahapan-tahapan tersebut agar dapat membuat *Mind Mapping* dengan baik sehingga *Mind Mapping* dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih lancar serta memberikan kemudahan kepada guru dan siswa baik dalam menyampaikan materi maupun memahami materi.

E. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL *MIND MAPPING*

Model pembelajaran *Mind Mapping* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Anwa (Amin & Sumendap, 2022), kelebihan model pembelajaran *Mind Mapping* antara lain:

- Belajar dapat menjadi aktivitas yang lebih bermakna;
- Pemahaman serta daya ingat dapat lebih meningkat;
- Berpikir lebih aktif dan kreatif;
- Mengembangkan struktur kognitif yang terintegrasi dengan baik;
- Membantu siswa melihat materi lebih lengkap.

Kelebihan model *Mind Mapping* lainnya disampaikan oleh (Swadarma, 2013) antara lain:

1. Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan;
2. Aktivitas otak dapat lebih maksimal;
3. Berjejaring satu sama lain untuk berbagi lebih banyak ide dan informasi;
4. Merangsang kreativitas, *simple*, dan mudah dibuat;
5. dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah jika diperlukan;
6. Menarik dan *eye catching*.
7. Data dalam jumlah besar dapat terlihat di dalam *Mind Map*;

Senada dengan dua pendapat di atas, terdapat lima tambahan kelebihan model *Mind Mapping* yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya, antara lain (Sundahry dkk., 2023):

1. Siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri;
2. Siswa dapat menggabungkan pengetahuan lama dan baru;
3. Berfungsi sebagai ringkasan yang fleksibel dan nyaman;
4. Terdapat kesamaan pemahaman antara guru dan siswa tentang keterkaitan konsep.
5. Siswa lebih kreatif.
6. Cara menilai pembelajaran.

Selain memiliki kelebihan, *Mind Mapping* sebagai model pembelajaran juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan model *Mind Mapping* antara lain;

1. sulit bagi siswa yang tidak bisa membaca;
2. menghabiskan cukup banyak waktu;

3. suasana kelas kurang tenang (Sundahry dkk., 2023).

Selain beberapa kekurangan di atas, kekurangan model *Mind Mapping* yang lainnya antara lain:

1. siswa tidak aktif tidak berpartisipasi;
2. siswa tidak benar-benar belajar;
3. guru akan kewalahan memeriksa *Mind Mapping* siswa yang beragam (Lubis, M. A., 2020).

Meskipun memiliki kelemahan, *Mind Mapping* layak dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif yang dapat dalam proses pembelajaran.

BAGIAN 16

INOVASI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

A. PENGERTIAN INOVASI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Seorang tenaga pengajar yang baik harus memiliki standar kualifikasi pedagogik yang meliputi penguasaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di kelas adalah penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing).

Pembelajaran bermain peran atau role playing dipelopori oleh George Shaftel yang memiliki asumsi bahwa dengan bermain peran siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012). Metode role playing berarti memainkan peran tertentu untuk tujuan tertentu, pendekatan ini memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang didasarkan pada pengalaman sambil menekankan dimensi tempat dan waktu dalam materi pelajaran (Wahab, 2009). Terdapat tiga kategori dalam klasifikasi role playing yaitu (Rao & Stupans, 2012):

1. Pergantian Peran (role-switch)

Pendekatan role-play "Role-Switch" berfokus pada membantu peserta didik belajar dari dalam ke luar, yaitu memahami tindakan orang dengan cara mengambil peran sebagai orang lain.

- **Akting (acting)**

Pendekatan role play 'Acting' berfokus pada pengembangan keterampilan praktis peserta didik melalui 'memerankan' skenario kelompok kecil (misalnya pasien, profesional, dan pengamat) yang memerlukan praktik keterampilan.

- **Hampir Nyata (almost real-life).**

Pendekatan role play 'hampir nyata', peserta didik diberikan pengalaman bermain peran, yaitu sedekat mungkin dengan pengalaman nyata.

Role-playing membantu peserta didik dengan mendorong mereka untuk memahami masalah dari berbagai sudut pandang, yang memungkinkan perubahan pemahaman yang menyeluruh. Latihan bermain peran juga membantu peserta didik memahami situasi secara kolektif. Peserta didik mengembangkan rasa kebersamaan melalui interaksi sosial yang aktif dan diskusi (Westrup & Planander, 2013).

B. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Panduan untuk permainan peran (role playing) didasarkan pada kriteria realistis sehingga peserta didik dapat sedekat mungkin dengan "hal yang nyata". Penelitian tentang keefektifan role playing telah ada sejak lama, akan tetapi metode pembelajaran role playing dianggap lebih memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini dibandingkan dengan pendekatan pengajaran tradisional (Rosa, 2012). Pedagogi role playing telah terbukti efektif dalam mencapai

tujuan pembelajaran (*learning outcome*) dalam tiga domain pembelajaran yaitu afektif, kognitif dan perilaku (Rao & Stupans, 2012). Menggunakan metode role play juga menunjukkan persiapan yang lebih baik bagi guru dan peserta didik (Bhattacharjee, 2014). Adapun keunggulan dan kelemahan pembelajaran menggunakan metode role playing sebagai berikut :

Keunggulan

- 1. Keterlibatan Aktif :** Metode role playing yang menyenangkan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Mereka berperan sebagai karakter dalam situasi yang sesuai, meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, namun mereka juga menjadi bagian dari proses pembelajaran. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Djamarah & Zain, 2006). Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi (Suyono & Hariyanto, 2014)
- 2. Pembelajaran Berbasis Pengalaman :** Role playing memberi peserta didik pengalaman belajar yang nyata. Ini memungkinkan mereka memahami konsep secara lebih mendalam dan melihat bagaimana pengetahuan diterapkan dalam situasi kehidupan nyata.
- 3. Pengembangan Keterampilan Sosial:** Saat bermain peran, peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain dan belajar keterampilan sosial seperti komunikasi, negosiasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Peserta didik belajar bekerja dalam tim,

beradaptasi dengan perspektif orang lain, dan membangun hubungan interpersonal yang baik. Kerjasama dan interaksi antar pemain, dapat ditumbuhkan melalui role playing (Djamarah & Zain, 2006; Suyono & Hariyanto, 2014).

