



METODE & MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

***Teori & Penerapan Ragam Metode & Model
Pembelajaran Inovatif Era Digital***

Penulis :

Nofvia De Vega, S.Pd., M.Pd
Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si
Ns. Susaldi, S.ST., M.Biomed
Dr. Laurensius Laka, M.Psi
Drs. Isnandar Slamet, M.Sc., Ph.D
Sulaiman, S.Pd., M.Pd
Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd
Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd
Dr. Eka Jayadiputra, M.Pd
Adnan Yusufi, M.Pd.I
Dra. Hj. Nurbaiti, MM
Lilis Nurteti, S.Pd.I., M.Pd
Hartutik, M.Pd

SONPEDIA.COM

PT. Sonpedia Publishing Indonesia

METODE & MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

(Teori & Penerapan Ragam Metode & Model
Pembelajaran Inovatif Era Digital)

Penulis :

Nofvia De Vega, S.Pd., M.Pd
Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si
Ns. Susaldi, S.ST., M.Biomed
Dr. Laurensius Laka, M.Psi
Drs. Isnandar Slamet, M.Sc., Ph.D
Sulaiman, S.Pd., M.Pd
Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd
Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd
Dr. Eka Jayadiputra, M.Pd
Adnan Yusufi, M.Pd.I
Dra. Hj. Nurbaiti, MM
Lilis Nurteti, S.Pd.I., M.Pd
Hartutik, M.Pd

Penerbit:

SONPEDIA
Publishing Indonesia

METODE & MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF
(Teori & Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif
Era Digital)

Penulis :

Nofvia De Vega, S.Pd., M.Pd
Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si
Ns. Susaldi, S.ST., M.Biomed
Dr. Laurensius Laka, M.Psi
Drs. Isnandar Slamet, M.Sc., Ph.D
Sulaiman, S.Pd., M.Pd
Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd
Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd
Dr. Eka Jayadiputra, M.Pd
Adnan Yusufi, M.Pd.I
Dra. Hj. Nurbaiti, MM
Lilis Nurteti, S.Pd.I., M.Pd
Hartutik, M.Pd

ISBN : 978-623-8531-95-0

Editor:

Erfina Rianty

Penyunting :

Efitra & Elok Pamela

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.buku.sonpedia.com

Anggota IKAPI : 006/JBI/2023

Cetakan Pertama, Maret 2024

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, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Buku ini berjudul ***“METODE & MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF : Teori & Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital”*** *Panduan Praktis untuk Sukses dalam Berkomunikasi*. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih bagi semua pihak yang telah membantu dalam penulisan dan penerbitan buku ini.

Buku ini mengulas konsep-konsep pembelajaran modern yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan saat ini. Melalui pengenalan dan pemahaman konsep dasar pembelajaran inovatif, pembaca diberikan landasan yang kokoh untuk menjelajahi metode dan model pembelajaran yang efektif. Selain itu, buku ini menyoroti peran penting media dan teknologi dalam mendukung pembelajaran inovatif, memberikan wawasan yang berharga tentang cara memanfaatkan alat-alat modern untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan fokus pada metode seperti *Cooperative Learning*, *Project-based Learning*, dan *Role Playing*, serta model pembelajaran seperti *Mind Mapping* dan *Multiple Intelligences*, buku ini memberikan penjelasan mendalam dan contoh praktis untuk membantu pembaca memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut. Dengan demikian, buku ini bukan hanya menjadi sumber referensi yang berharga bagi pendidik, tetapi juga menjadi panduan praktis yang membantu mereka menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan berorientasi pada hasil di era digital ini.

Buku ini mungkin masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, saran dan kritik para pemerhati sungguh penulis

harapkan. Semoga buku ini memberikan manfaat dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.

Jambi, Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAGIAN 1 PENGENALAN DAN KONSEP DASAR PEMBELAJARAN INOVATIF.....	1
A. PENGENALAN PEMBELAJARAN INOVATIF	1
B. DASAR TEORITIS PEMBELAJARAN INOVATIF	3
C. METODE PEMBELAJARAN.....	8
D. MODEL PEMBELAJARAN.....	11
BAGIAN 2 TEORI METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF....	15
A. PENDAHULUAN	15
B. TEORI PEMBELAJARAN INOVATIF	16
C. MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF	25
D. STRATEGI PEMILIHAN METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF	28
BAGIAN 3 MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF.....	30
A. PENDAHULUAN	30
B. MEDIA PEMBELAJARAN.....	32
C. JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN	34
D. PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF	39
E. <i>BEST PRACTICE</i> PENERAPAN PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN TEKNOLOGI TERKINI	42
BAGIAN 4 METODE PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING	45
A. PENDAHULUAN	45
B. PENGERTIAN COOPERATIVE LEARNING	46

C.	ELEMEN-ELEMEN STUDENT-CENTERED LEARNING DAN COOPERATIVE LEARNING	48
D.	TIPE COOPERATIVE LEARNING	55
E.	PERBEDAAN <i>COOPERATIVE LEARNING</i> DENGAN KEGIATAN KELOMPOK YANG TIDAK DIRENCANAKAN	58
BAGIAN 5	METODE PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING	60
A.	KONSEP DASAR PROJECT-BASED LEARNING	60
B.	DESAIN PROJECT-BASED LEARNING	62
C.	IMPLEMENTASI PROJECT-BASED LEARNING DI RUANG KELAS ..	66
D.	EVALUASI DAN PENILAIAN DALAM PBL.....	69
E.	TANTANGAN DAN PELUANG DALAM PROJECT-BASED LEARNING	72
BAGIAN 6	METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	75
A.	KONSEP DAN TUJUAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	75
B.	KARAKTERISTIK METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING.....	78
C.	LANGKAH-LANGKAH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	80
D.	MATERI YANG COCOK UNTUK METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	82
E.	KELEBIHAN DAN KELEMAHAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	85
F.	CARA MENGATASI KELEMAHAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	88
BAGIAN 7	METODE PEMBELAJARAN <i>INQUIRY BASED LEARNING</i>	91
A.	LANDASAN FILOSOFIS PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN <i>INQUIRY BASED LEARNING</i>	91
B.	KONSEP <i>INQUIRY BASED LEARNING</i>	94
C.	PENERAPAN <i>INQUIRY BASED LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN	97

D.	EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN <i>INQUIRY BASED LEARNING</i> PADA KURIKULUM MERDEKA	100
E.	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN METODE PEMBELAJARAN <i>INQUIRY BASED LEARNING</i>	102
BAGIAN 8 METODE PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM		105
A.	PENGERTIAN FLIPPED CLASSROOM	105
B.	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PADA FLIPPED CLASSROOM	108
C.	KELEBIHAN DAN TANTANGAN FLIPPED CLASSROOM	112
BAGIAN 9 MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL		117
A.	PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	117
B.	LANDASAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	121
C.	KOMPONEN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	123
D.	KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	125
E.	PRINSIP PRINSIP MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	126
F.	LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	129
G.	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	130
H.	SISTEM PENILAIAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	131
I.	CONTOH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	132
BAGIAN 10 MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING		135
A.	PENGERTIAN	135
B.	TUJUAN DAN MANFAAT	138
C.	KARAKTERISTIK	139
D.	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN DENGAN <i>MIND MAPPING</i>	142
E.	KELEBIHAN DAN KELEMAHAN	146
BAGIAN 11 MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN		149
A.	LATAR BELAKANG	149

B.	MODEL PEMBELAJARAN.....	150
C.	PEMBELAJARAN KETERAMPILAN.....	153
D.	FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KETERAMPILAN	154
E.	PEMBELAJARAN BERORIENTASI KETERAMPILAN ABAD KE-21.....	155
F.	KETERAMPILAN YANG HARUS DIMILIKI ABAD 21	160
BAGIAN 12 MODEL PEMBELAJARAN MULTIPLE INTELLIGENCES		162
A.	KONSEP MODEL.....	162
B.	KONSEP MODEL PEMBELAJARAN.....	162
C.	APA ITU MULTIPLE INTELLIGENCES	165
D.	BIOGRAFI DAN AKTIVITAS INTELEKTUAL HOWARD GARDNER	166
E.	LATAR BELAKANG MUNCULNYA TEORI <i>MULTIPLE INTELLIGENCES</i>	169
F.	MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS <i>MULTIPLE INTELLIGENCES</i>	171
BAGIAN 13 MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW.....		178
A.	PENGANTAR MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW	178
B.	PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW.....	183
C.	LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW	186
D.	KELEBIHAN DAN KELEMAHAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW	189
DAFTAR PUSTAKA		194
TENTANG PENULIS		206

BAGIAN 1

PENGENALAN DAN KONSEP DASAR PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENGENALAN PEMBELAJARAN INOVATIF

Pembelajaran inovatif, yang dirumuskan oleh Sawyer & Obeid, (2017), adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan metode dan teknologi baru untuk memfasilitasi dan memperkaya proses belajar. Pendekatan ini menekankan pembelajaran aktif dan partisipatif, di mana siswa diakui sebagai individu yang dapat mengambil inisiatif dalam proses belajar mereka sendiri. Surachman et al. (2024) menambahkan bahwa pembelajaran inovatif tidak hanya tentang penggunaan teknologi, tetapi juga tentang transformasi metode pengajaran tradisional menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif.

Era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam cara kita hidup, bekerja, dan belajar. Teknologi telah membuka peluang baru dalam belajar dan mengajar, dan seperti yang diungkapkan oleh Putra & Pratama (2023), pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan ini untuk tetap relevan dan efektif. Sebagai jawaban terhadap tantangan ini, muncullah konsep pembelajaran inovatif. Effendi & Wahidy (2019) menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran baru,

pendidikan dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi individu.

Pembelajaran inovatif memiliki dampak dan manfaat yang signifikan. Uno & Mohamad (2022) menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang lebih aktif dan partisipatif, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar dan oleh karena itu lebih mungkin untuk memahami dan mempertahankan informasi. Selain itu, pembelajaran inovatif juga dapat membantu mengurangi kesenjangan pendidikan dengan menyediakan akses ke sumber belajar berkualitas bagi semua siswa, tidak peduli di mana mereka berada, seperti yang dijelaskan oleh Fitriyadi (2013). Terakhir, Zubaidah (2016) berpendapat bahwa dengan mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk berhasil di abad ke-21, pembelajaran inovatif dapat membantu memastikan bahwa pendidikan tetap relevan dan efektif di era digital.

Setelah memahami konteks dan pentingnya pembelajaran inovatif, kita akan beralih ke pembahasan berikutnya, yaitu dasar teoritis dari pembelajaran inovatif. Bagian ini akan membahas teori dan prinsip-prinsip yang menjadi dasar konsep ini. Bagian ini akan mencakup eksplorasi tentang bagaimana teori ini membimbing penggunaan metode dan model pembelajaran inovatif dalam praktek pendidikan.

B. DASAR TEORITIS PEMBELAJARAN INOVATIF

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan dalam masyarakat, pendekatan terhadap pendidikan juga harus beradaptasi dan berubah. Pembelajaran inovatif adalah salah satu pendekatan tersebut, yang memanfaatkan metode dan teknologi baru untuk memfasilitasi dan memperkaya proses belajar. Namun, untuk memahami dan menerapkan pembelajaran inovatif secara efektif, kita perlu mengenal beberapa teori pendidikan yang menjadi dasarnya. Empat teori ini, yaitu konstruktivisme, teori belajar sosial, teori belajar dewasa, dan teori multiliterasi, memberikan kerangka kerja teoritis untuk memahami dan menerapkan pembelajaran inovatif dalam praktek.

1. Konstruktivisme

Salah satu teori pendidikan yang menjadi dasar bagi pembelajaran inovatif adalah konstruktivisme. Menurut teori ini, pengetahuan bukanlah sesuatu yang bisa ditransfer dari pengajar ke siswa, tetapi sesuatu yang harus dibangun oleh siswa itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan (Dewey, 1920; Piaget, 1988). Dalam konteks pembelajaran inovatif, konstruktivisme memandu penggunaan metode seperti pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah, yang mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam proses belajar mereka sendiri.

Konstruktivisme memberikan landasan yang kuat untuk pendekatan pembelajaran inovatif. Dengan memposisikan siswa

sebagai pembangun pengetahuan mereka sendiri, konstruktivisme mengakui bahwa belajar adalah proses aktif yang memerlukan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa. Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran inovatif yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan partisipatif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, misalnya, siswa diberi peluang untuk mengeksplorasi dan memahami konsep atau ide melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek yang berarti dan relevan. Dalam proses ini, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim.

Pembelajaran berbasis masalah, di sisi lain, mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam proses belajar mereka sendiri dengan memberi mereka masalah nyata untuk diselesaikan. Dalam proses ini, siswa harus melakukan penelitian, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki untuk menemukan solusi. Dalam kedua metode ini, guru bertindak sebagai fasilitator atau panduan, membantu siswa dalam proses belajar mereka daripada memberikan informasi. Ini mencerminkan pergeseran dari model pengajaran tradisional "sage on the stage" ke model "guide on the side" yang lebih siswa-pusat. Namun, walaupun konstruktivisme memberikan landasan teoritis yang kuat untuk pembelajaran inovatif, penting untuk diingat bahwa penerapannya dalam praktek mungkin

memerlukan penyesuaian dan modifikasi berdasarkan konteks dan kebutuhan siswa tertentu.

2. Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial oleh Bandura (1985) memainkan peran penting dalam mendukung konsep pembelajaran inovatif. Menurut teori ini, belajar bukanlah proses yang terisolasi, melainkan terjadi dalam konteks sosial dan dipengaruhi oleh interaksi dan observasi terhadap orang lain. Ini berarti bahwa siswa belajar tidak hanya dari materi pelajaran, tetapi juga dari interaksi mereka dengan guru, teman sebaya, dan komunitas yang lebih luas. Dalam konteks pembelajaran inovatif, teori belajar sosial memandu penggunaan teknologi untuk mendukung interaksi sosial dan kolaboratif. Misalnya, platform belajar online dan media sosial dapat digunakan untuk memfasilitasi diskusi kelompok, memungkinkan siswa untuk berbagi ide, memberikan umpan balik, dan belajar satu sama lain. Ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting dalam dunia kerja modern.

Selain itu, dalam proyek kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau masalah, yang mendorong mereka untuk berbagi pengetahuan, belajar dari pengalaman orang lain, dan merumuskan solusi secara bersama-sama. Ini tidak hanya membantu mereka memahami materi pelajaran lebih dalam, tetapi juga mempromosikan

keterampilan kerja tim dan kepemimpinan. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan teknologi dalam pendukung pembelajaran sosial harus dilakukan dengan hati-hati. Isu-isu seperti privasi online, etika digital, dan kesenjangan digital harus ditangani agar semua siswa dapat memanfaatkan manfaat pembelajaran sosial dalam lingkungan yang aman dan inklusif.

3. Teori Belajar Dewasa (Andragogi)

Teori belajar dewasa atau andragogi oleh Iskandar (2008) memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks pembelajaran inovatif. Menurut Iskandar, dewasa adalah pelajar yang mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Mereka membutuhkan pembelajaran yang relevan dan berorientasi pada masalah, dan mereka lebih mungkin untuk belajar jika mereka merasa bahwa apa yang mereka pelajari adalah relevan untuk kehidupan mereka sehari-hari.

Dalam pembelajaran inovatif, prinsip-prinsip andragogi ini sering kali diterapkan melalui penggunaan teknologi dan metode yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja, di mana saja, dan pada kecepatan mereka sendiri. Misalnya, platform belajar online dapat memberikan siswa akses ke materi pelajaran dan sumber belajar kapan saja, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan jadwal dan kecepatan mereka sendiri.

Pembelajaran inovatif juga dapat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis masalah, yang sesuai dengan kebutuhan pelajar dewasa untuk pembelajaran yang relevan dan

berorientasi pada masalah. Dengan pendekatan ini, siswa diberi masalah nyata untuk diselesaikan, yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari ke dalam konteks nyata. Namun, penting untuk diingat bahwa meski teori belajar dewasa memberikan kerangka kerja yang berguna untuk mendesain dan menerapkan pembelajaran inovatif, setiap siswa adalah individu dengan kebutuhan, preferensi, dan latar belakang belajar yang unik. Oleh karena itu, pendekatan yang fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan dan preferensi individu siswa sangat penting dalam pembelajaran inovatif.