4. **Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah:** Saat bermain peran, peserta didik diminta untuk berpikir kritis, mengevaluasi pilihan mereka, dan merancang cara yang efektif untuk mencapai tujuan mereka. Mereka dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Role playing dapat melatih kecakapan berpikir kritis (Suyono & Hariyanto, 2014)
5. **Permainan peran meningkatkan motivasi dan minat:** Pembelajaran adalah menarik, menyenangkan, dan relevan. Aktivitas yang interaktif dan menantang seperti ini dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar. Mereka juga merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar karena mereka memiliki kesempatan untuk berperan sebagai karakter yang menarik dan menghadapi situasi yang menarik. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi (Djamarah & Zain, 2006)
6. **Menggabungkan Pembelajaran Multidisiplin:** Role playing dapat mencakup berbagai bidang studi dan disiplin ilmu. Peserta didik dapat berperan sebagai politisi, ilmuwan, tokoh sejarah, atau karakter dari cerita, yang memungkinkan mereka untuk

mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dan lebih memahami lintas disiplin.

- 7. Meningkatkan Kreativitas:** Saat bermain peran, peserta didik dapat menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka untuk memainkan peran dan menghadapi tantangan dalam skenario. Ini meningkatkan kreativitas peserta didik dan membantu mereka melihat berbagai solusi yang mungkin. Metode role playing juga akan memupuk bakat yang dimiliki peserta didik (Djamarah & Zain, 2006).

Metode pembelajaran role playing dapat membuat kelas menjadi interaktif, relevan, dan menyenangkan. Dengan manfaat ini, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan kreativitas. Selain itu, mereka meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Kelemahan

- 1. Banyak memakan waktu:** Role playing dapat membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dilakukan dengan benar. Persiapan, pelaksanaan role playing itu sendiri, diskusi, dan umpan balik membutuhkan waktu tambahan dalam proses pembelajaran. Ini bisa menjadi tantangan jika ada keterbatasan waktu yang ketat dalam kurikulum (Djamarah & Zain, 2006; Taniredja et al., 2015).
- 2. Pengelolaan kelas:** Role playing memerlukan pengelolaan yang efektif dari instruktur atau guru. Memastikan setiap peserta didik terlibat, memfasilitasi diskusi yang efektif, dan mengelola interaksi

yang kompleks antara peserta didik bisa menjadi tugas yang menantang, terutama dalam kelas yang besar. Role playing juga memerlukan tempat yang cukup luas, kelas lain dapat terganggu oleh suara pemain role playing (Djamarah & Zain, 2006; Suyono & Hariyanto, 2014).

3. **Ketidaknyamanan atau keengganan Peserta didik:** Beberapa peserta didik mungkin merasa tidak nyaman atau enggan untuk berperan di depan kelas atau berinteraksi dengan peserta didik lain dalam situasi role playing. Mereka mungkin malu atau tidak percaya diri dalam berperan. Ini memerlukan upaya tambahan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memastikan semua peserta didik merasa aman dan terlibat. Sebagian besar peserta didik yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang aktif dan kreatif (Djamarah & Zain, 2006; Taniredja et al., 2015)
4. **Keterbatasan keaslian situasi:** Meskipun role playing mencoba meniru situasi nyata, tidak semua situasi dapat dibuat asli. Dalam konteks pembelajaran, hal-hal seperti lingkungan fisik, interaksi sosial yang kompleks, dan kehadiran emosi yang sebenarnya mungkin sulit ditransfer.
5. **Evaluasi yang subjektif:** Bagaimana peserta didik bermain peran dapat dinilai secara subjektif dan bergantung pada apa yang dilihat oleh instruktur atau guru, yang dapat berbeda-beda. Untuk menentukan standar evaluasi yang adil dan objektif, diperlukan pertimbangan yang cermat.
6. **Keterbatasan generalisasi:** Meskipun peserta didik mengalami pembelajaran yang mendalam saat berperan, mereka mungkin

masih perlu mendapatkan pengalaman kehidupan nyata untuk memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan mereka dapat diterapkan dalam situasi di luar kelas.

Saat merancang dan menerapkan pembelajaran dengan metode role playing, penting untuk mempertimbangkan kelemahan dan kekurangan ini. Dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik, kelemahan ini dapat dikurangi dan manfaat dari metode ini dapat dimaksimalkan.

C. LANGKAH-LANGKAH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Guru/dosen perlu mempersiapkan pembelajaran role playing dengan baik, agar dapat dilakukan secara terstruktur dan efektif. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan, serta memperoleh pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Adapun tahapan pembelajaran role playing sebagai berikut:

- **Tetapkan tujuan pembelajaran:** guru/dosen perlu mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, biasanya metode role playing dipilih bila ingin meningkatkan keterampilan (skill) peserta didik dengan cara mempelajari suatu situasi yang mirip dengan situasi nyata.
- **Pilih peran atau karakter:** Tentukan peran apa yang akan dimainkan oleh peserta didik (Djamarah & Zain, 2006). Pastikan peran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan

memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Misalkan role playing dalam *mini hospital*, maka peran yang harus dijalankan peserta didik adalah sebagai perawat, dokter, pasien, keluarga pasien, dan lainnya dimana situasi bergantung pada tujuan pembelajaran. Jika role playing memerlukan penggunaan properti atau kostum khusus, pastikan telah disiapkan sebelumnya. Properti seperti alat-alat laboratorium, alat komunikasi, atau peralatan khusus harus tersedia untuk meningkatkan keautentikan situasi.