4. Teori Multiliterasi

Teori multiliterasi oleh Mubarak (2014) memberikan kerangka kerja teoritis penting untuk pembelajaran inovatif. Dalam era digital, memiliki berbagai bentuk literasi termasuk literasi digital, media, dan informasi menjadi semakin penting. Menurut teori multiliterasi, siswa perlu menguasai keterampilan ini untuk berhasil di abad ke-21.

Dalam konteks pembelajaran inovatif, teknologi dan media digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan literasi ini. Misalnya, alat dan platform digital dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan literasi digital, seperti bagaimana mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif di internet. Sementara itu, media seperti video, podcast, dan media sosial dapat digunakan untuk mengajarkan

literasi media, seperti bagaimana memahami, menganalisis, dan membuat konten media. Selain itu, dalam pembelajaran inovatif, siswa juga diajarkan untuk menjadi produsen konten, bukan hanya konsumen. Dengan membuat konten digital mereka sendiri seperti blog, video, atau proyek multimedia siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana media dan teknologi bekerja, serta keterampilan kritis dan kreatif yang penting untuk abad ke-21. Bagaimanapun, penting untuk diingat bahwa pengembangan keterampilan multiliterasi memerlukan pendekatan yang holistik dan terintegrasi, yang mencakup tidak hanya pengajaran keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman tentang isu-isu etis, sosial, dan budaya yang terkait dengan penggunaan media dan teknologi.

C. METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran inovatif melibatkan penerapan berbagai metode pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Beberapa metode pembelajaran yang berperan dalam konteks ini adalah *Cooperative Learning*, *Project-based Learning*, *Role Playing*, *Inquiry-based Learning*, dan *Flipped Classroom*. Mari kita bahas lebih lanjut tentang setiap metode ini.



Gambar 1.1. Metode Pembelajaran Inovatif

Pada gambar 1.1 diatas, memberikan ikhtisar tentang bagaimana berbagai metode pembelajaran menerapkan prinsip-prinsip inovasi dalam pendekatan mereka:

1. Cooperative Learning: Metode ini menekankan pada kolaborasi dan interaksi antara siswa. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab tertentu, dan sukses mereka dalam mencapai tujuan belajar tergantung pada kerja sama dan kolaborasi antara mereka. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat belajar dari satu sama lain, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan kerja sama tim dan komunikasi.
2. Project-based Learning: Metode ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam konteks nyata. Siswa diberi proyek atau tugas yang

kompleks dan berorientasi pada masalah, yang mereka harus selesaikan selama periode waktu tertentu. Dengan menyelesaikan proyek ini, siswa dapat berpikir kritis, mencari solusi, dan memahami bagaimana pengetahuan mereka dapat diterapkan dalam situasi nyata.

3. **Role Playing:** Metode ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan empati dan pemahaman tentang perspektif orang lain. Siswa mengambil peran tertentu dan berperan dalam skenario atau situasi yang disimulasikan. Dengan cara ini, mereka dapat merasakan dan memahami situasi atau permasalahan dari sudut pandang karakter yang mereka perankan, membantu mereka untuk mengembangkan empati dan pemahaman yang lebih baik.
4. **Inquiry-based Learning:** Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan belajar secara mandiri. Siswa diberikan pertanyaan, masalah, atau skenario dan diminta untuk melakukan penelitian atau penyelidikan untuk menemukan jawaban atau solusi. Ini mempromosikan pemikiran kritis dan kemandirian, dengan mendorong siswa untuk mencari jawaban sendiri dan belajar dari proses tersebut.
5. **Flipped Classroom:** Dalam model ini, struktur tradisional kelas dibalik. Siswa belajar materi pelajaran di rumah, biasanya melalui video atau materi belajar online, dan menggunakan waktu kelas untuk diskusi, latihan, atau proyek. Dengan demikian, waktu kelas dapat digunakan lebih efektif untuk aktivitas yang

membutuhkan bimbingan guru dan interaksi langsung antara siswa dan guru.

Pendekatan Pembelajaran Inovatif merupakan strategi pendidikan yang menekankan pada partisipasi aktif siswa, penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, dan penggunaan teknologi dalam proses belajar. Berbagai metode pembelajaran seperti Cooperative Learning, Project-based Learning, Role Playing, Inquiry-based Learning, dan Flipped Classroom, semuanya memanfaatkan prinsip-prinsip ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, berarti, dan efektif bagi siswa.

Namun, penting untuk diingat bahwa tidak ada satu metode yang cocok untuk semua situasi. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, dan pilihan metode mana yang digunakan akan tergantung pada tujuan belajar, konteks, dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pendidik harus fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan dan preferensi individu siswa, dan selalu berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan merangsang.

D. MODEL PEMBELAJARAN

Berbagai model pembelajaran dapat digunakan dalam konteks pembelajaran inovatif untuk mendukung dan memperkaya proses belajar. Beberapa model ini meliputi Model Pembelajaran

Kontekstual, Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan, Model Pembelajaran Mind Mapping, dan Multiple Intelligences.

Model Pembelajaran Kontekstual, model ini, seperti yang dijelaskan oleh Neuliep (2018), menekankan pentingnya membuat hubungan antara pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan di sekolah dengan dunia nyata. Misalnya, dalam pelajaran matematika, guru bisa menggunakan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari, seperti belanja di supermarket atau merencanakan perjalanan, untuk mengajarkan konsep-konsep matematika. Ini membantu siswa untuk melihat relevansi dan aplikasi praktis dari apa yang mereka pelajari.

Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan, model ini menekankan pentingnya pengembangan keterampilan praktis dan aplikatif. Seperti yang dijelaskan oleh Pahrijal et al. (2023), keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi adalah penting untuk sukses di abad ke-21. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan ini. Misalnya, siswa bisa diberikan proyek atau tugas yang membutuhkan mereka untuk menganalisis informasi, membuat argumen, dan berkomunikasi ide-ide mereka secara efektif.

Model Pembelajaran Mind Mapping, model ini menggunakan peta pikiran atau diagram untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi. Seperti yang dijelaskan oleh Sulistiyono et al. (2017), peta pikiran dapat membantu siswa untuk melihat hubungan antara konsep dan ide-ide yang berbeda, dan untuk mengorganisir dan mengingat informasi dengan lebih efektif. Misalnya, dalam

pelajaran sejarah, siswa bisa membuat peta pikiran untuk membantu mereka memahami dan mengingat peristiwa dan tokoh penting dalam Perang Dunia II.

Multiple Intelligences, teori ini, yang dikembangkan oleh Suarca et al. (2016), berpendapat bahwa ada berbagai jenis kecerdasan atau cara belajar. Misalnya, beberapa siswa mungkin belajar lebih baik melalui visual, sementara yang lain mungkin belajar lebih baik melalui musik atau gerakan. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang untuk memenuhi berbagai cara belajar ini. Misalnya, dalam pelajaran sains, guru bisa menggunakan diagram dan video untuk menjelaskan konsep-konsep sains kepada siswa yang belajar lebih baik secara visual, sementara siswa yang belajar lebih baik melalui gerakan mungkin bisa melakukan eksperimen atau simulasi.

Secara keseluruhan, berbagai model pembelajaran seperti Model Pembelajaran Kontekstual, Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan, Model Pembelajaran *Mind Mapping*, dan *Multiple Intelligences*, semuanya menawarkan pendekatan yang unik dan berharga untuk mendukung dan memperkaya proses belajar dalam konteks pembelajaran inovatif. Dengan memahami dan menerapkan model-model ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Namun, penting juga untuk mengingat bahwa pemilihan dan penerapan model pembelajaran tertentu harus selalu disesuaikan dengan tujuan belajar, konteks, dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pendidik

harus selalu berusaha untuk fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan dan preferensi individu siswa.

BAB selanjutnya akan melanjutkan dengan pembahasan lebih dalam mengenai masing-masing metode dan model pembelajaran inovatif yang telah dijelaskan secara umum dalam Bab I. Termasuk diskusi lebih rinci tentang bagaimana model dan metode ini dapat digunakan dalam praktek. Dengan demikian, kita dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana prinsip-prinsip dan pendekatan inovatif ini dapat diterjemahkan ke dalam praktek pendidikan sehari-hari.

BAGIAN 2

TEORI METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang berkembang pesat, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Transformasi ini menuntut inovasi dalam praktek pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Pembelajaran inovatif bukan lagi pilihan, melainkan keharusan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang terus berubah. Penggunaan metode dan model pembelajaran inovatif memegang peranan penting sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini menuntut para pendidik untuk terus menerus belajar dan mengadaptasi metode dan model pembelajaran yang relevan dengan konteks serta kebutuhan siswa mereka (Hattie, 2009).

Dengan kemampuan akan berbagai metode dan model pembelajaran inovatif, diharapkan para pendidik dapat memilih dan menerapkan metode dan model yang paling sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karakter dan pencapaian akademik siswa. Pentingnya memilih metode dan model pembelajaran inovatif yang tepat tidak hanya terbatas pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Trilling & Fadel, 2009).

Menurut (Wagner, 2012), keterampilan kritis seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas menjadi kunci dalam proses belajar yang efektif di abad ke-21. Lebih lanjut, Darling-Hammond (2010) menekankan bahwa pendidikan harus mengalami transformasi dari model dan metode tradisional ke yang lebih dinamis, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran mereka sendiri.

Pada bab kedua ini, kita akan mengeksplorasi berbagai teori, metode, dan model pembelajaran inovatif yang telah dikembangkan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil di dunia modern. Dengan memahami dan menerapkan pembelajaran inovatif, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi semua siswa.

B. TEORI PEMBELAJARAN INOVATIF

Pembelajaran adalah proses kompleks yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, lingkungan, dan materi pelajaran. Berbagai teori telah dikembangkan untuk menjelaskan bagaimana siswa belajar dan bagaimana pembelajaran terbaik dapat dirancang untuk mendukung proses belajar tersebut. Setiap teori menawarkan perspektif yang unik terhadap proses pembelajaran dan memiliki implikasi terhadap praktik pendidikan. Pendekatan dalam pembelajaran dapat

disesuaikan berdasarkan prinsip-prinsip dari satu atau lebih teori ini untuk mendukung pembelajaran yang efisien dan efektif.

Memahami berbagai teori pembelajaran akan membantu pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar peserta didik. Teori dalam pembelajaran memberikan wawasan mengenai berbagai pendekatan dan prinsip yang mendukung proses pembelajaran. Teori pembelajaran merupakan kajian yang luas, mencakup berbagai pandangan tentang bagaimana individu memperoleh, memproses, dan menyimpan informasi.

Berikut adalah beberapa teori pembelajaran utama yang sering dibahas dalam dunia pendidikan dan psikologi. Teori-teori ini membantu memahami bagaimana siswa belajar dan bagaimana pembelajaran dapat difasilitasi secara efektif oleh pendidik:

1. Behaviorisme

Teori behaviorisme, yang dipelopori oleh B.F. Skinner, menekankan pada pembelajaran sebagai hasil dari kondisioning atau pembiasaan. Dalam konteks pendidikan, teori ini menerapkan penguatan (*reinforcement*) untuk mendorong perilaku yang diinginkan. Teknik-teknik seperti penguatan positif dan negatif digunakan untuk memodifikasi perilaku siswa. Skinner mengajukan konsep penguatan, baik positif maupun negatif, sebagai faktor kunci dalam pembentukan perilaku (Santrock, 2015). Sebagai contoh: guru Pendidikan Pancasila memberikan pujian atau reward pada siswa yang berhasil menunjukkan

perilaku kewarganegaraan yang baik, seperti partisipasi aktif dalam diskusi, kepatuhan terhadap aturan kelas, atau kontribusi dalam proyek layanan masyarakat.

2. Kognitivisme

Berbeda dengan behaviorisme, kognitivisme menekankan pada proses mental internal seperti pemikiran, memori, dan pemecahan masalah. Teori ini melihat pembelajaran sebagai proses aktif di mana informasi diolah dan disimpan dalam memori. Jean Piaget dan Lev Vygotsky adalah dua tokoh penting dalam teori kognitivisme, dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky.

Kognitivisme menekankan pada pembelajaran sebagai proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman mereka sendiri. Ini telah memberi dasar bagi model pembelajaran yang mendorong eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah oleh siswa. Contoh Seorang guru matematika menerapkan pemetaan konsep untuk membantu siswa memahami hubungan antara berbagai konsep matematika. Siswa dibimbing untuk mengidentifikasi konsep utama, lalu menghubungkannya dengan konsep lain dalam peta yang mereka buat, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dan retensi jangka panjang.

3. Konstruktivisme

Teori ini menganggap pembelajaran sebagai proses di mana individu secara aktif membangun atau mengkonstruksi

pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Menurut Vygotsky konstruktivisme menekankan pentingnya konteks dan pengalaman pribadi dalam pembelajaran. Pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, dengan bantuan orang lain yang lebih berpengetahuan.

Model pembelajaran konstruktivistik sering melibatkan kerja kelompok, diskusi, dan proyek-proyek yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep dalam konteks yang lebih luas. Menurut teori konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan dibangun oleh pelajar berdasarkan pengalaman pribadinya. Pembelajar aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri daripada hanya menerima informasi. Piaget dan Vygotsky adalah dua tokoh kunci dalam pengembangan teori ini.

Sebagai contoh seorang guru dapat memfasilitasi diskusi kelompok tentang isu-isu aktual, seperti demokrasi, hak asasi manusia, atau keberagaman. Siswa diminta untuk menghubungkan isu tersebut dengan pengalaman pribadi atau contoh dari kehidupan nyata, membantu mereka untuk 'membangun' pemahaman mereka sendiri tentang nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan HAM.

4. Humanisme

Carl Rogers dan Abraham Maslow adalah tokoh utama dalam teori humanisme, yang menekankan pada pentingnya kebutuhan emosional dan pribadi dalam pembelajaran. Humanisme, yang

dipromosikan oleh Carl Rogers dan Abraham Maslow, menekankan pada pembelajaran sebagai proses personal yang membantu individu mencapai potensi penuh peserta didik.

Teori ini juga menekankan pada pembelajaran sebagai cara untuk memenuhi potensi individu. Dalam pendekatan humanistik, penting bagi pendidikan untuk fokus pada perkembangan pribadi siswa serta kebutuhan akademis mereka. Model pembelajaran yang didasarkan pada teori humanisme sering kali menekankan pada pembelajaran berbasis siswa, refleksi diri, dan evaluasi diri.

Humanisme menekankan pada pengembangan potensi individu dan kebutuhan untuk tumbuh secara psikologis. Dalam pembelajaran IPS atau Kewarganegaraan, Guru mendorong siswa untuk merenungkan peran mereka dalam masyarakat dan bagaimana mereka bisa berkontribusi secara positif. Melalui proyek atau presentasi pribadi, siswa diundang untuk menyatakan pandangan mereka tentang isu kewarganegaraan yang mereka pedulikan

5. Sosial Kultural

Teori sosial kultural Vygotsky menekankan pada pentingnya lingkungan sosial dan budaya dalam proses pembelajaran. Menurut teori ini, interaksi sosial memainkan peran fundamental dalam pengembangan kognitif. Zona perkembangan proksimal (ZPD) adalah konsep kunci, menunjukkan perbedaan antara apa yang bisa dilakukan siswa sendiri dan apa yang bisa mereka

lakukan dengan bantuan orang lain. Ini mengilhami model pembelajaran yang memanfaatkan kolaborasi dan pembelajaran berbasis komunitas.

Teori sosiokultural Vygotsky menekankan pentingnya lingkungan sosial dan budaya dalam proses belajar. Pembelajaran dipandang sebagai proses yang bersifat sosial, di mana interaksi dengan orang lain memainkan peran kunci dalam pengembangan kognitif. Contoh Dalam kelas bahasa, guru menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mempelajari dan berlatih penggunaan tata bahasa baru. Melalui diskusi dan kolaborasi, siswa membangun pemahaman mereka tentang tata bahasa tersebut, didukung oleh bimbingan dan umpan balik dari teman sebaya dan guru.

Melalui penerapan teori-teori ini dalam praktik pendidikan, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Dengan memahami bagaimana siswa belajar, guru dapat menyesuaikan metode, dan model pembelajaran yang mendukung berbagai gaya belajar dan kebutuhan individu siswa.

C. METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

Metode pembelajaran inovatif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman mendalam, dan memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Metode pembelajaran inovatif ini juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan

pendidikan abad ke-21, mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berbagai ahli pendidikan telah memberikan definisi dan perspektif mereka mengenai apa itu metode pembelajaran. Berikut adalah beberapa pengertian metode pembelajaran menurut para ahli:

1. Bruce Joyce (2011) mengartikan metode pembelajaran sebagai prosedur atau strategi yang digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pembelajaran siswa. Mereka menekankan bahwa metode pembelajaran harus dapat menstimulasi siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. John Dewey, seorang filsuf dan pendidik Amerika, menganggap metode pembelajaran sebagai proses interaktif antara siswa dan materi pembelajaran. Ia berpendapat bahwa pembelajaran terbaik terjadi melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut, sehingga metode pembelajaran harus mendukung eksplorasi dan penemuan.
3. Robert Gagne, memperkenalkan konsep metode pembelajaran dalam kerangka "kondisi pembelajaran" dimana ia mengidentifikasi berbagai jenis pembelajaran dan menyarankan metode pengajaran yang sesuai untuk setiap jenis. Menurut Gagné, metode pembelajaran efektif adalah yang dapat memfasilitasi pencapaian hasil pembelajaran yang spesifik.

4. Lev Vygotsky, psikolog Rusia, menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Ia berargumen bahwa metode pembelajaran harus memanfaatkan zona perkembangan proksimal siswa, yang merupakan jarak antara apa yang dapat siswa capai sendiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain. Ini menunjukkan pendekatan yang lebih kolaboratif dan sosial dalam pembelajaran.

Kutipan dari para ahli ini menunjukkan bahwa ada beragam pandangan mengenai apa itu metode pembelajaran dan bagaimana seharusnya diterapkan. Secara keseluruhan, pendekatan terhadap metode pembelajaran menekankan pada pentingnya mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, menggunakan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran mereka, serta memanfaatkan interaksi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran.

Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, di antaranya diskusi, tanya jawab, eksperimen, *role playing*, *cooperative learning*, dan lain sebagainya:

1. Metode Tanya Jawab. Metode ini digunakan untuk menggali pemahaman siswa, merangsang berpikir kritis, dan mengklarifikasi keraguan. Tanya jawab dapat memperdalam pemahaman siswa tentang materi dan keterlibatan aktif, melalui metode ini diharapkan terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa atau antar siswa.

2. Metode Eksperimen. Metode ini melibatkan siswa dalam pembelajaran berbasis pengalaman melalui kegiatan praktik atau eksperimen. Metode eksperimen sangat efektif dalam mata pelajaran sains, di mana siswa dapat mengamati fenomena langsung dan menerapkan teori yang dipelajari. Eksperimen mendukung pembelajaran aktif dan pengembangan pemikiran ilmiah.
3. Metode *"role playing"* atau permainan peran. Melalui metode *role playing* memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi situasi nyata atau hipotetis melalui tindakan dramatisasi. Dalam metode ini, siswa memerankan karakter atau peran tertentu dalam skenario yang telah ditentukan, memungkinkan mereka untuk mengalami perspektif yang berbeda, mengembangkan keterampilan sosial, dan mempraktikkan pengambilan keputusan dalam lingkungan yang aman dan terkontrol
4. Metode Pembelajaran Berbasis Penyelidikan (*Inquiry-Based Learning*). Pembelajaran Berbasis Penyelidikan adalah pendekatan di mana siswa memimpin pembelajaran mereka sendiri dengan mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan, dan menciptakan pengetahuan baru. Ini mendorong keingintahuan alami siswa dan memperkuat keterampilan penelitian mereka.
5. Pembelajaran Kolaboratif adalah pendekatan di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau memahami konsep baru bersama-sama. Pendekatan ini

menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam proses belajar.

Masing-masing metode pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan, serta cocok untuk tujuan pembelajaran yang berbeda. Penggunaan metode yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan. Guru harus memilih dan menyesuaikan metode pembelajaran berdasarkan materi pelajaran, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang spesifik.

C. MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan efektif bagi siswa. Dengan memahami berbagai model pembelajaran, pendidik dapat lebih baik dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa mereka.

Model pembelajaran membimbing guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, dengan tujuan akhir untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mempromosikan penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang beragam. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar di kelas. Tujuan dari penggunaan model

pembelajaran adalah untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Bruce Joyce, 2011).

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan panduan tentang bagaimana pengalaman belajar dirancang, diimplementasikan, dan dinilai. Berikut adalah beberapa model pembelajaran inovatif:

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning-PBL*)

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penggunaan masalah nyata sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. Siswa belajar dalam konteks yang lebih luas dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta keterampilan kritis dan analitis. PBL mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan yang memanfaatkan kerja kelompok kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini berdasarkan prinsip bahwa kolaborasi dan interaksi antar siswa dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning - PjBL*)

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara intensif pada proyek selama periode waktu yang panjang, yang menghasilkan produk atau presentasi akhir. Model ini menekankan pada pembelajaran aktif dan terapan, mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. PjBL mendorong siswa untuk menjelajahi masalah dunia nyata dan menemukan solusi inovatif (Thomas, 2000).

4. Model Pembelajaran Blended (*Blended Learning Model*)

Model ini menggabungkan instruksi tatap muka dengan pembelajaran online, memungkinkan fleksibilitas lebih besar dalam cara, waktu, dan tempat pembelajaran berlangsung. Secara umum pembelajaran yang hebat merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai metode atau pendekatan. Ini menekankan pada pentingnya mengintegrasikan berbagai jenis pembelajaran untuk mencapai hasil yang efektif (Graham, 2006).

Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai pemain aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa bekerja pada proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau bidang studi tertentu. Mereka menggali masalah, merancang solusi, dan berkolaborasi dengan

teman sekelas. Keuntungan dari model ini adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerjasama.

D. STRATEGI PEMILIHAN METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Strategi pemilihan metode dan model pembelajaran inovatif melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk menentukan pendekatan paling efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Memilih metode dan model pembelajaran yang inovatif merupakan langkah penting untuk menciptakan proses belajar yang menarik, efektif, dan berpusat pada siswa. Berikut beberapa strategi yang dapat digunakan:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran yang Jelas:

Langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas akan membantu memilih bagaimana metode dan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

2. Memahami Karakteristik Siswa:

Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Guru perlu memahami karakteristik siswa, seperti gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuannya. Hal ini dapat dilakukan melalui tes diagnostic, survei, wawancara, atau analisis data akademik. Kebutuhan pembelajaran yang berbeda memerlukan metode dan model yang berbeda pula (Guskey, 2002). Proses ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan belajar aktual dari peserta didik,

yang selanjutnya digunakan untuk merancang materi pembelajaran, metode, model dan sumber daya yang relevan.

3. Menentukan Materi Pembelajaran:

Jenis materi pembelajaran juga menentukan metode dan model pembelajaran yang sesuai. Contohnya, materi yang kompleks mungkin memerlukan metode dan model yang berbeda dengan materi yang mungkin lebih sederhana.

4. Memilih Metode dan Model Pembelajaran yang Inovatif:

Terdapat berbagai metode dan model pembelajaran inovatif yang dapat dipilih, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis tik, dan pembelajaran e-learning.

5. Menggabungkan Berbagai Metode dan Model

Guru dapat menggabungkan berbagai metode dan model pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

6. Melakukan Evaluasi dan Refleksi

Guru perlu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap metode dan model yang telah digunakan untuk melihat efektivitasnya dan melakukan perbaikan di masa depan.

BAGIAN 3

MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENDAHULUAN

Dalam konteks era 5.0 yang dicirikan oleh evolusi teknologi digital yang pesat, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi imperatif dalam menghadapi kompleksitas dan dinamika zaman. Bab ini, yang berfokus pada "Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Inovatif" akan membawa pembaca mendalami peran fundamental yang dimainkan oleh media serta teknologi dalam memperkaya dan memperluas horison pembelajaran di era digital ini. Dengan memanfaatkan media secara cerdas dan mengadopsi teknologi canggih, pendidik mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, adaptif, dan memotivasi bagi para peserta didik (Bates A.W., 2015).

Media pembelajaran pada dasarnya tidak hanya menjadi alat transmisi informasi semata, melainkan menjadi instrumen penting yang memfasilitasi transformasi pengetahuan menjadi pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa. Dari media konvensional seperti buku cetak hingga media digital yang inovatif, setiap bentuk media memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi, simulasi, dan interaksi yang bersifat holistik. Pendekatan ini melampaui batasan tempat dan waktu, memungkinkan

pembelajaran untuk terjadi di berbagai konteks dan platform, baik di dalam maupun di luar kelas (Mayer, 2014). Selain itu, teknologi telah menjadi kekuatan katalis dalam memperbarui paradigma pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, pengajaran dapat disesuaikan secara lebih personal, interaktif, dan terjangkau, mengarah pada pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Berbagai inovasi seperti pembelajaran berbasis digital, permainan pembelajaran (*game-based learning*), serta penggunaan realitas virtual (VR) dan *augmented reality* (AR) merupakan bukti konkrit bagaimana teknologi telah mengubah wajah pendidikan dan memberikan dimensi baru dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, perlu diingat pula munculnya sejumlah isu yang perlu diperhatikan, termasuk masalah etika, keamanan, dan kesenjangan akses dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk senantiasa mengikuti perkembangan tren terkini dalam penggunaan media dan teknologi pembelajaran, sambil mempertimbangkan secara kritis dampak serta implikasi dari adopsi teknologi dalam konteks pembelajaran. Sehingga penting untuk dapat mempertimbangkan cara-cara praktis dan terbaik yang telah dilakukan dalam penerapan media dan teknologi pembelajaran inovatif (Johnson *et al.*, 2014).

Dengan demikian, bab ini bertujuan untuk menyajikan analisis mendalam dan panduan praktis bagi para pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan di era 5.0.

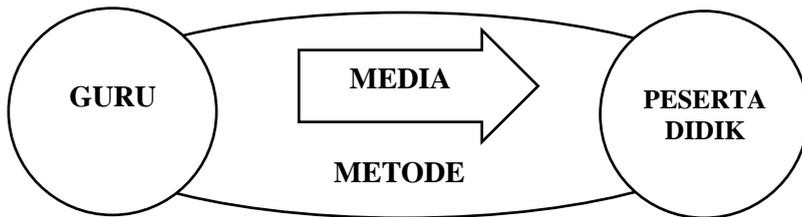
B. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan suatu konsep dalam ranah pendidikan yang merujuk pada segala bentuk alat atau materi yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Mayer, 2014). Definisi ini mencakup beragam elemen, mulai dari materi cetak seperti buku dan jurnal, hingga media digital yang canggih seperti perangkat lunak pembelajaran dan platform daring.

Peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Melalui penggunaan media, informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Berbagai jenis media, mulai dari gambar dan audio hingga video dan simulasi komputer, memungkinkan pendidik untuk menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif (Gunawan & Ritonga, A.A, 2019). Dengan demikian, media tidak hanya memfasilitasi transfer pengetahuan atau sekedar alat bantu, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa, memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menjadi bagian integral dari strategi pengajaran yang berorientasi pada pengalaman peserta didik.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama jika digunakan dalam pembelajaran individu, kelompok kecil dan grup

besar, yaitu memotivasi minat dan tindakan, sebagai transfer informasi dan memberi instruksi.



Gambar 3.1 Model Kemp dan Dayton

Dari model di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu menjadi bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran (*transfer knowledge*).

Media pembelajaran mengalami evolusi dari era tradisional hingga era digital, dimana hal ini mencerminkan perubahan yang fundamental dalam pendekatan pendidikan. Dari penggunaan buku teks dan papan tulis di era tradisional, hingga adopsi teknologi canggih seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) dalam era digital. Perubahan ini tidak hanya mencakup bentuk fisik media, tetapi juga mengubah cara media digunakan dan diintegrasikan dalam konteks pembelajaran modern. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang evolusi media pembelajaran menjadi penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dan berdaya guna bagi peserta didik di era saat ini (Selwyn, 2011; Johnson *et al.*, 2014).

C. JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Sebagai sarana penting dalam konteks pendidikan, media pembelajaran diklasifikasikan dalam berbagai bentuk yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Pemahaman yang mendalam tentang jenis-jenis media pembelajaran ini penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan relevan bagi peserta didik (murid, siswa dan mahasiswa). Berikut adalah jenis media pembelajaran yang umum digunakan: (Mayer, 2014)

1. Media Pembelajaran berbasis Cetak

Media pembelajaran berbasis cetak merupakan bentuk konvensional yang tetap relevan dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan media ini, informasi dapat disampaikan secara tertulis dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran berbasis cetak beserta contohnya:

- a. Buku teks/ buku cetak, merupakan sumber informasi yang paling umum digunakan dalam pembelajaran. Jenis media ini menyajikan materi pelajaran dalam format yang terstruktur dan mudah diakses.
- b. Artikel ilmiah pada jurnal, artikel ilmiah menyediakan informasi yang mendalam tentang penelitian dan temuan terbaru dalam bidang tertentu. Disajikan mirip dengan majalah namun jenis media pembelajaran ini merupakan hasil dari kajian mendalam berbagai riset dan melalui proses review oleh media jurnalnya.

- c. Leaflet dan poster pengajaran, merupakan media ringan yang digunakan untuk menyampaikan informasi singkat dan langsung kepada pembaca. Contoh: Sebuah leaflet tentang teknik belajar yang efektif dapat berisi tips dan strategi untuk meningkatkan keterampilan belajar bagi peserta didik.

2. Media Pembelajaran berbasis Audio, Visual dan Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan gabungan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik/ siswa. Pendekatan ini memanfaatkan gambar, video, animasi, suara, dan elemen visual lainnya untuk memperkuat pemahaman siswa. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran berbasis audio visual:

- a. Rekaman audio, termasuk podcast dan rekaman percakapan, memungkinkan para peserta didik mendengarkan informasi verbal tanpa harus terpaku pada tampilan visual.
- b. Film pendek maupun panjang yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan menyajikan informasi dan konsep dalam bentuk naratif yang menarik. Contoh: Sebuah film dokumenter tentang kehidupan hewan di hutan hujan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang ekologi.
- c. Video pembelajaran, adalah salah satu bentuk media yang efektif untuk menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang jelas dan menarik.

3. Media Pembelajaran berbasis Multimedia

Media pembelajaran berbasis multimedia menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan interaktivitas untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran. Pendekatan ini memanfaatkan digitalisasi dan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Beberapa contoh media pembelajaran berbasis multimedia:

- a. E-book interaktif, menyajikan informasi dalam format digital yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten, seperti menekan gambar untuk mendengarkan penjelasan audio atau memilih opsi jawaban dalam kuis terintegrasi.
- b. Presentasi multimedia, seperti PowerPoint atau Prezi yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik.
- c. Simulasi komputer, merupakan program perangkat lunak yang mensimulasikan situasi atau proses tertentu, media ini memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen dan mengamati hasil dari keputusan atau tindakan mereka
- d. Video pembelajaran interaktif, memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan konten video (audio visual), seperti mengklik objek yang muncul di layar untuk mendapatkan informasi tambahan atau menjawab pertanyaan yang diajukan dalam video.

4. Media Pembelajaran berbasis VR dan AR

- a. Teknologi VR menciptakan lingkungan belajar yang imersif dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan objek dan situasi yang dibuat secara digital. Contoh: Sebuah aplikasi VR tentang sejarah dapat membawa peserta didik ke masa lalu dengan memungkinkan mereka untuk menjelajahi reruntuhan kota kuno atau menghadiri peristiwa sejarah penting secara virtual.
- b. AR menambahkan elemen digital ke lingkungan fisik yang nyata, memungkinkan peserta didik untuk melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan konten digital yang disisipkan dalam lingkungan sekitar mereka. Contoh: Sebuah buku pelajaran matematika AR dapat menampilkan model tiga dimensi dari bangun ruang yang muncul dari halaman buku, memungkinkan siswa untuk memeriksa struktur geometris dengan lebih baik.