- **Persiapkan skrip atau skenario:** Guru/dosen harus menyusun skenario atau skrip yang menceritakan peristiwa yang akan dihadapi peserta didik. Skenario harus mencakup informasi seperti latar belakang, tujuan, konflik, dan interaksi dengan karakter lain. Persiapan tempat atau lokasi untuk pembelajaran role playing dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi keberhasilan kegiatan. Sesuaikan tata letak ruangan dengan kebutuhan role playing. Laboratorium yang baik akan memiliki konsep mirip dengan tatanan nyata, misal berkonsep *mini hospital*, *mini bank*, dan lain-lain.
- **Berikan instruksi dan penjelasan:** Pastikan peserta didik memahami tugas dan tanggung jawab mereka saat berperan dengan menjelaskan tujuan, peran yang akan dimainkan, aturan, dan harapan dari peran. Misalkan dosen ingin menilai kemampuan skill peserta didik calon perawat dalam melakukan perawatan luka pada pasien, maka instruksi harus jelas sehingga

performance peserta didik sesuai dengan apa yang akan dinilai. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya

- **Lakukan pemanasan atau persiapan (*briefing*):** Pengarahan dilakukan sebelum memulai role playing, dapat berupa percakapan singkat, penjelasan konsep, atau latihan singkat untuk mempersiapkan mental dan emosi peserta didik. Tahap ini sangat penting untuk menghindari terjadinya mispersepsi yang dapat merusak skenario yang telah dibuat. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya
- **Lakukan role playing:** Biarkan peserta didik memainkan peran atau karakter dalam skenario. Guru/dosen harus mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berbicara, membuat keputusan, dan menyelesaikan masalah sesuai dengan tugas mereka.
- **Observasi dan pemantauan:** Guru/dosen memperhatikan peserta didik saat bermain peran, berinteraksi satu sama lain, memahami ide-ide, dan bagaimana mereka dapat mengatasi kesulitan saat ini. Dokumentasikan hasil pengamatan yang relevan untuk evaluasi dan umpan balik.
- **Diskusi dan Refleksi (*debriefing*):** Setelah bermain peran selesai, biarkan peserta didik melakukan *self evaluation* tentang apa yang mereka alami, kesulitan yang mereka hadapi, metode yang dilakukan, dan pengalaman yang mereka pelajari dari peran mereka. Diskusi kelas dapat dilekukan untuk bersama-sama

memecahkan masalah persoalan yang ada (Djamarah & Zain, 2006).

- **Umpan Balik dan Evaluasi (*debriefing*):** Beri umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik tentang bagaimana mereka bermain peran. Diskusikan keuntungan, kelemahan, dan area yang dapat diperbaiki. Evaluasilah tujuan pembelajaran dan lihat sejauh mana peserta didik mencapainya.
- **Aplikasikan pembelajaran:** Dorong peserta didik untuk menerapkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dari role playing ke dalam situasi nyata. Berikan tugas atau proyek berbasis peran yang relevan untuk melanjutkan pembelajaran dan pengembangan diri peserta didik.

D. PENILAIAN PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Penilaian pembelajaran role playing dapat dilakukan melalui beberapa metode berikut:

- **Observasi:** Guru/dosen dapat mengamati langsung peserta didik saat mereka berpartisipasi dalam role playing. Observasi dapat mencakup aspek-aspek seperti kemampuan berkomunikasi, keterampilan kerjasama tim, pemahaman karakter, kreativitas dalam memainkan peran, dan kemampuan pemecahan masalah. Guru/dosen dapat menggunakan daftar periksa atau rubrik penilaian yang telah disiapkan sebelumnya untuk menilai kinerja peserta didik.

- **Penilaian Rekan Sebaya:** Peserta didik dapat memberikan penilaian terhadap kinerja rekan sekelas mereka setelah melakukan role playing. Penilaian rekan sebaya dapat melibatkan pemberian umpan balik positif dan konstruktif terkait kekuatan dan area perbaikan. Metode ini dapat mempromosikan refleksi dan pengembangan keterampilan evaluasi, serta mendorong interaksi sosial yang positif antara peserta didik.
- **Portofolio:** Peserta didik dapat membuat portofolio yang berisi rekaman atau dokumentasi tentang role playing yang mereka lakukan. Ini dapat mencakup video atau audio rekaman, sketsa atau gambar yang merepresentasikan peran yang dimainkan, tulisan reflektif tentang pengalaman role playing, atau dokumen lain yang relevan. Guru/dosen dapat mengevaluasi portofolio ini berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.
- **Presentasi atau Diskusi:** Setelah role playing selesai, peserta didik dapat diminta untuk mempresentasikan pengalaman mereka atau berpartisipasi dalam diskusi reflektif dengan teman sekelas dan guru. Melalui presentasi atau diskusi, peserta didik dapat berbagi pembelajaran yang mereka peroleh, tantangan yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan dalam peran mereka. Penilaian dapat dilakukan berdasarkan kejelasan, pemahaman, dan pemikiran kritis yang ditunjukkan dalam presentasi atau diskusi.
- **Tes atau Kuis:** Selain penilaian berbasis kinerja, tes atau kuis tertulis juga dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman konsep yang terkait dengan role playing. Tes ini dapat mencakup

pertanyaan tentang pengetahuan teoritis, penerapan konsep dalam situasi role playing, atau analisis kasus yang relevan. Tes atau kuis dapat membantu menilai pemahaman peserta didik secara lebih terstruktur.

E. INOVASI DALAM METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Metode pembelajaran role playing sangat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Role playing adalah sebuah teknik pembelajaran dimana peserta didik berperan sebagai karakter atau memainkan peran tertentu dalam situasi yang terkait dengan materi yang dipelajari.