Gambar 3.2 Pembelajaran berbasis VR dan AR

(Sumber: media berbagi freepik.com)

5. Media Pembelajaran berbasis Sosial Media dan Kolaboratif

Media pembelajaran berbasis sosial media dan kolaboratif memanfaatkan platform-platform media sosial dan alat-alat kolaboratif untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik, guru/ dosen, dan konten pembelajaran. Pendekatan ini berfokus pada fungsi interaksi dimana peserta didik dan guru/ dosen dapat berbagi pengetahuan, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Contoh penerapannya dalam forum diskusi online dimana peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi tentang topik pembelajaran, bertukar gagasan, dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh sesama peserta didik atau guru (Kadir, 2019).

Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis kolaboratif dapat menggunakan platform kerja seperti Google Docs atau Microsoft Teams dimana peserta didik bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok secara online, mengedit dokumen bersama, dan memberikan umpan balik satu sama lain secara real-time dengan pemanfaatan *cloud* bersama.

Pengembangan media pembelajaran dari berbagai jenis yang telah dipaparkan di atas tentu bergantung pada kemampuan dan pentingnya media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran di lembaga pendidikan dan bagi peserta didik sebagai peserta pembelajaran. Selain itu, pengalaman seorang pendidik juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap menariknya presentasi pembelajaran, tergantung pada apakah media yang digunakan

bersifat interaktif atau pasif. Sehingga, evaluasi terhadap kualitas pembelajaran juga perlu dilakukan untuk menyesuaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan karakteristik komponen pembelajaran.

D. PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF

Konsep media pembelajaran tidak terlepas dari pengaruh berkembangnya paradigma teknologi pendidikan dalam memandang media pembelajaran. Adapun paradigma teknologi pendidikan (Riyana, 2012), yakni:

1. Media pembelajaran sama dengan alat bantu audio visual yang dipakai instruktur/ guru/ dosen dalam melaksanakan tugasnya.
2. Media sebagai sesuatu yang sengaja dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi.
3. Media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya proses perubahan komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
4. Media dipandang sebagai salah satu sumber yang disusun dengan sengaja dan dikembangkan dengan tujuan dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

Terlebih pada era informasi digital sekarang ini, konsep media pembelajaran menjadi semakin berkembang pesat dan memiliki

peran yang strategis dalam berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Dukungan piranti teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih telah menguatkan keempat paradigma di atas, yakni media pembelajaran bukan sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar.

Harasim (2012) dalam bukunya *Learning Theory and Online Technologies* mengungkapkan bahwa teknologi dalam konteks pembelajaran inovatif merupakan fenomena yang menonjol dalam transformasi pendidikan modern, dimana komponen teknologi informasi dan komunikasi (TIK) diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran.

Konsep personalisasi pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi terkait dengan penyesuaian pengalaman belajar untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi masing-masing peserta didik. Melalui analisis data dan algoritma kecerdasan buatan, platform pembelajaran dapat menyajikan konten dan aktivitas yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman, minat, dan gaya belajar masing-masing siswa. Kemudian teknologi juga memfasilitasi kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan dalam konteks pembelajaran, termasuk guru/ dosen, siswa, dan pakar. Melalui platform daring dan aplikasi kolaboratif, peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, proyek bersama, dan

penyelesaian masalah, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan berbasis pengalaman.

Selain personalisasi, teknologi juga memperluas akses peserta didik terhadap sumber daya pembelajaran yang beragam dan relevan. Dengan internet dan platform pembelajaran daring, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya, termasuk video, simulasi, e-book, dan materi interaktif lainnya dari berbagai disiplin ilmu dan lembaga pendidikan, menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual. Lalu tidak kalah hebatnya, dengan pemanfaatan teknologi juga, pembelajaran dapat dibuat Berbasis Game (*Game-based Learning*), dimana pendekatan pembelajaran ini memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Dengan menyajikan konsep-konsep pembelajaran dalam bentuk tantangan, skenario, dan misi, permainan pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran (Siemens, 2011).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran inovatif menawarkan peluang baru dalam merancang pengalaman belajar yang relevan, menarik, dan beradaptasi pada kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini. Dengan pendekatan yang cermat dan terencana, teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan & mempersiapkan peserta didik untuk menjadi

pembelajar yang kompeten dan terampil. Hal ini menjadi tantangan bagi guru, dosen, instruktur maupun fasilitator untuk dapat dengan cepat beradaptasi dengan pengembangan media pembelajaran.

E. ***BEST PRACTICE* PENERAPAN PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN TEKNOLOGI TERKINI**

Penerapan pembelajaran inovatif dengan menggunakan teknologi terkini merupakan suatu pendekatan yang mendorong penggunaan alat dan platform digital dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, platform daring, dan realitas virtual untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut adalah beberapa *best practice* yang dapat diterapkan dalam penerapan pembelajaran inovatif dengan teknologi terkini: (Lai & Hong, 2015)

1. Praktik terbaik pertama adalah memilih dan menggunakan teknologi yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang spesifik. Sebagai contoh, dalam pembelajaran bahasa asing, penggunaan aplikasi penerjemah seperti **Duolingo** dapat mendukung pengembangan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa yang diinginkan.
2. Praktik terbaik kedua adalah mengintegrasikan teknologi dalam desain pembelajaran yang berbasis pada kurikulum. Hal ini melibatkan penggunaan teknologi untuk mendukung

pengembangan keterampilan dan pemahaman konsep yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran sains, penggunaan simulasi virtual seperti *PhET Interactive Simulations* dapat membantu peserta didik memahami konsep fisika atau kimia dengan lebih baik melalui eksperimen virtual yang interaktif.

3. Praktik terbaik ketiga adalah menggunakan alat dan platform yang memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara peserta didik dan guru/ dosen. Hal ini termasuk penggunaan forum diskusi online, aplikasi kolaboratif seperti **Google Docs**, dan platform pembelajaran daring seperti **Moodle**, **Google Classroom** atau *Learning Management System (LMS)* yang dikembangkan oleh masing-masing institusi. Contoh dari praktik ini adalah penggunaan platform Moodle dan Google Classroom untuk menyelenggarakan forum diskusi dimana peserta didik dapat berbagi ide, bertukar informasi, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek kelompok, termasuk penggunaan tersebut untuk guru/ dosen memberikan penugasan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran.
4. Praktik terbaik terakhir adalah penyediaan umpan balik yang efektif kepada peserta didik. Dalam konteks teknologi, ini dapat dilakukan melalui penggunaan alat-alat evaluasi daring, penilaian formatif berbasis teknologi, dan penggunaan analisis data untuk memberikan umpan balik yang tepat waktu dan berorientasi pada perbaikan. Sebagai contoh, penggunaan platform kuis online seperti **Kahoot** dapat memberikan umpan balik instan

kepada siswa tentang pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Dengan menerapkan praktik terbaik ini, pendidik dapat memanfaatkan teknologi terkini secara efektif untuk mendukung pembelajaran inovatif yang relevan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan memastikan bahwa penggunaan teknologi didasarkan pada tujuan pembelajaran yang jelas, terintegrasi dalam desain pembelajaran berbasis kurikulum, memfasilitasi kolaborasi dan interaksi, serta menyediakan umpan balik yang efektif, pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan berkualitas bagi peserta didik.

Selain itu, penerapan *best practice* dalam pembelajaran inovatif dengan teknologi terkini memungkinkan guru untuk tidak hanya mengajar tapi juga belajar, dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dalam era digital ini, mereka harus lebih adaptif, dan lebih *up to date*. Dengan memanfaatkan teknologi dengan bijaksana, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan.

BAGIAN 4

METODE PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING

A. PENDAHULUAN

Dalam masyarakat modern, ketidaksiuksesan di sebagian besar tempat kerja disebabkan oleh faktor tidak terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Sebaliknya, kemampuan untuk bekerja sama secara kooperatif telah menjadi salah satu keterampilan yang memungkinkan orang untuk bertahan di dunia kerja global. Kemampuan bekerja dalam suatu tim, dan berkomunikasi dengan orang-orang yang memiliki sudut pandang berbeda kini makin dibutuhkan. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan yang kuat pula bagi lembaga-lembaga pendidikan untuk melatih para peserta didik (siswa atau mahasiswa) dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan berkomunikasi, kerjasama dan belajar mandiri.

Di era pendidikan yang terus berkembang, mencari pendekatan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi suatu tantangan yang tak dapat dihindari oleh para pendidik masa kini. Di tengah berbagai pilihan metode pembelajaran yang tersedia, metode *cooperative learning* (CL) muncul dari gagasan brilian Dr. David W. Johnson dan Dr. Roger T. Johnson, dan salah satu karya mereka adalah buku berjudul, "*Learning together and alone: cooperation, competition and individualization*" yang diterbitkan pada tahun 1975. Sejak saat itu, metode CL berhasil

menjadi pendekatan yang menarik perhatian banyak pendidik di seluruh dunia. Berbagai alasan yang mendasarinya, antara lain dikarenakan metode pembelajaran ini mendorong kolaborasi, meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran sosial, mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam, meningkatkan motivasi belajar, serta merangsang pemikiran kritis dan analitis saat siswa mempertimbangkan berbagai pendapat dan solusi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam konteks Indonesia, walaupun manusia Indonesia sangat bangga dengan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat, namun ironisnya metode CL ini belum banyak diimplementasikan dalam pembelajaran. CL menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran berpusat pada siswa (*Student-Centered Learning, SCL*), suatu kondisi yang dirancang kontras dengan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher-Centered Learning, TCL*). Di ruang yang terbatas ini, penulis menjelajahi seputar pengertian CL, elemen-elemen SCL dan CL, dan tipe CL.

B. PENGERTIAN COOPERATIVE LEARNING

Cooperative learning (CL) telah menjadi filosofi pengajaran di kelas yang terdokumentasi dengan baik, dan pembelajaran ini mencakup banyak strategi. Ditinjau dari pengertiannya, CL cenderung sulit untuk didefinisikan, karena peneliti yang berbeda memberikan definisi yang berbeda-beda pula. Misalnya, Grineski (1993)

mendefinisikan CL sebagai siswa yang bekerja secara kolektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama; semua siswa bertanggung jawab atas kontribusinya dan berkontribusi terhadap pencapaian tujuan. Dyson dan Harper (2001) berpendapat bahwa CL adalah pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berpusat pada kelompok dan berpusat pada siswa, yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses pendidikan. Menurut Gillies (2007), CL adalah suatu pendekatan didaktik, metode kerja dan rasa saling ketergantungan yang bertitik tolak pada interaksi antar peserta secara berpasangan dan berkelompok. Khususnya untuk menegosiasikan pemahaman baru, cara berpikir yang tepat dan kreatif berkaitan dengan materi yang sedang dibahas. Senada dengan Dyson dan Harper, Johnson, et al. (2013) memaknai CL sebagai penggunaan kelompok kecil dalam pembelajaran, sehingga siswa bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan belajar satu sama lain.

Pengertian yang berbeda dikemukakan oleh Murdoch dan Wilson (2004), yang menekankan bahwa CL bukanlah kasus siswa yang duduk pada satu meja membicarakan pekerjaan orang per orang dari diri mereka, dan CL juga bukan kasus berbagi materi untuk pekerjaan satu atau dua siswa yang mengerjakan seluruh tugas. Pengertian ini sepertinya menekankan pentingnya menerapkan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada para siswa untuk bekerjasama (dalam kelompoknya) secara terarah untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Berdasarkan pandangan teoretisi di atas, dapat disimpulkan bahwa CL adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerjasama siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama, dan setiap siswa bertanggung jawab atas kontribusinya. CL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong interaksi sesama siswa untuk memperoleh pemahaman baru, dan memberikan kesempatan untuk berkolaborasi secara terarah dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

C. ELEMEN-ELEMEN STUDENT-CENTERED LEARNING DAN COOPERATIVE LEARNING

Sebagaimana sudah disinggung sebelumnya bahwa *Student-Centered Learning* (SCL) kontras dengan *Teacher-Centered Learning* (TCL). Namun, seperti banyak fenomena dalam pendidikan, perbedaan TCL dan SCL lebih merupakan rangkaian dari kontinuitas dibandingkan rangkaian pilihan salah satu daripadanya. Munculnya SCL pada tahun 1970-an menunjukkan jejak sejarah mengenai adanya perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, yang harus diakui sebagai bagian dari perubahan yang terjadi secara dramatis, perubahan yang menyuguhkan daya dan hasil yang berarti bagi perubahan masyarakat.

Elemen-elemen dari SCL, menurut Jacobs dan Renandya (2019), yang dielaborasi oleh penulis seperlunya, sebagai berikut:

1. Siswa dan guru sebagai teman belajar (*students and teachers as co-learners*). Guru tidak berpura-pura mengetahui segalanya. Sebaliknya, guru dan siswa belajar bersama satu sama lain. Terlebih pada era teknologi informasi yang sudah semakin maju, belajar tidak harus terjadi dalam pola 'satu' arah.
2. Interaksi siswa-siswa (*student-student interaction*). Siswa percaya bahwa mereka dapat belajar dari teman sebaya dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk belajar bersama. Memang benar, belajar dengan teman sebaya merupakan cara utama pembelajaran siswa. Hal ini mudah dimengerti, sebab faktor kompetisi dan imitasi juga mewarnai *peer-teaching*.
3. Otonomi pelajar (*learner autonomy*). Guru bertindak sebagai pembimbing, ketika siswa belajar bagaimana menjadi pembelajar seumur hidup yang mandiri. Otonom tidak selalu berarti "sendirian". Sebaliknya, hal ini berarti bahwa siswa memiliki kendali, dan bagian dari kendali tersebut mencakup apakah mereka akan belajar sendiri, bersama teman, atau dengan guru dan pakar lainnya.
4. Fokus pada makna (*focus on meaning*). Kelas tidak menggunakan pembelajaran hafalan, sebab sekedar hafalan saja adalah penggunaan kapasitas kognitif yang paling rendah. Sebaliknya, siswa memahami sepenuhnya apa yang mereka pelajari dan mengapa mereka mempelajarinya.
5. Integrasi kurikuler (*curricular integration*). Siswa mengapresiasi keterkaitan antara apa yang mereka pelajari suatu hari di satu

kelas dengan hari lainnya di kelas yang sama dan hari yang sama di kelas yang berbeda. Ditambah lagi, mereka melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari dan kehidupan mereka serta kehidupan orang lain di luar kelas.

6. Keberagaman (*diversity*). Guru dan siswa merencanakan kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan semua siswa, dan kelas menghargai manfaat pembelajaran dengan siswa dan guru yang beragam.
7. Keterampilan berpikir (*thinking skills*). Kelas melampaui informasi yang diberikan, saat mereka menguraikan ide dan informasi yang mereka temui. Siswa dan guru menerapkan, menguraikan, memperluas, memodifikasi, menganalisis, dan mensintesis sambil belajar. Keterampilan ini pada akhirnya membuahakan pemahaman, sebagai hasil dari konstruksi berpikir setiap siswa.
8. Penilaian alternatif (*alternative assessment*). Penilaian tidak hanya mencakup pilihan ganda, jawaban benar-salah, dan jawaban singkat. Siswa mengambil bagian dalam proses penilaian, melalui penilaian diri dan penilaian teman sejawat, serta penilaian terhadap guru, materi, dan lembaga pendidikan.
9. Iklim pembelajaran (*learning climate*). Kelas bekerja sama menuju suasana di mana semua orang dihargai dan didukung, dan sebagai hasilnya, semua orang bertanggung jawab dan bersedia mengambil risiko.
10. Motivasi (*motivation*). Dalam SCL, motivasi ekstrinsik diupayakan seminimal mungkin. Justru kelas berupaya untuk

meningkatkan motivasi intrinsik, di mana setiap orang adalah motivator bagi dirinya sendiri, teman sebayanya, dan gurunya. Oleh sebab itu, siswa perlu diberikan pilihan dan otonomi dalam pembelajaran, diberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan, diciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif di mana siswa merasa didukung dan dihargai oleh teman sekelas dan guru, serta diberikan umpan balik yang konstruktif dan berfokus pada proses belajar daripada hasil akhir. Dengan demikian, siswa akan merasa terus berkembang, dan guru perlu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi dan situasi dunia nyata untuk meningkatkan relevansi dan motivasi intrinsik siswa.