Inovasi dalam pembelajaran role playing dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik, antara lain :

- Penggunaan teknologi melalui platform video konferensi atau aplikasi permainan online dapat memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan rekan sekelas dari tempat yang berbeda serta dapat memperluas skenario dan memungkinkan kolaborasi yang lebih luas.
- Simulasi virtual reality (VR) dapat menciptakan pengalaman role playing dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan dan situasi yang direplikasi dengan akurat melalui simulasi komputer.
- Penggunaan multimedia memungkinkan peserta didik dapat membuat atau menggunakan materi multimedia yang mendukung karakter, latar belakang, atau situasi dalam role playing.

- Keterlibatan komunitas atau ahli di luar kelas memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan orang-orang yang memiliki pengalaman nyata dalam peran yang dimainkan. Hal ini akan memberikan perspektif dan wawasan yang berharga bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto. 2017. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresi, dan Kontekstual. Jakarta: Kencana.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Ananda, R. (2019). Perencanaan pembelajaran. Medan: LPPPI.
- Anderson. L W. (2010). Pembelajaran Pengajaran dan Asesmen. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Anwar, S. (2023). Metode Pengembangan Bahan Ajar: Four Steps Teaching Material Development (4STMD). Bandung: Indonesia Emas Group.
- Arends, Richard,I. 2012. Learning to Teach. Ninth Edition. New York: McGraw-Hill.
- Baker, E. D., Hope, L. & Karandjeff, K. Contextualized Teaching & Learning: A Faculty Primer A Review of Literature and Faculty Practices with Implications for California Community College Practitioners CSS The Center for Student Success The Academic Senate for California Community Colleges In Association with the Center for Student Success/RP Group and the Academic Senate for California Community Colleges Basic Skills Initiative Bay Area Workforce Funding Collaborative. (2009).
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). Problem-based learning: An approach to medical education. Springer Publishing Company. ISBN: 978-0387903708.
- Batara, A. (2022). Merdeka Berkreativitas dan Beraktivitas dengan Mind-Mapping. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Bergmann J, Sams A. Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day. International Society for Technology in Education; 2012.

- Bhattacharjee, S. (2014). Effectiveness of Role-Playing as a Pedagogical Approach in Construction Education.
- Billett, S. (2011). Vocational Education: Purposes, Traditions, and Prospects. Springer.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In *Assessment and teaching of 21st-century skills* (pp. 17-66). Springer, Dordrecht.
- Birisci, S., & Kul, U. (2019). Predictors of technology integration self-efficacy beliefs of preservice teachers. *Contemporary Educational Technology*, 10(1), 75–93. <https://doi.org/10.30935/cet.512537>
- Bishop JL, Verleger MA. The flipped classroom: A survey of the research. *ASEE Annu Conf Expo Conf Proc 2013*. <https://doi.org/10.18260/1-2--22585>.
- Boud, D., & Feletti, G. (Eds.). (1997). *The challenge of problem-based learning* (2nd ed.). Kogan Page. ISBN: 978-0749420076.
- Buzan, T. (2018). *Mind Map Mastery: The Complete Guide to Learning and Using the Most Powerful Thinking in the Universe*. London: Watkins Media Limited.
- Committee on the Development of an Addendum to the National Science Education Standards on Scientific Inquiry, Board on Science Education, Division of Behavioral and Social Sciences and Education, & National Research Council. (2000). *Inquiry and the National Science Education Standards: A Guide for Teaching and Learning* (S. Olson & S. Loucks-Horsley, Eds.; p. 9596). National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/9596>
- Dalyono, *Psikologi Pendidikann* (Jakarta: PT. Rineka Cipta,2007)

- Daniati, D. W., Nafisa, Kumawati, Susanti, Budi, & Widyaningsih. (2020). 27 Cara Aysik Belajar Matematika. Magelang: Pustaka Rumah C1nta.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97-140.
- David W.Johnson & Roger t.Johnson. 2009. Making Cooperative Learning Work. *Journal Theory into Practice*, volume 38 p.67-73
- Dewey, J. 2004, *Experience and Education Filsafat Pendidikan Jhon Dewey*. Bandung Mizan.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning - Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi. In Swasta Nulis Jl. Tukad Batanghari VI.B No. 9 Denpasar-Bali (Issue 28).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dolmans, D. H., Schmidt, H. G., & Gijsselaers, W. H. (1995). Problem-based learning: Future challenges for educational practice and research. *Medical Education*, 29(5), 322-329. DOI: 10.1111/j.1365-2923.1995.tb02856.x
- Dong, Y., Xu, C., Chai, C. S., & Zhai, X. (2019). Exploring the structural relationship among teachers' technostress, technological pedagogical content knowledge (TPACK), computer self-efficacy and school support. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 29, 147-157. <https://doi.org/10.1007/s40299-019-00461-5>

- Duch, B. J., Groh, S. E., & Allen, D. E. (2001). *The power of problem-based learning: A practical "how to" for teaching undergraduate courses in any discipline*. Stylus Publishing. ISBN: 978-1579220665.
- Duch, et.al, 2001. *The Power of problem-based learning: a practical "how to" for teaching undergraduate courses in any discipline*. Virginia: Stylus Publishing, LLC.
- Evans, C., & Fisher, R. (2017). *Learning in Real Time: Synchronous Teaching and Learning Online*. Routledge.
- Fakhrudin, 2010. *Menjadi Guru FAVORIT*. Yogyakarta: Diva Press.
- Gagne, Robert M. 1970. *The Conditions of Learning*. Illinois: The Dryden Press.
- Fathurrahman, Muhammad. (2015). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media..
- Febriyana, V. (2022). *Kajian Blended Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(2), 443–449. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.310>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage the World Change the World*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Gardner, H. 1983. *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* : Basic books.
- Gardner, H. 2000. *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century* : Hachette UK.
- George M.Jacobs, Michael A.Power & Loh Wan Inn. 2002. *The Teacher's Sourcebook for Cooperative Learning*. USA:Skyhorse Publishing