Adapun elemen-elemen CL, menurut Jacobs dan Renandya (2019), para ahli berbeda pendapat mengenai apa yang mereka anggap sebagai elemen inti CL. Berikut ini, elemen-elemen CL, yang awalnya diidentifikasi oleh Jacobs & Kimura (2013; dalam Jacobs dan Renandya, 2019), yang dielaborasi oleh penulis seperlunya, sebagai berikut:

1. Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*). Anggota kelompok merasa seolah-olah hasil mereka berkorelasi positif, yaitu apa yang membantu satu anggota membantu anggota lainnya dan apa yang menghambat salah satu anggota menghambat anggota lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu karya bergantung pada usaha setiap anggotanya. Ketergantungan positif ada, jika para siswa merasa

bahwa mereka "terikat" dengan teman-teman satu kelompoknya, hingga mereka tidak dapat berhasil kecuali teman-teman sekelompoknya juga berhasil.

2. Akuntabilitas individu (*individual accountability*). Setiap anggota kelompok perlu berbagi dengan yang lain apa yang mereka bisa dan tidak bisa lakukan, apa yang mereka ketahui dan tidak ketahui. setiap orang perlu memberikan kontribusi yang adil terhadap tujuan kelompok. Sebenarnya, elemen ini merupakan akibat langsung dari elemen yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur CL, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Kesempatan yang sama untuk berpartisipasi (*equal opportunity to participate*). Semua anggota kelompok mempunyai kesempatan untuk melakukan bagiannya secara adil dalam mencapai tujuan kelompok. Tidak ada seorang pun yang dikecualikan, juga tidak ada yang mendominasi. Tiap individu siswa harus didorong untuk berkontribusi, berbagi ide, bertanya, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Dengan memberikan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, CL menciptakan lingkungan yang inklusif dan merangsang pertukaran ide dan kolaborasi antara siswa, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan pencapaian bersama.
4. Interaksi rekan yang maksimal (*maximum peer interactions*). Siswa sering berinteraksi, dan interaksi tersebut sering kali melibatkan pemikiran tingkat tinggi dan keterampilan kooperatif, yang diwujudkan dalam berdiskusi, berbagi ide, bekerja sama

dalam tugas-tugas kelompok, memberikan umpan balik, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi.

5. Otonomi kelompok (*group autonomy*). Pilihan pertama siswa ketika menghadapi kesulitan adalah mengandalkan teman kelompoknya dan diri mereka sendiri, daripada langsung mencari bantuan guru. Artinya, setiap kelompok (berikut anggotanya) diberi tanggung jawab untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi tugas mereka sendiri, tanpa campur tangan langsung dari guru. Dengan memberikan otonomi kepada kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kerja tim, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah secara mandiri. Guru masih berperan sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan, namun memberikan kebebasan kepada kelompok untuk mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong tanggung jawab bersama dan rasa memiliki terhadap hasil pembelajaran, serta memberikan pengalaman yang lebih otentik bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
6. Pengelompokan heterogen (*heterogeneous grouping*). Siswa membentuk kelompok yang mencerminkan keragaman yang ditemukan di antara teman sekelasnya. Kelompok dapat dicampur berdasarkan variabel tingkat kemampuan akademik, gaya belajar, latar belakang budaya, atau keahlian khusus. Dengan cara ini, setiap kelompok akan terdiri dari siswa yang memiliki beragam tingkat kemampuan, pengalaman, dan latar belakang, sehingga menciptakan suasana belajar yang beragam

dan inklusif. Dengan bekerja sama dalam kelompok heterogen, siswa memiliki kesempatan untuk saling mendukung, belajar satu sama lain, dan memperluas pemahaman mereka tentang subjek yang dipelajari.

7. Pengajaran keterampilan kooperatif (*teaching of cooperative skills*). Untuk berkolaborasi secara efektif, siswa perlu mengetahui dan menerapkan berbagai keterampilan kooperatif. Artinya, guru perlu mengajarkan siswa keterampilan dan strategi yang diperlukan untuk bekerja sama secara efektif dalam kelompok. Ini melibatkan pengajaran keterampilan komunikasi, keterampilan kolaborasi, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan manajemen konflik, dan keterampilan pengambilan keputusan. Pengajaran keterampilan ini penting, sebab akan membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih efektif, mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam tim di lingkungan profesional, dan membantu dalam pengembangan keterampilan sosial-emosional siswa secara keseluruhan.
8. Kerja sama sebagai sebuah nilai (*cooperation as a value*). Perasaan saling tergantung secara positif meluas “melampaui” kelompok yang terdiri dari 2–4 siswa, mencakup seluruh kelas, seluruh sekolah, bahkan bangsa dan negara. Artinya, lebih dari sekadar memperlakukan kerjasama sebagai alat untuk mencapai tujuan akademis, tetapi juga untuk membentuk sikap positif dan memperkuat pemahaman bahwa keberhasilan individu seringkali tergantung pada kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain. Hal ini tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan, tetapi

juga di lingkungan kerja dan dalam kehidupan individu sehari-hari di tengah masyarakat.

D. TIPE COOPERATIVE LEARNING

Menurut Slavin (2009), terdapat lima jenis metode CL yang telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif di John Hopkins University. Dari kelima jenis tersebut, tiga di antaranya dapat disesuaikan untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas. Sementara dua lainnya, yang tidak dibahas di sini, adalah kurikulum komprehensif yang ditujukan untuk penggunaan dalam mata pelajaran khusus pada tingkat kelas tertentu. Metode dimaksud yaitu *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) digunakan untuk pelajaran membaca di kelas II – VIII, dan *Team Accelerated Instruction* (TAI) untuk matematika pada siswa kelas III – VI. Tiga jenis metode CL yang dapat disesuaikan untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas, yakni:

1. *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

CL tipe STAD (*Student Teams achievement Divisions*) merupakan salah satu tipe CL yang paling sederhana, sehingga cocok bagi guru yang baru mulai menggunakan CL. Siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja di dalam tim untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai materi pelajaran.

Pada akhirnya semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri, di mana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling membantu. Skor kuis para siswa dibandingkan dengan rata-rata pencapaian mereka sebelumnya, dan kepada masing-masing tim akan diberikan poin berdasarkan tingkat kemajuan yang diraih siswa, dibandingkan hasil yang mereka capai sebelumnya. Poin setiap anggota tim ini selanjutnya dijumlahkan untuk mendapat skor tim. Tim yang mencapai kriteria tertentu diberikan sertifikat atau penghargaan lainnya. Seluruh rangkaian kegiatan, presentasi yang disampaikan oleh guru, praktik tim, dan kuis, biasanya memerlukan waktu antara 3 – 5 periode kelas. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Dalam pembelajaran tipe STAD ini, materi pembelajaran dirancang untuk pembelajaran kelompok. Dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau perangkat pembelajaran yang lain, siswa bekerja secara bersama-sama untuk menyelesaikan materi. Lebih jauh, Slavin menerangkan bahwa tipe STAD ini terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan penghargaan kelompok.

2. *Teams-Games-Tournament* (TGT)

Dikembangkan pada tahun 1972 oleh David DeVries dan Keith Edwards, TGT merupakan suatu jenis CL yang mirip dengan STAD dalam hampir semua aspeknya, kecuali dalam penggunaan kuis dan sistem skor perbaikan individu. Sebagai alternatif, TGT menggunakan turnamen permainan akademik di mana siswa berkompetisi mewakili timnya dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kinerja akademik setara. Secara esensial, TGT terdiri dari empat langkah kegiatan: presentasi kelas, pembagian dalam tim, permainan, dan turnamen.

3. Jigsaw II

Jigsaw II adalah modifikasi dari teknik "teka-teki" yang diperkenalkan oleh Elliot Aronson pada tahun 1978. Dalam teknik ini, siswa bekerja dalam kelompok tetap yang terdiri dari empat orang, dengan latar belakang yang berbeda, mirip dengan STAD dan TGT. Setiap anggota kelompok ditugaskan secara acak untuk menjadi "ahli" dalam bagian tertentu dari materi yang dibaca, seperti bab, buku kecil, atau materi lainnya, yang umumnya terkait dengan bidang studi sosial, biografi, atau penjelasan terperinci lainnya. Para ahli dari setiap kelompok kemudian bertemu untuk mendiskusikan topik yang telah mereka pelajari sebelum kembali ke kelompok masing-masing untuk mengajarkan materi mereka kepada rekan tim. Skor dan penghargaan ditetapkan berdasarkan kemajuan yang dicapai oleh setiap siswa, sebagaimana diimplementasikan dalam STAD.

E. PERBEDAAN *COOPERATIVE LEARNING* DENGAN KEGIATAN KELOMPOK YANG TIDAK DIRENCANAKAN

CL dan kegiatan kelompok yang tidak direncanakan adalah dua pendekatan yang sangat berbeda untuk memfasilitasi kerja kelompok dalam lingkungan pendidikan. Ada beberapa perbedaan, yaitu:

1. CL dirancang dengan melibatkan aktivitas kelompok yang 'terstruktur' dengan tujuan pembelajaran spesifik, peran yang diberikan kepada anggota kelompok, dan strategi untuk mendorong saling ketergantungan positif di antara anggota kelompok. Sebaliknya, kegiatan kelompok yang tidak terencana tidak memiliki struktur atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.
2. CL dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang disengaja (mendorong kolaborasi, pemikiran kritis, keterampilan komunikasi, dan penguasaan materi). Kegiatan kelompok yang tidak direncanakan mungkin tidak memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
3. CL menekankan akuntabilitas individu dan kelompok, dengan setiap anggota bertanggung jawab untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Ada saling ketergantungan positif, di mana anggota kelompok harus berkolaborasi dan mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kelompok yang tidak direncanakan, penekanan pada akuntabilitas individu atau saling ketergantungan mungkin kurang, atau bahkan tidak ada.

4. CL melibatkan pemberian peran atau tanggung jawab "tertentu" kepada anggota kelompok, untuk memastikan partisipasi yang adil dan untuk mendorong kerja tim. Kegiatan kelompok yang tidak direncanakan mungkin tidak melibatkan peran yang telah ditentukan sebelumnya.
5. Dalam CL, guru berperan aktif dalam menyusun kegiatan, memberikan bimbingan, dan memantau interaksi kelompok untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan semua siswa terlibat secara aktif. Dalam kegiatan kelompok yang tidak terencana, guru mungkin kurang memberikan bimbingan atau pengawasan langsung.

Dengan demikian, CL lebih dari sekedar pengaturan tempat duduk, sebab duduk bersama tidak berarti siswa bekerja sama secara efektif. Pada saat yang sama, para siswa dalam kelompok CL yang berfungsi dengan baik, tidak selalu berinteraksi satu sama lain. Siswa terkadang akan mendengarkan guru, melihat materi yang direkomendasikan oleh guru atau orang lain, dan juga bekerja sendiri, serta duduk sendiri. Waktu menyendiri ini mendukung elemen CL yaitu akuntabilitas individu. Selain itu, waktu menyendiri membantu siswa memahami bahwa tujuan CL bukan terletak pada kelompok sebagai entitas, melainkan pada kelompok sebagai sarana untuk mendorong pertumbuhan individu setiap anggota kelompok.

BAGIAN 5

METODE PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING

A. KONSEP DASAR PROJECT-BASED LEARNING

Project-Based Learning (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dalam PBL, siswa belajar melalui penyelidikan yang mendalam tentang topik atau masalah tertentu dengan menciptakan proyek yang menuntut pemecahan masalah kreatif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran, mengasah keterampilan berpikir kritis, memperkuat keterampilan kolaboratif, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Dalam konteks pembelajaran, PBL menggeser fokus dari guru sebagai sumber utama ke arah siswa sebagai pembelajar aktif.

Definisi PBL. **Project-Based Learning (PBL)** didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam penyelidikan mendalam tentang topik tertentu melalui penciptaan proyek autentik yang menuntut pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata.

Tujuan PBL. Tujuan dari PBL adalah:

1. **Mendorong pemahaman yang mendalam.** PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran

secara mendalam melalui penyelidikan yang terarah dan penerapan pengetahuan dalam konteks proyek yang relevan.

- 2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis.** Siswa dilatih untuk memecahkan masalah, menganalisis informasi, dan mengambil keputusan secara kritis dalam konteks situasi nyata.
- 3. Menguasai keterampilan kolaboratif.** Melalui kerja sama dalam proyek, siswa belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membagi tanggung jawab, mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan profesional dan pribadi.
- 4. Mengintegrasikan pengetahuan lintas mata pelajaran.** PBL memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antara berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai mata pelajaran, memperkaya pemahaman mereka tentang dunia.

Manfaat PBL dalam Konteks Pembelajaran. PBL memberikan berbagai manfaat dalam konteks pembelajaran, antara lain:

- 1. Pembelajaran yang Berarti.** Siswa terlibat dalam proyek-proyek yang bermakna secara pribadi maupun kontekstual, sehingga memperkuat motivasi intrinsik mereka terhadap pembelajaran.
- 2. Pengembangan Keterampilan Hidup.** Selain pengetahuan akademis, PBL juga membantu siswa mengembangkan keterampilan hidup yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pemecahan masalah, komunikasi, kepemimpinan, dan kerjasama tim.

3. **Pemecahan Masalah Kreatif.** Siswa diajak untuk menemukan solusi atas masalah yang kompleks, mendorong kreativitas dan inovasi dalam berpikir.
4. **Persiapan untuk Dunia Nyata.** PBL menciptakan lingkungan belajar yang mencerminkan tantangan yang dihadapi di dunia nyata, mempersiapkan siswa untuk sukses dalam karier dan kehidupan setelah lulus.
5. **Peningkatan Retensi Pengetahuan.** Melalui pengalaman praktis dan berbasis proyek, siswa cenderung mempertahankan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam jangka panjang.

Dengan demikian, PBL menawarkan pendekatan yang berorientasi pada siswa, memungkinkan mereka untuk menjadi pembelajar aktif yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan dan pengetahuan yang kuat.

B. DESAIN PROJECT-BASED LEARNING

Desain kurikulum PBL memerlukan perencanaan yang cermat untuk memastikan bahwa proyek yang dikembangkan relevan, bermakna, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berikut adalah beberapa prinsip desain yang penting dalam PBL.

1. **Pemilihan Topik Proyek.** Pemilihan topik proyek merupakan langkah awal yang krusial dalam desain kurikulum PBL. Topik proyek haruslah:

- Relevan: Terkait langsung dengan kurikulum atau mempunyai kaitan erat dengan kehidupan nyata siswa.
- Menarik: Memiliki daya tarik yang cukup untuk memotivasi siswa dan menimbulkan minat mereka.
- Mendalam: Memungkinkan penyelidikan yang menyeluruh dan penerapan pengetahuan yang signifikan.
- Terbuka: Memberikan ruang bagi kreativitas siswa dan berbagai pendekatan yang berbeda.

2. Penetapan Tujuan Pembelajaran. Penetapan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur adalah kunci untuk mengarahkan desain proyek PBL. Tujuan pembelajaran harus:

- Spesifik: Menggambarkan kemampuan atau pengetahuan apa yang diharapkan siswa capai pada akhir proyek.
- Mengukur: Dapat diukur secara objektif untuk mengevaluasi pencapaian siswa.
- Terintegrasi: Terkait langsung dengan standar kurikulum dan keterampilan yang diinginkan.
- Berorientasi pada Kemampuan: Mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

3. Pengembangan Rubrik Penilaian. Rubrik penilaian merupakan alat penting dalam PBL untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa dan mengevaluasi pencapaian mereka. Rubrik penilaian harus:

- Jelas dan Transparan: Menyajikan kriteria penilaian yang jelas dan dipahami oleh siswa.
- Mengukur Tujuan Pembelajaran: Terkait langsung dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- Menggambarkan Tingkat Kinerja: Menjelaskan tingkat kinerja yang diharapkan untuk setiap kriteria penilaian.
- Mengakomodasi Keanekaragaman: Memberikan fleksibilitas untuk menilai berbagai pendekatan dan solusi yang dihasilkan oleh siswa.

Secara umum, sintak PBL diberikan pada Tabel di bawah.

Tabel 5.1. Sintak Project-Based Learning

Sintak PBL (I)	Deskripsi (II)
Penentuan Pertanyaan Mendasar (<i>Start With the Essential Question</i>)	Kegiatan ini dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan Siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para Siswa.
Mendesain Perencanaan Proyek (<i>Design a Plan for the Project</i>)	Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif antara Guru dan Siswa. Siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Kegiatan ini berisi tentang aturan main,

Sintak PBL (I)	Deskripsi (II)
	pemilihan aktivitas yang dapat mendukung penyelesaian proyek.
Menyusun Jadwal (<i>Create a Schedule</i>)	Guru dan Siswa secara kolaboratif menyusun berbagai aktivitas, antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa Siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing Siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta Siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
Memonitor Siswa dan kemajuan proyek (<i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i>)	Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas Siswa selama menyelesaikan proyek. Proses monitoring dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik untuk merekam keseluruhan aktivitas penting.
Menguji Hasil (<i>Assess the Outcome</i>)	Kegiatan ini dilakukan untuk membantu Guru dalam mengukur ketercapaian standar, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai Siswa, membantu Guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Sintak PBL (I)	Deskripsi (II)
Mengevaluasi Pengalaman (<i>Evaluate the Experience</i>)	Guru dan Siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini Siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan Siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (<i>new inquiry</i>) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

(Sumber: Lia Yuliani, 2022)

Dengan prinsip-prinsip desain kurikulum berbasis proyek yang tepat, serta pengembangan rubrik penilaian yang sesuai, PBL dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, mengembangkan keterampilan, dan mempersiapkan mereka untuk sukses di dunia nyata.

C. IMPLEMENTASI PROJECT-BASED LEARNING DI RUANG KELAS

Implementasi PBL di ruang kelas memerlukan penggunaan berbagai strategi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang efektif,

kolaboratif, dan terarah. Berikut adalah beberapa strategi yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan PBL di ruang kelas:

1. Pembagian Peran. Pembagian peran adalah strategi yang efektif untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok berkontribusi secara signifikan dalam proyek PBL. Beberapa cara untuk melakukan pembagian peran adalah sebagai berikut:

- **Peran Spesifik:** Setiap anggota kelompok diberikan peran yang spesifik berdasarkan keahlian, minat, atau keterampilan mereka. Misalnya, pengatur waktu, pencatat catatan, peneliti, dan presenter.
- **Rotasi Peran:** Kelompok dapat mengadopsi sistem rotasi peran di mana setiap anggota bergantian mengambil peran yang berbeda dalam setiap fase proyek. Hal ini membantu dalam pengembangan berbagai keterampilan dan pengalaman.
- **Peran Kolaboratif:** Beberapa peran dapat dirancang untuk mempromosikan kerjasama antara anggota kelompok, seperti pengembang ide, koordinator komunikasi, dan fasilitator diskusi.

2. Pengorganisasian Kelompok. Pengorganisasian kelompok merupakan aspek penting dalam implementasi PBL untuk memastikan kerjasama yang efektif dan distribusi tanggung jawab yang adil. Beberapa strategi pengorganisasian kelompok yang dapat digunakan adalah:

- **Kelompok Beragam:** Menciptakan kelompok yang terdiri dari siswa dengan latar belakang, kemampuan, minat, dan gaya belajar yang berbeda untuk mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah yang kreatif.
- **Kelompok Kecil:** Memperkecil ukuran kelompok menjadi sekitar 3-5 siswa untuk memfasilitasi diskusi yang lebih intensif dan partisipasi yang lebih aktif dari setiap anggota kelompok.
- **Pertemuan Reguler:** Menjadwalkan pertemuan reguler antara anggota kelompok untuk merencanakan, memantau kemajuan, dan memecahkan masalah bersama-sama.

3. Pemfasilitasian Pembelajaran. Pemfasilitasian pembelajaran adalah keterampilan yang penting bagi guru dalam mendukung dan mengarahkan pembelajaran siswa dalam konteks PBL. Beberapa strategi pemfasilitasian yang dapat diterapkan adalah sebagai berikut:

- **Mendorong Diskusi:** Memfasilitasi diskusi kelompok dan diskusi kelas untuk merangsang refleksi, memecahkan masalah, dan mengatasi hambatan dalam proyek.
- **Memberikan Umpan Balik:** Memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa tentang kemajuan mereka, strategi yang digunakan, dan produk atau presentasi mereka.
- **Bimbingan Individual:** Menyediakan bimbingan individual kepada siswa yang memerlukan dukungan tambahan dalam

mengatasi tantangan atau mengembangkan keterampilan tertentu.

- **Menyediakan Sumber Daya:** Menyediakan akses kepada sumber daya, baik dalam bentuk materi pembelajaran, teknologi, maupun ahli di bidangnya, untuk mendukung penyelidikan dan pengembangan proyek.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, menginspirasi, dan memotivasi siswa untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan menghasilkan karya yang bermakna dalam konteks PBL.

D. EVALUASI DAN PENILAIAN DALAM PBL

Penilaian Proyek. Membahas teknik-teknik evaluasi yang sesuai untuk proyek PBL, termasuk penilaian formatif dan sumatif, serta keterlibatan siswa dalam proses penilaian.

Teknik Evaluasi untuk Proyek PBL. Evaluasi dalam proyek berbasis PBL memainkan peran penting dalam mengukur pencapaian siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memperbaiki proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa teknik evaluasi yang sesuai untuk proyek PBL:

1. **Penilaian Formatif.** Penilaian formatif adalah proses evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan membantu

mereka dalam meningkatkan kinerja mereka. Beberapa teknik penilaian formatif yang dapat diterapkan dalam PBL meliputi:

- **Observasi:** Guru dapat mengamati aktivitas dan interaksi siswa selama proses kerja proyek untuk memahami tingkat partisipasi, kemajuan, dan keterampilan yang sedang dikembangkan.
- **Diskusi Kelompok:** Mengadakan diskusi kelompok di mana siswa berbagi ide, masalah yang dihadapi, dan strategi pemecahan masalah mereka, sehingga memungkinkan untuk memberikan umpan balik langsung.
- **Penilaian Peer:** Menggunakan penilaian oleh sesama untuk memungkinkan siswa memberikan umpan balik satu sama lain berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

2. **Penilaian Sumatif.** Penilaian sumatif dilakukan pada akhir proyek untuk mengevaluasi pencapaian siswa dan memberikan gambaran keseluruhan tentang apa yang telah mereka pelajari. Beberapa teknik penilaian sumatif yang sesuai untuk proyek PBL meliputi:

- **Presentasi atau Pameran:** Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil proyek mereka kepada kelas atau panel penilai untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang topik, proses pembelajaran, dan produk yang dihasilkan.
- **Portofolio:** Meminta siswa untuk menyusun portofolio yang berisi dokumen-dokumen, produk, dan refleksi tentang

pengalaman mereka dalam proyek, yang kemudian dinilai berdasarkan kriteria tertentu.

- **Rubrik Penilaian:** Menggunakan rubrik penilaian yang telah disepakati sebelumnya untuk menilai produk akhir proyek siswa berdasarkan kriteria seperti kualitas, kreativitas, dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Keterlibatan Siswa dalam Proses Penilaian

Keterlibatan siswa dalam proses penilaian adalah prinsip penting dalam PBL yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang kriteria penilaian, merangsang refleksi diri, dan mempromosikan tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Beberapa cara untuk melibatkan siswa dalam proses penilaian adalah:

- **Pengembangan Rubrik Bersama:** Meminta siswa untuk berpartisipasi dalam pengembangan rubrik penilaian yang akan digunakan untuk menilai proyek mereka, sehingga mereka memahami harapan dan kriteria penilaian dengan lebih baik.
- **Self-Assessment:** Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai kinerja mereka sendiri berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, dan merencanakan langkah-langkah untuk meningkatkan kinerja mereka.
- **Peer Assessment:** Meminta siswa untuk menilai kinerja sesama mereka, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan membandingkan penilaian mereka dengan penilaian guru

untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang kriteria penilaian.

Dengan menerapkan teknik-teknik evaluasi yang sesuai dan melibatkan siswa dalam proses penilaian, PBL dapat menjadi lebih efektif dalam mengukur pencapaian siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, dan mengembangkan keterampilan evaluatif yang penting dalam kehidupan mereka.

E. TANTANGAN DAN PELUANG DALAM PROJECT-BASED LEARNING

Implementasi PBL membawa tantangan unik yang perlu diatasi agar pendekatan ini berhasil di ruang kelas. Berikut adalah analisis beberapa tantangan umum yang dihadapi dalam mengimplementasikan PBL, serta peluang untuk pengembangan lebih lanjut.

- 1. Persiapan Guru.** Guru perlu memahami konsep PBL secara mendalam dan mempersiapkan proyek-proyek yang relevan dan bermakna. Hal ini memerlukan investasi waktu dan sumber daya untuk merencanakan dan mendesain kurikulum PBL.
- 2. Manajemen Kelas.** Mengelola proyek-proyek PBL dalam kerangka waktu pembelajaran yang terbatas dan memastikan partisipasi aktif dari setiap siswa dapat menjadi tantangan, terutama dalam kelas yang besar.

3. **Evaluasi dan Penilaian.** Menilai pencapaian siswa secara adil dan objektif dalam konteks proyek PBL bisa menjadi kompleks. Guru perlu mengembangkan rubrik penilaian yang jelas dan relevan untuk memastikan evaluasi yang efektif.
4. **Keterlibatan Siswa.** Mengamati partisipasi aktif dari setiap siswa dalam proyek PBL dan memastikan bahwa mereka mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dapat menjadi tantangan. Tidak semua siswa mungkin memiliki keterampilan atau motivasi untuk berpartisipasi sepenuhnya.
5. **Pembatasan Kurikulum dan Waktu.** Terkadang tekanan untuk menyelesaikan kurikulum dan mempersiapkan siswa untuk ujian standar dapat menghambat fleksibilitas yang diperlukan untuk menerapkan PBL secara efektif.

Peluang untuk pengembangan lebih lanjut meliputi:

1. **Pelatihan Guru.** Memberikan pelatihan yang komprehensif kepada guru tentang konsep, desain, dan implementasi PBL dapat membantu mereka merasa lebih percaya diri dan terampil dalam menerapkan pendekatan ini.
2. **Kolaborasi Antar Guru.** Kolaborasi antara guru dalam tim atau sekolah dapat memfasilitasi pertukaran ide, sumber daya, dan pengalaman dalam mengimplementasikan PBL. Hal ini dapat meningkatkan kualitas proyek dan memperluas jangkauan pembelajaran.
3. **Integrasi Teknologi.** Memanfaatkan teknologi dapat memperluas peluang untuk implementasi PBL dengan memberikan akses ke

sumber daya online, alat kolaborasi, dan platform pembelajaran yang mendukung.

4. **Kemitraan dengan Komunitas.** Bermitra dengan organisasi atau anggota komunitas lokal dapat memberikan konteks nyata untuk proyek PBL, menghubungkan pembelajaran di kelas dengan kebutuhan dan masalah yang ada di lingkungan sekitar.
5. **Penelitian dan Inovasi.** Terus melakukan penelitian tentang praktik terbaik dalam implementasi PBL dan mengembangkan inovasi dalam desain kurikulum, evaluasi, dan pembelajaran kolaboratif dapat membantu memperbaiki pendekatan ini secara berkelanjutan.

Dengan mengatasi tantangan-tantangan ini dan memanfaatkan peluang untuk pengembangan lebih lanjut, PBL dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang sangat efektif dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan berorientasi pada masalah.

BAGIAN 6

METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

A. KONSEP DAN TUJUAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Metode pembelajaran role-playing adalah teknik di mana peserta didik memainkan peran tertentu dalam situasi atau skenario yang telah ditentukan. Metode pembelajaran role-playing dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman, penerapan, dan refleksi atas konsep atau keterampilan yang dipelajari, serta untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Kokom Komalasari, metode pembelajaran role-playing adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.

Konsep metode role playing ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti

perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya.

Metode role playing dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama.

Tujuan dari metode ini adalah untuk memberikan peserta didik pengalaman langsung dalam menerapkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan yang telah dipelajari dalam sebuah konteks yang relevan dan menarik.

Tujuan Role playing sesuai dengan jenis belajarnya adalah, sebagai berikut:

1. Belajar dengan berbuat, para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
2. Belajar melalui meniru (imitasi), para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk

mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah di dramatisasikan.

Metode pembelajaran role-playing telah diperdebatkan dan dianalisis oleh para ahli dalam bidang pendidikan. Berikut adalah pandangan beberapa ahli terkemuka tentang metode pembelajaran role-playing:

1. **Jean Piaget:** Seorang psikolog perkembangan terkenal, Piaget percaya bahwa permainan peran, atau role-playing, penting untuk perkembangan kognitif anak-anak. Menurutnya, permainan peran memungkinkan anak-anak untuk mengasah keterampilan sosial, memahami perspektif orang lain, dan membangun pemahaman tentang dunia di sekitar mereka.
2. **Lev Vygotsky:** Seorang ahli psikologi Rusia, Vygotsky mengemukakan teori tentang pembelajaran sosial. Menurutnya, role-playing memungkinkan peserta didik untuk belajar dari interaksi sosial dengan orang lain, serta memperluas pemahaman mereka melalui komunikasi dan kolaborasi.
3. **John Dewey:** Seorang filsuf dan pendidik Amerika, Dewey menekankan pentingnya pembelajaran pengalaman dalam pendidikan. Baginya, role-playing adalah salah satu cara yang efektif untuk menghadirkan pengalaman praktis kepada peserta didik, memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang konsep dan keterampilan.

4. **Jerome Bruner:** Seorang psikolog kognitif Amerika, Bruner mempromosikan pendekatan pembelajaran yang aktif dan konstruktif. Baginya, role-playing adalah cara yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep abstrak melalui pengalaman praktis.
5. **Sigmund Freud:** Walaupun tidak secara khusus membahas role-playing dalam konteks pembelajaran, Freud menekankan pentingnya peran fantasi dan imajinasi dalam perkembangan individu. Dalam konteks ini, role-playing dapat dianggap sebagai cara untuk menjelajahi dan memahami berbagai aspek psikologis dan emosional.

Pendapat para ahli ini menunjukkan bahwa role-playing memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, termasuk pengembangan keterampilan sosial, penguatan pemahaman konsep, dan promosi interaksi sosial yang positif.

B. KARAKTERISTIK METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Metode pembelajaran role-playing adalah pendekatan di mana peserta didik mengambil peran atau karakter tertentu dan berinteraksi satu sama lain dalam situasi atau skenario yang dibuat untuk mensimulasikan situasi kehidupan nyata. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari metode pembelajaran role-playing:

1. **Interaktif:** Peserta didik secara aktif terlibat dalam kegiatan dengan berperan sebagai karakter tertentu. Mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam percakapan dan tindakan.
2. **Pengalaman Praktis:** Role-playing menyediakan pengalaman langsung yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata. Ini membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.
3. **Kolaboratif:** Peserta didik bekerja sama dalam tim atau kelompok untuk menyelesaikan tugas atau menyelesaikan skenario. Ini mempromosikan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah bersama.
4. **Kreatif:** Peserta didik diberi kebebasan untuk mengembangkan karakter mereka dan merespons situasi yang berkembang secara kreatif. Mereka dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menghadapi tantangan dan memecahkan masalah.
5. **Reflektif:** Setelah role-playing selesai, biasanya ada waktu untuk refleksi di mana peserta didik dapat memikirkan pengalaman mereka, mengidentifikasi pembelajaran yang diperoleh, dan merencanakan tindakan selanjutnya.
6. **Motivasi:** Metode ini sering kali meningkatkan motivasi peserta didik karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka memiliki kesempatan untuk merasakan dampak langsung dari keputusan dan tindakan mereka.

7. **Konteks Luar Biasa:** Role-playing memungkinkan untuk menyajikan materi pelajaran dalam konteks yang lebih hidup dan relevan bagi peserta didik. Ini dapat membantu mereka memahami bagaimana teori diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
8. **Fleksibel:** Metode ini dapat disesuaikan dengan berbagai konten pembelajaran dan tingkat keterampilan. Anda dapat menggunakan role-playing untuk mengajarkan berbagai topik, mulai dari keterampilan interpersonal hingga konsep matematika yang kompleks.
9. **Evaluatif:** Selain menjadi alat pembelajaran, role-playing juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik. Melalui observasi dan refleksi, guru dapat mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam menguasai materi.