- Ghavifekr, S., Rosdy, W.A.W. (2015). Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 1(2), 175-191.
- Gómez, J. E., Huete, J. F. & Hernandez, V. L. A Contextualized System for Supporting Active Learning. *IEEE Trans. Learn. Technol.* 9, 196–202 (2016).
- Grant, S. G., Swan, K., & Lee, J. (2022). *Inquiry-Based Practice in Social Studies Education: Understanding the Inquiry Design Model* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003262800>
- Guerrero, J. M. (2023). *Mind Mapping and Artificial Intelligence*. USA: Mara E. Conner.
- Haroshid, Harun. 2017. Kurikulum 2013 Revisi 2017 (paparan pdf.). Jakarta: Puskurbuk, Kemendikbud.
- Haryanto, P. C. & Arty, I. S. The Application of Contextual Teaching and Learning in Natural Science to Improve Student's HOTS and Self-efficacy. in *Journal of Physics: Conference Series* vol. 1233 (Institute of Physics Publishing, 2019).
- Hasan, A. D. (2022). *Sukses Belajar Tanpa Batas*. Jakarta: Gramedia.
- Hasanuddin. (2017). *Biopsikologi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press .
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hertivi, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 54.
- Hmelo-Silver, C. E., 2004. Problem-based Learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16 (3), 235-266. <http://dx.doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>

- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266. DOI: 10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3
- <http://romisatriawahono.net/sad/?fbclid=IwAR3LCpy31UOXtA>
- Huinker, D. & Laughlin, C. (1996). Talk Your Way into Writing. Dalam P. C Eliot and M.J. Kenney (Ed.). *Years Book 1996. Communication in Mathematics K-12 and Beyond*. Reston, VA : NCTM.
- Hung, W, 2011. Theory to reality: A few issues in implementing problem-based learning. *Educational Technology Research & Development*, 59 (4).
- Husamah. (2014). Pembelajaran Bauran (Blended Learning). In Prestasi Pustaka Publisher (Vol. 366, Issue 8308).
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Indrawati, dan Sidharta. A., 2005. *Model Pembelajaran Langsung. Modul 02*. Jakarta: Depdiknas, Pusat Pengembangan dan Penataran guru Ilmu Pengetahuan Alam.
- Iskandarwassid, dan Sunendar, D. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Istarani. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Jackson, E. 2016. How does the multiple intelligence theory help students

- John W. Santrock, "Educationa Psycology, Terj.Tri wibowo B.S, Psikologi Pendidikan" (Jakarta : Prenada Media Group, 2008)
- Johnson, E. B. Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna. (MLC, 2009).
- Jones, A. B. (2017). Teaching Sociology Successfully: A Practical Guide to Planning and Delivering Outstanding Lessons. New York: Routledge.
- Kagan,S.1994.Cooperative Learning. San Clemente,CA:Kagan Publications.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9, 60-70.
- Kováčiková, E. English for specific purposes in higher education through content and language integrated learning. Cambridge Scholars Publishing vol. 4 (2020).
- Lago, J. M. L. & Cruz, R. A. O. Dela. Linking to the real world: Contextual teaching and learning of statistical hypothesis testing. LUMAT 9, 597–621 (2021).
- Lubis, M. A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0. Rawamangun: Kencana.
- Lubis, M. S., & Harahap, S. M. (2022). Solusi Siswa untuk Menulis Makalah. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Madri M. dan Rosmawati, "Pemahaman Guru Tentang Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar," (Jurnal Pembelajaran, Desember 2004)
- Maeng J. L., Murley B. K., Smentana L. K., & Bell R. L. (2013). Preservice Teacher's TPACK: Using Technology to Support Inquiry Instruction. Journal Science Educational Technology. 22(6). 838-857.

- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- McCarthy, B. (2016). *Teaching Around the 4MAT® Cycle: Designing Instruction for Diverse Learners with Diverse Learning Styles*. Corwin.
- McLeod, J. J. The effects on student retention by implementing contextualised, program-specific learning modules in an online student success course. A practice report. *Student Success* 10, 141–146 (2019).
- Mualimah. (2023). *Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Padang Sidempuan: Guepedia.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003)
- Muhsyanur. (2021). *Pemodelan dalam Pembelajaran*. Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia (FORSILADI).
- Murdoch, K. (2015). *The power of inquiry*. Seastar Education.
- Nasrun, Media, “Metode, dan Pengelolaan Kelas Terhadap Keberhasilan Praktek Lapangan Kependidikan,” (Forum pendidikan :Universitas Negeri Padang, 2001)
- Newman, J. (2013). *Mind Mapping: A Complete Guide on How to Deal with Mind Mapping*. United States of America: Speedy Publishing LLC.
- Nirmayani, L. & Dewi, Ni. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4. 378. 10.23887/jp2.v4i3.39891.
- Nur, M, 2008. *Model Pembelajaran Langsung*. Surabaya: Pusat Sains Matematika Sekolah.
- Paul. Eggen, P. & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Perin, D. Facilitating student learning through contextualization: A review of evidence. *Community Coll. Rev.* 39, 268–295 (2011).
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Putra, R. S. (n.d.). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press. Santoso, E. (2017).
- Rao, D., & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. <Http://Dx.Doi.Org/10.1080/14703297.2012.728879>, 49(4), 427–436. <https://doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>
- Reeves, D. B. (2008). *The learning leader: How to focus school improvement for better results*. ASCD.
- Rosa, J. A. (2012). Marketing Education for the Next Four Billion. <Http://Dx.Doi.Org/10.1177/0273475311430802>, 34(1), 44–54. <https://doi.org/10.1177/0273475311430802>
- Rosenberg, J. M., & Koehler, M. J. (2015). Context and Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A Systematic Review. *Journal of Research on Technology in Education*, 47(3), 186–210. DOI: 10.1080/15391523.2015.1052663
- Rusman. (2018). *Model – Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusmono, R. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Pelu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru (Edisi Kedua)*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Saputra, H. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). 2.
- Sardiman A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007)
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9-20. DOI: 10.7771/1541-5015.1002
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (2001). Problem Based Learning: An Instructional Model and Its Constructivist Framework. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory* (Vol. II, pp. 135-161). Lawrence Erlbaum Associates.
- Schmidt, H. G., Rotgans, J. I., & Yew, E. H. (2011). The process of problem-based learning: What works and why. *Medical Education*, 45(8), 792-806. DOI: 10.1111/j.1365-2923.2011.04035.x
- Shoimin, A. 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sisdiknas. 2008. Undang-undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah R. I. Nomor 47 Tahun 2008 Tentang Wajib Belajar. Bandung: Citra Umbara.
- Strayer JF. How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learn Environ Res* 2012;15:171–93. <https://doi.org/10.1007/S10984-012-9108-4/METRICS>.
- Sudiarta, I. G. P. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif yang Mengacu Pada Permen Diknas NO.41/2007. Bali: Modul Diklat MGMP Matematika SMK, Kabupaten Karangasem.
- Sujana, S. 2010. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sund, Robert. B., & Trowbirdge, Leslie. W. (1973). *Teaching Science By Inquiry in The Secondary School*. Columbus: Charles E. Merill Publishing Company.
- Sundahry, Putra, Y. I., Andriani, O., Pilitan, R. B., & Mufti, D. (2023). *Metode, Model, dan Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Supini. (2020). *Jigsaw dan Mind Map dalam Pembelajaran*. Pati: Maghza Pustaka.
- Suprijono, Agus. 2006. *Cooperative Learning:Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Suyono, dan Hariyanto, 2011. *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosda Karya.
- Swadarma, D. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Syahputri, D. *Improving Students' Achievement in Reading Comprehension by Applying Contextual Teaching and Learning (CTL)*. *Budapest Int. Res. Critics Linguist. Educ. J.* 2, 58–69 (2019).
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta.
- Thomas, J. W Margendoller, J. R Michaelson, A (1999). *Project Based Learning: A Handbook for Middle and High Teachers*. [online]. Tersedia [http://www. Bgsu.edu/organization/ctl/proj.html](http://www.Bgsu.edu/organization/ctl/proj.html). [1 juli 2023].
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on PBL*. Vol/2,). [Online].Tersedia<http://www.bobpearlman.org/PBLResearch.pdf> [5 Juli 2023].
- Thompson, M. (2021). *Mind Mapping: How to Create Mind Maps Step-by-Step*. Bella Frost.

- Tomlinson, C. A. 2000. What is differentiated instruction. *Fundamentals of Gifted Education: Considering Multiple Perspectives*.
- Tucker B. The Flipped Classroom - Education Next. *EduNext* 2012:82–3. <https://www.educationnext.org/the-flipped-classroom/> (accessed July 12, 2023).
- Wahono, Romi Satrio. 2019. *Systems Analysis and Design*. Sumber:
- Warsono & Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Westrup, U., & Planander, A. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice. *Högre Utbildning*, 3(3). <https://hogreutbildning.se/index.php/hu/article/view/801>
- Windura, S. (2013). *1st Mind Map untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Woods, D. R. (1994). *Problem-based learning: How to gain the most from PBL*. Waterdown, ON: Griffin Publishing.
- WP6nai9-DJBhYqAbGzlcWOjvsWeMwVDRCjxw5RZ-WKQk (diakses tanggal 11 Juli 2023).
- Yamin, Martinis. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Grup.

TENTANG PENULIS



Jakub Saddam akbar, S.Pd., M.Pd

Seorang Penulis dan Dosen Prodi Pendidikan Kimia Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan dan Kebumihan Universitas Negeri Manado. Lahir di Kota Kupang, 22 Maret 1992 NTT. Penulis merupakan anak pertama dari 6 bersaudara dari pasangan Dr. Djakariah, M.Pd dan Ibu Harina. ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Negeri Nusa Cendana Kupang prodi Pendidikan Kimia dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Negeri Malang prodi Pendidikan Kimia.



Dr. Putu Ari dharmayanti, S.Pd., M.Pd

Dilahirkan di kota Mataram, Nusa Tenggara Barat (NTB) pada tanggal 23 Januari 1985. Ia merupakan anak pertama dari 3 bersaudara pasangan dari Ketut Sudita dan Made Ayu Sukahartini. Ia menikah dengan Kadek Budi Artayasa, SE pada tahun 2011 dan saat ini telah dikaruniai satu orang putra berusia 11 tahun dan satu orang putri berusia 8 tahun.

Pendidikan Dasar ditempuh di kota mataram, NTB di SD No 5 Mataram selama 6 tahun dan lulus tahun 1998. Lalu ia melanjutkan di SMP N 2 Mataram selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2000. Setelah itu, karena orang tua dipindah tugaskan ke Bali, jadi pendidikan SMA ditempuh di SMU N 1 Seririt, Buleleng Bali dan lulus pada tahun 2003. Pendidikan sarjana Bimbingan dan Konseling ditempuh di Universitas pendidikan Ganesha selama 4 tahun, dan lulus pada tahun 2008. Gelar magister Bimbingan dan Konseling ditempuh di Universitas Negeri Malang selama dua tahun dan lulus

pada tahun 2014. Pada tahun 2017 ia melanjutkan pendidikan program Doktor di Universitas Negeri Malang dan telah lulus ditahun 2022. Karir sebagai seorang dosen dimulai pada tahun 2008 di Universitas Pendidikan Ganesha sampai dengan saat ini, ia aktif melaksanakan tri darma perguruan tinggi yaitu selain aktif memberikan perkuliahan, ia juga aktif dalam melaksanakan penelitian serta kegiatan pengabdian masyarakat dalam bidang Bimbingan dan Konseling.



Vibry Andina Nurhidayah, S.Pd., M.Hum

Seorang Dosen Prodi Tadris Bahasa Inggris di IAIN Pontianak. Lahir di Bandung, 12 February 1986. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara. ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Tanjung Pura Pontianak prodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan (FKIP) dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta prodi Linguistik konsentrasi di bidang Penerjemah.



Siti Isma Sari Lubis, S.Pd.I., M.Hum

seorang Penulis dan Dosen Bahasa Inggris Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Lahir di KotaPadangsidimpuan, 26 Maret 1994. Penulis merupakan putri pertama dari lima bersaudara dari pasangan bapak Agus Ismail dan Ibu Masdonni Harahap. Beliau menyelesaikan pendidikan program Sarjana (S1) di IAIN Padangsidimpuan, pada prodi Tadris Bahasa Inggris dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Negeri Medan pada prodi Linguistik Terapan Bahasa Inggris.



Dr. Randi Saputra, M.Pd., Kons.

Penulis adalah Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Pontianak. Lahir di desa Anakan, 24 September 1991 Pesisir Selatan Sumatera Barat. Pendidikan S1 ditempuh pada Program Studi Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI SUMBAR atau Sekarang Sudah Menjadi Universitas PGRI Sumatera Barat, Pada Tahun 2009 dan menyelesaikan Studi 3,5 tahun dengan prediket summa cumlaude. Pendidikan S2 ditempuh pada Program Studi Magister Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang Pada tahun 2014, dan mendapatkan Beasiswa untuk melanjutkan Pendidikan Profesi Konselor di Universitas Negeri Padang Pada tahun 2016, Kemudian Pada tahun 2017 penulis melanjutkan Pendidikan S3 pada Program Doktor Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Sekarang Penulis Aktif dan Menjabat Sebagai Kepala Laboratorium Bimbingan dan Konseling dan Sekretaris Program Studi Agama-Agama IAIN Pontianak, Penulis Juga Pernah Menjabat Sebagai Ketua Unit Penjamin Mutu (UPM), dan Ketua Gugus Kendali Mutu (GKM) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Pontianak. Penulis aktif melaksanakan praktik konseling sebagai Konselor Pada Unit Pelayanan Psikologi dan Konseling, Pusat Studi Gender dan Anak, Pusat Konsultasi Bagian Hukum (PKBH) IAIN Pontianak. Di luar kampus penulis juga aktif membuka praktik pelayanan konseling seperti pusat bimbingan pro psychology, lembaga rumah konseling handayani, dan Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia (YLBHI LBH) Kalimantan Barat.

William Sandy, Ph.D.

Seorang pendidik dengan pengalaman mengajar dan memimpin institusi pendidikan K-12 dan perguruan tinggi, di mana saat ini berkarya sebagai Wakil Rektor bidang Akademik dan

Kemahasiswaan. Lahir di Pontianak, 12 April 1987. Penulis menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Tanjungpura, sebelum melanjutkan pendidikan magister di bidang pendidikan di The University of Manchester lewat beasiswa LPDP, dan menyelesaikan pendidikan doctoral di bidang pendidikan tinggi di Huazhong University of Science and Technology (华中科技大学) lewat beasiswa CSC-AUN. Penulis juga merupakan alumni kegiatan Foreign Language Teaching Assistant (FLTA) dari Fulbright, di mana penulis ditempatkan di The Paul H. Nitze SAIS Johns Hopkins University di kota Washington, D.C.



Sri Maulidiana, S.Pd., M.TCSOL

Penulis adalah Dosen Bahasa Mandarin di Program Studi Studi Agama-Agama (SAA) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pontianak. Lahir di Desa Wajok Hilir, 17 Oktober 1992. Pendidikan S-1 ditempuh pada Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP Universitas Tanjungpura pada tahun 2010. Pada semester lima dan enam, berhasil mendapatkan Beasiswa Institut Konfusius (*Confucius Institute Scholarship*) yang berkesempatan menempuh perkuliahan di Beijing Normal University selama dua semester. Setelah Lulus dari Strata-1, penulis bekerja di Perusahaan asing dari Tiongkok sebagai *Clerk Finance* dan penerjemah Bahasa Mandarin. Pada tahun 2015 kembali mendapatkan *Confucius Institute Scholarship* untuk melanjutkan pendidikan S-2 pada program Master Teaching Chinese for Speaker of Other Language di Yunnan Normal University. Selain mengajar Bahasa Mandarin di tiga fakultas yang ada di IAIN Pontianak, penulis juga aktif pada kegiatan penjaminan mutu prodi, yaitu sebagai Gugus Kendali Muta (GKM) Prodi Studi Agama-Agama (SAA). Diluar kampus penulis aktif mengikuti organisasi salah satunya sebagai

anggota Komisi Hubungan Luar Negeri dan Kerja Sama Internasional Majelis Ulama Indonesia Provinsi Kalimantan Barat.



Vidya Setyaningrum, M.Pd

Penulis merupakan seorang Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Pontianak. Lahir di Sungai Pinyuh, 30 September 1989 Kalimantan Barat. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Tanjungpura Pontianak program studi Pendidikan Klmia dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung program studi Pendidikan Sains.



Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd.,M.Pd

Seorang Penulis dan Dosen Prodi Bimbingan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha Bali. Lahir di Gitgit, Buleleng-Bali, 19 Mei 1986. Merupakan putri pertama dari pasangan I Nyoman Kayun, S.Pd dan Dewa Ayu Sri Astuti, S.Pd. Penulis menempuh studi S1 Bimbingan Konseling di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, dan meraih gelar sarjana pada tahun 2008. Gelar Magister Bimbingan dan Konseling diraih pada tahun 2013 di Universitas Negeri Malang (UM), dan menyelesaikan Program Doktor Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Malang (UM) tahun 2022. Saat ini, penulis aktif melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.