Dengan memanfaatkan karakteristik ini, metode pembelajaran role-playing dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dan berarti bagi peserta didik.

C. LANGKAH-LANGKAH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Berikut adalah langkah-langkah konkret untuk mengimplementasikan metode pembelajaran role-playing dalam sebuah kegiatan pembelajaran:

1. Mulailah dengan memberikan penjelasan singkat tentang konsep atau topik yang akan dipelajari melalui role-playing. Pastikan peserta didik memahami konteks dan tujuan dari kegiatan tersebut.
2. Bagilah peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, tergantung pada skenario yang dipilih. Setiap kelompok akan menerima peran-peran yang berbeda dalam skenario tersebut.
3. Buat atau pilihlah skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan cocok untuk role-playing. Skenario harus menggambarkan situasi yang realistis dan relevan dengan topik yang sedang dipelajari.
4. Berikan panduan kepada setiap kelompok tentang peran yang mereka mainkan. Jelaskan karakteristik, tujuan, dan sifat-sifat yang melekat pada setiap peran.
5. Beri waktu bagi peserta didik untuk mempersiapkan peran mereka. Mereka dapat berdiskusi tentang strategi dan tindakan yang akan mereka ambil dalam role-playing.
6. Biarkan peserta didik memainkan peran mereka dalam skenario yang telah ditentukan. Biarkan interaksi antara peran-peran tersebut terjadi secara alami, dan biarkan peserta didik mengeksplorasi solusi-solusi yang mungkin.
7. Selama role-playing berlangsung, awasi interaksi antara peserta didik dan berikan bimbingan jika diperlukan. Pastikan semua peserta didik terlibat dan memahami tujuan dari kegiatan tersebut.

8. Setelah role-playing selesai, lakukan sesi diskusi untuk menganalisis pengalaman mereka. Diskusikan strategi yang digunakan, tantangan yang dihadapi, dan pelajaran yang dipetik dari kegiatan tersebut.
9. Dorong peserta didik untuk merenungkan pengalaman mereka dalam role-playing dan mengaitkannya dengan konsep atau keterampilan yang dipelajari. Buat kesimpulan tentang pembelajaran yang diperoleh dan hubungannya dengan kehidupan nyata.
10. Evaluasilah efektivitas kegiatan role-playing dan berikan umpan balik kepada peserta didik tentang partisipasi dan kinerja mereka. Gunakan umpan balik ini untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan role-playing di masa mendatang.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat mengimplementasikan metode pembelajaran role-playing secara efektif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan aplikasi konsep atau keterampilan yang dipelajari.

D. MATERI YANG COCOK UNTUK METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Setelah memahami kelebihan dan kekurangan metode ini, tentu kita harus pandai menentukan penggunaan Metode pembelajaran role-playing berbagai jenis materi pembelajaran. Di bawah ini adalah

beberapa contoh materi yang cocok untuk metode pembelajaran role-playing:

1. Materi pembelajaran termasuk pemecahan konflik, pengambilan keputusan moral, atau interaksi antarindividu. Peserta didik dapat memainkan peran dalam situasi-situasi sosial yang kompleks untuk mempraktikkan keterampilan berkomunikasi, negosiasi, dan memecahkan masalah.
2. Materi pembelajaran yang mencakup pengembangan keterampilan praktis, seperti keterampilan presentasi, keterampilan manajemen waktu, atau keterampilan wawancara. Peserta didik dapat memainkan peran dalam situasi-situasi yang mensimulasikan kehidupan profesional untuk melatih keterampilan mereka.
3. Materi yang berkaitan dengan pengembangan karakter, pemahaman emosi, atau membangun hubungan antarmanusia. Role-playing dapat membantu peserta didik memahami dan mempraktikkan berbagai aspek kepribadian atau emosi dalam konteks yang aman dan terkendali.
4. Metode role-playing sangat efektif untuk mengajarkan bahasa kedua atau bahasa asing. Peserta didik dapat memainkan peran dalam situasi-situasi komunikatif dalam bahasa target, seperti berinteraksi di toko, hotel, atau bandara.
5. Materi yang melibatkan peristiwa sejarah atau karya sastra tertentu dapat diperkaya melalui role-playing. Peserta didik dapat memainkan peran karakter-karakter dalam kisah atau

peristiwa sejarah tertentu untuk memahami konteks dan kompleksitasnya.

6. Materi yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi efektif, bekerja sama dalam tim, atau memimpin. Role-playing dapat membantu peserta didik mempraktikkan keterampilan tersebut dalam situasi-situasi yang realistis.
7. Konsep ilmu pengetahuan atau matematika tertentu dapat disajikan melalui role-playing untuk memperjelas atau mengilustrasikan pemahaman peserta didik. Misalnya, peserta didik dapat memainkan peran dalam simulasi ekosistem atau percobaan ilmiah.
8. Materi yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan profesional, seperti keterampilan kepemimpinan, manajemen konflik, atau strategi pemasaran. Role-playing dapat digunakan untuk melatih keterampilan tersebut dalam konteks yang relevan dengan dunia kerja.
9. Materi yang melibatkan pengembangan ide bisnis, perencanaan proyek, atau penjualan produk. Peserta didik dapat memainkan peran dalam situasi-situasi yang berkaitan dengan memulai dan mengelola bisnis untuk mempraktikkan keterampilan kewirausahaan mereka.
10. Materi yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, seperti analisis teks, evaluasi argumen, atau penyelesaian masalah. Role-playing dapat digunakan untuk mempraktikkan

keterampilan tersebut dalam konteks yang relevan dengan situasi kehidupan nyata.

Dengan memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran role-playing dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran.

E. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Metode pembelajaran role-playing memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. **Pengalaman Praktis:** Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan dalam situasi nyata atau semirip mungkin dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami konteks dan relevansi materi yang dipelajari.
2. **Peningkatan Keterlibatan:** Role-playing mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktor aktif dalam menciptakan dan menjalankan situasi yang dipelajari.
3. **Pengembangan Keterampilan Sosial:** Melalui role-playing, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan

masalah, dan berempati. Mereka belajar untuk berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai situasi.

4. **Memfasilitasi Pemahaman yang Mendalam:** Dengan memainkan peran dalam situasi tertentu, peserta didik dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep atau topik yang dipelajari. Mereka melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan belajar melalui pengalaman langsung.
5. **Meningkatkan Kreativitas:** Role-playing mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi dalam skenario yang diberikan. Mereka dapat bereksperimen dengan berbagai strategi dan tindakan tanpa takut akan konsekuensi nyata.
6. **Meningkatkan Retensi Informasi:** Melalui pengalaman langsung dalam role-playing, peserta didik cenderung mengingat informasi dengan lebih baik. Mereka membuat asosiasi antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman praktis yang mereka alami.
7. **Mengatasi Kecemasan dan Ketidaknyamanan:** Bagi beberapa peserta didik, role-playing dapat membantu mengatasi kecemasan atau ketidaknyamanan dalam berbicara di depan umum atau berinteraksi dengan orang lain. Mereka dapat merasa lebih percaya diri melalui pengalaman berperan.
8. **Konteks yang Relevan:** Role-playing memungkinkan pembelajaran terjadi dalam konteks yang relevan dan bermakna bagi peserta didik. Mereka dapat melihat langsung bagaimana konsep atau keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Meskipun metode pembelajaran role-playing memiliki banyak kelebihan, namun ada juga beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan:

1. **Waktu yang Diperlukan:** Persiapan dan pelaksanaan role-playing membutuhkan waktu yang cukup lama. Proses pembagian peran, pengembangan skenario, dan pelaksanaan role-playing dapat memakan waktu lebih lama.
2. **Ketidaknyamanan Peserta Didik:** Beberapa peserta didik mungkin merasa tidak nyaman atau canggung dalam memainkan peran, terutama jika peran yang diberikan tidak sesuai dengan kepribadian atau kecenderungan mereka. Hal ini dapat menghambat partisipasi aktif dalam kegiatan.
3. **Tantangan Logistik:** Role-playing seringkali memerlukan ruang yang cukup besar. Tantangan logistik seperti ruang kelas yang sempit atau kurangnya peralatan dapat menghambat pelaksanaan role-playing dengan baik.
4. **Keterbatasan Realisme:** Meskipun role-playing berusaha menciptakan situasi yang mendekati kehidupan nyata, namun kadang-kadang sulit untuk mencapai tingkat realisme yang diinginkan. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dari pengalaman tersebut.
5. **Keseragaman Pengalaman:** Pengalaman role-playing dapat bervariasi antara kelompok-kelompok, tergantung pada pemahaman, kreativitas, dan keterampilan peserta didik dalam memainkan peran.

6. **Evaluasi yang Tidak Objektif:** Evaluasi kinerja peserta didik dalam role-playing dapat menjadi subjektif. Penilaian terhadap interaksi, komunikasi, atau keberhasilan dalam mencapai tujuan role-playing dapat dipengaruhi oleh penilaian individu atau kebijakan evaluator.
7. **Kesulitan Mengintegrasikan dengan Kurikulum:** Terkadang sulit untuk mengintegrasikan role-playing ke dalam kurikulum yang sudah ada.
8. **Tidak Cocok untuk Semua Materi:** Beberapa konsep atau topik mungkin tidak cocok untuk dipelajari melalui role-playing. Misalnya, topik yang sangat teknis atau abstrak mungkin lebih cocok diajarkan melalui metode lain seperti ceramah atau diskusi.

Meskipun memiliki kelemahan-kelemahan tersebut, metode pembelajaran role-playing tetap merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan sosial peserta didik jika dikelola dengan baik dan sesuai dengan konteks pembelajaran.

F. CARA MENGATASI KELEMAHAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Meskipun metode pembelajaran role-playing memiliki beberapa kelemahan namun ada berbagai strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi atau meminimalkan kelemahan tersebut:

1. Melakukan persiapan yang matang sebelum pelaksanaan role-playing dapat membantu mengatasi banyak kelemahan. Hal ini

termasuk memilih skenario yang tepat, membagi peran dengan cermat, dan memberikan panduan yang jelas kepada peserta didik.

2. Pastikan peserta didik merasa nyaman dan aman selama role-playing. Berikan arahan dan bimbingan yang memadai, serta berikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu mereka mengatasi kecemasan atau ketidaknyamanan.
3. Pastikan bahwa Anda memiliki sumber daya yang cukup, seperti ruang yang cukup besar, properti, atau peralatan tambahan yang diperlukan untuk melaksanakan role-playing dengan baik.
4. Berikan variasi dalam peran yang diberikan kepada peserta didik untuk menghindari kesan monoton atau keterbatasan dalam pengalaman pembelajaran mereka.
5. Pertimbangkan untuk menggunakan rubrik evaluasi atau kriteria penilaian yang jelas untuk menilai kinerja peserta didik dalam role-playing. Hal ini dapat membantu memastikan bahwa evaluasi dilakukan secara objektif dan adil.
6. Sesudah role-playing, berikan waktu untuk refleksi yang mendalam. Dorong peserta didik untuk merenungkan pengalaman mereka, mengevaluasi apa yang telah dipelajari, dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
7. Pastikan bahwa kegiatan role-playing terintegrasi dengan baik dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini memastikan bahwa role-playing memiliki relevansi yang jelas dengan materi yang sedang dipelajari.

8. Jadilah fleksibel dalam merancang dan melaksanakan kegiatan role-playing. Sesuaikan pendekatan dan skenario dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik.
9. Pastikan semua peserta didik terlibat secara aktif dalam role-playing. Dorong partisipasi yang merata dengan memberikan kesempatan yang adil kepada semua peserta didik untuk berperan dan berkontribusi dalam kegiatan.
10. Jadikan role-playing sebagai peluang untuk belajar dari pengalaman. Gunakan refleksi dan umpan balik untuk mengidentifikasi pelajaran yang dipetik dan menerapkannya dalam kehidupan nyata atau konteks pembelajaran lainnya.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, pendidik dapat mengatasi kelemahan metode pembelajaran role-playing dan meningkatkan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

BAGIAN 7

METODE PEMBELAJARAN *INQUIRY BASED LEARNING*

A. LANDASAN FILOSOFIS PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *INQUIRY BASED LEARNING*

Inquiry based learning (IBL) memiliki akar sejarah yang panjang dan berkembang seiring dengan berkembangnya waktu dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun demikian tidak ada satu titik dalam sejarah pendidikan yang secara khusus menandai lahirnya IBL, namun berbagai gagasan dan praktek yang mendasarinya telah banyak bermunculan dalam konteks pendidikan selama beberapa tahun terakhir ini. Berikut ini beberapa tonggak sejarah yang memberikan pengaruh dalam perkembangan lahirnya IBL:

1. Filosofi Pendidikan Klasik

Ada beberapa filsuf klasik seperti Socrates, Plato dan Aristoteles yang menekankan pentingnya pertanyaan, diskusi dan refleksi dalam proses pembelajaran yang merupakan prinsip-prinsip dari IBL.

2. Gerakan Pendidikan Progresif yang terjadi pada abad ke-20an yang dikomandoi oleh John Dewey, Montessori dan Jean Piaget, dimana mereka memperjuangkan pendekatan pendidikan yang lebih berpusat pada peserta didik, dimana pembelajaran tersebut didasari oleh pengalaman langsung, eksplorasi dan penemuan.

3. Revolusi Saintifik yang terjadi pada abad ke-17 dan ke-18 yaitu berkembangnya ilmu pengetahuan dan metode ilmiah. Tokoh-tokoh yang pada masa ini seperti Sir Isaac Newton, Galileo Galilei dan Francis Bacon, dimana mereka memberikan landasan bagi pendekatan IBL yang menekankan pada proses penyelidikan dan penemuan ilmiah.
4. Perkembangan Pendidikan Matematika dan Sains pada abad ke-20, dimana terjadi penekanan pada pemecahan masalah dan pengembangan keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran matematika dan sains, terutama di Amerika Serikat, mendorong adopsi pendekatan IBL dalam pembelajaran.
5. Gerakan Pendidikan Perubahan pada pertengahan abad-20 yaitu ada peningkatan minat terhadap metode pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan berpusat pada peserta didik sebagai respon terhadap kebutuhan akan persiapan peserta didik untuk menghadapi masyarakat yang terus berubah.
6. Penelitian dalam Psikologi Pendidikan. Konsep-konsep dalam psikologi pendidikan seperti teori pembelajaran kognitif dan konstruktivisme telah membentuk landasan teoritis bagi pendekatan IBL.

Meskipun banyak pengaruh yang membentuk konsep IBL, namun gerakan ini terus berkembang dan disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pendidikan yang berubah seiring waktu dan jaman. Metode Pembelajaran IBL memberikan penekanan pada proses pencarian dan penemuan materi pelajaran tidak diberikan secara langsung,

melainkan peserta didik harus mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar (Lestari & Putri, 2019). Peserta didik berada dipusat pengalaman belajar dan mengambil kepemilikan pembelajaran mereka sendiri (Wells dalam Caswel dan LaBrie), 2017)

Metode pembelajaran IBL menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang dipertanyakan (R.G. Inovatif, 2024). Di samping itu, metode pembelajaran tersebut mampu membangun berbagai karakter positif peserta didik di sekolah dasar, di antaranya keingintahuan yang tinggi, percaya diri, kolaboratif, mandiri, dan melahirkan rasa tanggungjawab terhadap tugas yang diemban (Arisandy, 2022).

Dengan demikian, IBL dapat menjadi salah satu metode pembelajaran efektif dan bermakna untuk membangun karakter positif peserta didik. IBL disusun, direncanakan dan dibimbing oleh guru, tetapi sangat memungkinkan peserta didik bisa mengambil peran pribadi dalam pembelajarannya dan peserta didik bisa mengaktualisasikan dirinya dalam kegiatan belajar mengajar (Wallace & Husid, 2017:10).