Wulan Wahyu Ningrum, S.E., M. Ak

Penulis merupakan Dosen Prodi Akuntansi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Pontianak. Lahir di Kubu Raya, 09 Maret 1991 Kalbar. Menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Muhammadiyah Pontianak pada tahun 2014 dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Tanjungpura Pontianak konsentrasi di bidang Akuntansi dengan predikat lulusan tercepat di tahun 2017. Saat ini penulis merupakan pengelola jurnal AKTIVA di IAIN Pontianak.



Nur Muji Astuti, S.Kep., Ns., M.Kep

seorang Penulis dan Dosen Prodi D3 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya. Lahir di Surabaya, 05 November 1986. Penulis merupakan anak keenam dari enam bersaudara dari pasangan bapak Mochammad Toha dan Ibu Hartatik Mujirahayu. ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) prodi S1 Keperawatan dan pendidikan profesi ners di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Airlangga fakultas keperawatan.



Nelly, S.Pd.I., M.S.I

Seorang Penulis dan Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Pontianak. Lahir di Peniti, 01 Februari 1979 Kalimantan Barat. Penulis merupakan anak Pertama dari lima bersaudara dari pasangan bapak M. Sani dan Ibu

Telaha. ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pontianak Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang prodi Ilmu Agama Islam konsentrasi Pendidikan Islam.



Fitri Susanti Ilyas, S.Pd., M.A

Seorang Penulis dan Dosen Prodi Bahasa Inggris pada Institut Agama Islam Negeri Pontianak. Lahir di Kota Pontianak, 21 Januari 1987 Kalimantan Barat. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Ilyas dan ibu Sri Mardiningsih. Ia menamatkan pendidikan program sarjana (S1) di Universitas Tanjungpura Pontianak pada prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan menyelesaikan program magister (S2) di University of Leicester Inggris di bidang Applied Linguistics and TESOL.



Dr. Akhmad Ramli, M.Pd

Lahir di Kutai Kartanegara, 14 Februari 1963, Kalimantan Timur. Lulus S1 FKIP Universitas Mulawarman Samarinda Tahun 1987, Magister Manajemen Pendidikan UNJ lulus Tahun 2004. Doktor Manajemen Pendidikan UNJ lulus tahun 2013. Pengalaman kerja 1982-1992, Guru Sekolah Dasar, Pada tahun 1992 – 2002 guru SMEA, Tahun 2002 – 2010 Kepala SMK, Kasi Sarpras 2010-2011, tahun 2011-2012 Kabid Dikmenum Dinas Pendidikan Samarinda, tahun 2012-2014 menjabat Sekretaris Dinas Pendidikan Kota Samarinda, tahun 2014-2017 menjabat Sekretaris Badan Litbang dan Diklat Daerah Samarinda dan tahun 2017-2021 menjabat Kepala

Dinas Kearsipan Kota Samarinda. Tahun 2021 sebagai Dosen UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda Pendidikan dan pelatihan yang pernah diikuti salah satunya, yaitu Pelatihan Internasional Studi Session Shorinji Kempo Tokyo Jepang 2007 dan 2013, Pendidikan dan Pelatihan Talent Scouting Calon Kepala SMK, Diklat Prakerin Luar Negeri Tahun 2009 di Malaysia, Workshop Manajemen & Administrasi Pendidikan Samarinda Diklat Manajemen Kepala Sekolah di Cianjur, Pendidikan dan Pelatihan Kepemimpinan Tingkat III (Diklat PIM III) LAN Angkatan III Tahun 2013, Pendidikan dan Pelatihan Kepemimpinan Tingkat II LAN (Diklat PIM II) Angkatan V Tahun 2018, Pendidikan Pelatihan Pejabat Eselon II di ANRI 2020. Pengalaman berorganisasi yang pernah diikuti salah satunya, yaitu Sekretaris Umum Pengurus Daerah Perkemi (2010-2014), Pengurus Pengprov Perkemi Kaltim Wakil Ketua I Tahun 2015 s/d 2019 dan Sekretaris Umum Pengprov Perkemi Kaltim Tahun 2019 sd 2023.



Yusi Kurniati, M.Pd

Seorang dosen di Sekolah Tinggi Agama Katolik Negeri Pontianak yang mencintai dunia tulis menulis sejak di bangku Sekolah Dasar. Selain sebagai Dosen mata kuliah Bahasa Indonesia, dia juga kerap menulis karya-karya fiksi dalam bentuk novel maupun kumpulan cerpen. Novel ketiganya yang berjudul Ayam Goreng Gadamala dan Pria Berkacamata berhasil diterbitkan di 2022 lalu. Selain itu dia juga aktif menulis di beberapa media menulis *online* seperti Kompasiana, Digstraksi, dan Storial.co.



Christina Yulastuti, S.Kep.,Ns., M.Kep.

Penulis lahir pada tanggal 26 Juli 1981 di Sidoarjo Provinsi Jawa Timur, anak kedua dari S. Tugiman (almarhum) dan Sri Sudarti. Penulis menyelesaikan program Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners di Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga tahun 2006 serta Program Magister Keperawatan di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga tahun 2012. Saat ini penulis menjabat sebagai Kepala Pusat Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya. Penulis sehari-hari bekerja sebagai dosen Keperawatan medikal bedah dan Keperawatan dewasa. Selain pendidikan dan pengajaran, sepanjang karir sebagai dosen, penulis melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang kesehatan dan keperawatan.

Penerbit :

PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Buku Gudang Ilmu, Membaca Solusi
Kebodohan, Menulis Cara Terbaik
Mengikat Ilmu. Everyday New Books

SONPEDIA.COM
PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Redaksi :

Jl. Kenali Jaya No 166

Kota Jambi 36129

Tel +6282177858344

Email: sonpediapublishing@gmail.com

Website: www.sonpedia.com