B. KONSEP INQUIRY BASED LEARNING

Ada banyak ragam metode pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru terhadap peserta didik yang biasanya disesuaikan dengan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dan itu semua tergambar pada silabus pada penerapan kurikulum 2013 dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada penerapan kurikulum merdeka. Metode pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan berbagai pengalaman untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memiliki fungsi sebagai acuan bagi para pembuat perancang pembelajaran dan pengajar dan merencanakan aktivitas belajar mengajar (Ahilpy A. Oktavia, 2020)

Salah satu metode pembelajaran yang strategis dan menarik minat peserta didik dalam belajar adalah metode IBL. Pada penerapan kurikulum merdeka dengan paradigma pembelajaran berfokus pada peserta didik, IBL sangat tepat digunakan mengingat rasa keingintahuan peserta didik merupakan proses awal terbentuknya proses pembelajaran yang menarik dikelas. Perasaan keingintahuan itulah yang kemudian disebut dengan *inquiry*.

Inquiry based learning (IBL) atau pembelajaran berbasis penyelidikan merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses penyelidikan, penemuan dan eksplorasi peserta didik yang bertujuan untuk memahami konsep dan memecahkan masalah. Metode pembelajaran IBL dalam aktivitas pembelajarannya lebih

menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dengan tujuan mereka dapat memiliki pengalaman belajar saatv menemukan berbagai konsep materi yang didasarkan pada permasalahan yang diajukan Peserta didik (Toro, 2020).

Konsep dasar IBL melibatkan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran dengan memungkinkan mereka untuk bertanya, menyelidiki dan memahami topik tertentu melalui eksplorasi aktif dan konsep dasar tersebut meliputi:

1. Pertanyaan sebagai pusat pembelajaran.

Dalam IBL pembelajaran dimulai dengan pertanyaan, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan yang menarik dan relevan tentang suatu topik yang sedang dipelajari.

2. Pembelajaran berbasis masalah.

Peserta didik diberikan suatu situasi atau masalah yang memerlukan pemecahan, mereka kemudian menggunakan pertanyaan yang mereka ajukan untuk menyelidiki masalah tersebut, mencari jawaban dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri.

3. Penyelidikan Aktif

Inquiry based learning mendorong peserta didik untuk menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka melakukan proses penyeledikan, mencari informasi, mengumpulkan bukti dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi langsung.

4. Pemecahan Masalah Kolaboratif

Peserta didik sering bekerja dalam kelompok belajar atau tim untuk menjelajahi pertanyaan atau masalah yang kompleks.

5. Pembimbingan Guru

Meskipun peserta didik memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran, namun guru tetap berperan sebagai pembimbing dan fasilitator, guru membantu peserta didik merumuskan pertanyaan yang tepat, memberikan arahan, memberikan umpan balik dan memfasilitasi diskusi yang memperdalam pemahaman

6. Refleksi dan Penilaian

IBL mendorong peserta didik untuk merefleksikan proses pembelajaran mereka, termasuk apa yang telah mereka pelajari, sementara penilaian dalam IBL tidak hanya berfokus pada hasil akhir, namun juga proses penyelidikan dan perkembangan pemahaman peserta didik.

Ada banyak pandangan mengenai pengertian IBL menurut para ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. **National Science Foundation (NSF)**, *Inquiry based learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses penelitian ilmiah.
2. **John Dewey**, seorang filsuf pendidikan yang berpandangan bahwa pembelajaran harus berasal dari pengalaman nyata dan relevan bagi peserta didik sehingga menurutnya penting adanya interaksi peserta didik dengan lingkungannya secara langsung.

3. **Harold B. White** yang menggambarkan IBL sebagai pendekatan yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menentukan arah dan skala penelitian mereka.
4. **Jerome Bruner** yang menyatakan bahwa IBL melibatkan proses *discovery learning* yaitu peserta didik belajar dengan melakukan penemuan sendiri melalui eksplorasi dan penyelidikan.
5. **Elliot w. Eisner** yang mengartikan IBL sebagai pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pembuat arti, dimana mereka terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi kehidupan mereka.

Dari pengertian diatas, menunjukan bahwa IBL tidak hanya mengenai pemberian informasi kepada peserta didik, tetapi juga mengenai memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis, keterampilan penelitian dan keingintahuan melalui proses penyelidikan aktif.

C. PENERAPAN *INQUIRY BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN

Penerapan *Inquiry Based learning* dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk menjadi aktif dalam mengeksplorasi konsep, memecahkan masalah dan mengembangkan pemahaman peserta didik itu sendiri. Beberapa langkah yang dapat diambil untuk menerapkan IBL dalam pembelajaran yaitu:

1. Merancang Pertanyaan Mendorong. Langkah ini dimulai dengan merancang beberapa pertanyaan terbuka yang memicu rasa ingin tahu dan memerlukan pemikiran kritis dari peserta didik.
2. Memberikan Panduan yang Terarah. Pada langkah ini, meskipun IBL memberikan penekanan pada aspek kemandirian peserta didik, memberikan panduan yang terarah adalah penting.
3. Menyediakan Sumber Daya. Langkah ini harus pastikan peserta didik memiliki akses ke berbagai sumber daya yang relevan, seperti buku, artikel, video dan sumber daya daring lainnya.
4. Mendorong Kolaborasi. IBL dapat diterapkan baik secara individu maupun secara kelompok.
5. Memberikan Ruang untuk Melakukan Eksperimen. Pada langkah ini berikan peserta didik kesempatan untuk menguji hipotesis mereka melalui eksperimen atau demonstrasi.
6. Memfasilitasi Refleksi. Setelah proses penyelidikan selesai, pada langkah ini berikan waktu bagi peserta didik untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari.
7. Menilai Pembelajaran. Selama dan setelah proses IBL pada langkah ini lakukan penilaian formatif dan sumatif untuk memantau pemahaman peserta didik. Penilaian ini harus mencakup berbagai aspek, termasuk keterampilan pemecahan masalah, kemampuan berfikir kritis dan kolaborasi.

Dengan menerapkan langkah-langkah ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang, memotivasi dan memberdayakan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman

yang mendalam tentang materi pelajaran. Sejalan dengan pendapat Gulo (2005) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan IBL dapat membuat peserta didik untuk bertanya, mencari pengerahuan atau mempelajari suatu gejala. *Inquiry based learning* adalah cara memperoleh pengetahuan melalui melalui proses Inquiry (Hebrang, 2000).

Bagi guru, *Inquiry based learning* mampu menciptakan kesempatan untuk mempelajari bagaimana pikiran peserta didik dalam belajar. Pada saat menerapkan IBL, guru dapat mengetahui kapan guru memberikan dorongan, petunjuk apa yang dapat diberikan kepada setiap peserta didik, apa yang tidak perlu diberikan kepada peserta didik, bagaimana membaca perilaku peserta didik dan bagaimana membantu peserta didi berkolaborasi dalam memecahkan masalah secara bersama-sama.

Menurut National Science Standard (NSES), Inquiry Based Learning memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengeksplorasi metode dan praktik yang sama dengan yang diperlukan dalam suatu penelitian ilmiah sebab peserta didik dilibatkan dalam kegiatan pengamatan, perencanaan, penyelidikan dan analisis data (Wang, Chen & Yen, 2021). *Inquiry based learning* sebagian besar merangkum konsep pengajaran dan pembelajaran seperti pengajaran berbasis masalah, pengajaran berbasis penelitian dan pembelajaran aktif, karena hal ini IBL dianggap sebagai pendekatan pedagogis luas yang mencakup berbagai strategi yang berorientasi pada pembelajaran peserta didik melalui cara yang lebih aktif dibandingkan

dengan pendekatan konvensional (Moseley & Connolly, 2021). Melalui proses IBL, peserta didik dapat belajar dan mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi yang terdiri dari keterampilan berfikir tingkat tinggi yang terdiri dari keterampilan berfikir memecahkan masalah, menyimpulkan, memeperkirakan, memprediksi, menggeneralisasi dan berfikir kreatif (Kang, 2022).

D. EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *INQUIRY BASED LEARNING* PADA KURIKULUM MERDEKA

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana mata pelajaran akan dimaksimalkan supaya peserta didik memiliki durasi yang cukup untuk memahami rancangan serta menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka merupakan salah satu bagian dari usaha peningkatan kualitas pembelajaran dan disebut sebagai kurikulum yang fleksibel dengan senantiasa fokus pada hal-hal yang mendasar serta pengembangan kepribadian dan kompetensi peserta didik (Valery, 2022)

Pada pelaksanaan kurikulum merdeka, *Inquiry based learning* memiliki efektivitas yang baik terutama pada beberapa aspek yaitu :

1. Aspek Pemberdayaan Peserta Didik

Pada kurikulum merdeka menekankan pada pemberdayaan peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka dan dengan IBL.

2. Keterlibatan Aktif Peserta Didik

Metode IBL, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Pengembangan Keterampilan Berfikir

Inquiry based learning mendorong pengembangan keterampilan berfikir kritis, kreatif dan analitis. Dengan menyelidiki pertanyaan mereka sendiri.

4. Pembelajaran Kolaboratif.

Metode IBL, peserta didik sering bekerja sama dalam kelompok untuk mengeksplorasi masalah dan mencapai pemahaman yang lebih dalam terutama dalam kehidupan nyata.

5. Relevansi Konteks

Metode IBL memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam konteks yang relevan bagi mereka yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam pembelajaran.

Namun, untuk mengoptimalkan efektivitas IBL dalam kurikulum merdeka, perlu dipastikan bahwa guru memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk mendukung dan pengetahuan yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran ini. Guru harus menjadi fasilitator yang efektif, membimbing peserta didik dalam penyelidikan mereka sendirisambil memberikan arahan dan dukungan yang diperlukan.

E. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN METODE PEMBELAJARAN *INQUIRY BASED LEARNING*

Inquiry based learning memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

1. Keunggulan *Inquiry Based Learning*

a. Peningkatan Pemahaman Konseptual

Peserta didik terlibat aktif dalam menyelidik pertanyaan mereka sendiri yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep secara lebih mendalam karena mereka memiliki keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran

b. Pengembangan Keterampilan Berfikir Kritis

Inquiry based learning mendorong peserta didik untuk bertanya, menganalisis, menafsirkan dan mengevaluasi informasi. Hal ini memperkuat keterampilan berfikir kritis yang penting untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan

c. Pemberdayaan Peserta Didik

Peserta didik memiliki kontrol atas pembelajaran mereka sendiri yang meningkatkan motivasi, minat dan rasa tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran

d. Pembelajaran Kolaboratif

Inquiry based learning sering melibatkan kerja kelompok, memungkinkan peserta didik untuk belajar satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja tim dan komunikasi.

e. Relevansi Konteks

Penyelidikan yang didorong oleh peserta didik memungkinkan pembelajaran dalam konteks yang lebih relevan dengan kehidupan nyata, meningkatkan minat dan keterhubungan dengan materi pelajaran.

2. Kelemahan *Inquiry based learning*

a. Waktu Yang Relatif Lama

Pembelajarannya memerlukan waktu yang lebih lama daripada metode pembelajaran tradisional karena proses eksplorasi dan pemecahan masalah yang lebih mendalam

b. Kesiapan dan Keterampilan Guru

Guru perlu memiliki keterampilan khusus dalam mendukung IBL, termasuk kemampuan untuk mengelola kelas, memberikan bimbingan dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik

c. Tantangan dalam Penilaian

Penilaian pembelajaran yang berpusat pada IBL bisa menjadi lebih rumit karena fokus pada pemahaman konseptual dan keterampilan proses, bukan hanya pada hasil akhir atau jawaban yang benar

d. Kesulitan dalam Pembentukan Pertanyaan yang Relevan

Peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam merumuskan pertanyaan yang relevan dan bermakna untuk diteliti, terutama jika mereka tidak terbiasa dengan pendekatan ini.

e. Kurangnya Struktur Pembelajaran yang Jelas

Bagi beberapa peserta didik, kurangnya struktur yang jelas dalam IBL dapat menjadi tantangan. Mereka mungkin membutuhkan panduan lebih lanjut dari guru untuk membantu mereka mengarahkan penyelidikan mereka dengan efektif

Meskipun IBL memiliki beberapa kelemahan, banyak pendidik percaya bahwa keunggulannya dalam mempromosikan pemahaman yang mendalam, keterampilan berfikir kritis dan kemandirian peserta didik membuatnya menjadi metode pembelajaran yang berharga.

BAGIAN 8

METODE PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM

A. PENGERTIAN FLIPPED CLASSROOM

Flipped classroom merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Metode ini bisa dimaknai sebagai kelas yang dibalik. Konsep keseluruhan dari kelas terbalik adalah apa yang biasa dilakukan di dalam kelas kini dilakukan di rumah, dan apa yang dilakukan di rumah kini dilakukan di dalam kelas. Flipped classroom berpeluang melatih siswa proaktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Dalam penerapannya model flipped classroom dapat diintegrasikan dengan teknologi untuk pembelajaran online di rumah. Flipped learning merupakan metode pembelajaran yang memadukan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring dimaksudkan untuk memberikan materi dan penjelasan serta memberikan pekerjaan rumah untuk diselesaikan nantinya pada kelas tatap muka. Dalam pembelajaran tatap muka dilakukan pembahasan pekerjaan rumah, studi kasus atau pemecahan masalah yang pada hakekatnya merangsang siswa dan memberikan pengalaman belajar yang luas. Pembelajaran ini juga lebih efektif karena siswa dapat mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun melalui internet.

Metode flipped classroom merupakan metode pembelajaran yang yang memadukan antara mode pembelajaran online dan mode pembelajaran tatap muka, atau yang biasa dikenal dengan istilah *blended learning*. Tetapi, tidak sekedar itu, pada metode ini terdapat beberapa hal unik yang dikembangkan, terkait prinsip pembelajaran flipped classroom (Vioren1 et al., 2019).

Metode flipped classroom pada dasarnya adalah bagian dari model pembelajaran *blended learning* yang mencakup sinkron dan asinkron. Sinkron berarti guru dan siswa berinteraksi secara real time di kelas, seperti pembelajaran aktif dan pemecahan masalah kelompok selama kegiatan kelas. Penyampaian materi yang tidak sinkron dapat dilakukan dengan cara siswa mengakses video pembelajaran yang disediakan oleh guru.

Pada pelaksanaannya, penyampaian materi pembelajaran secara menyeluruh disampaikan terlebih dahulu melalui pembelajaran di luar kelas, bisa melalui e-learning maupun ceramah dengan format digital ataupun video. Pada saat itu, siswa aktif mempelajari materi secara individual melalui sumber belajar yang telah disiapkan oleh guru. Flipped classroom merupakan metode pembelajaran dimana guru menugaskan siswa untuk secara aktif mempelajari materi yang disampaikan secara digital dalam bentuk video, e-book, atau sumber belajar lainnya sebagai bahan awal dan persiapan untuk kegiatan tatap muka di kelas (pembelajaran langsung) (Sutisna et al., 2019).

Pada saat yang sama, proses tatap muka lebih mengoptimalkan praktikum, seminar pembelajaran, diskusi atau penugasan. Pada saat proses pembelajaran, siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum memulai pelajaran dan kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung dalam bentuk metode kerja, pembahasan topik atau permasalahan yang belum dipahami oleh siswa. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka di kelas tersebut digunakan untuk keperluan implementasi ilmu yang telah diperoleh melalui e-learning yang sebelumnya telah dilakukan. Kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas tersebut dilakukan dalam bentuk pemecahan masalah, diskusi, atau debat.

Pada metode ini, guru bukan lagi sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran tetapi berfungsi sebagai fasilitator yang menjadi pengelola seluruh kegiatan dan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas agar peserta didik mencapai tujuan belajar yang diinginkannya. Pada tahap ini siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran mandiri.

Metode flipped classroom ini mengandalkan kemampuan metakognisi siswa dalam belajar, Siswa diharapkan menemukan dan menggunakan cara belajarnya tersebut untuk mempelajari materi pelajaran yang telah dibagikan guru. Pembelajaran ini membuat metode ini menjadi pembelajaran aktif yang dapat melatih dan mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik. Pembelajaran ini secara langsung dapat mengimplementasikan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), diantaranya meliputi kegiatan

menganalisis, mensintesis, mengevaluasi bahkan sampai mengkreasikan. Sehingga melalui metode ini dapat membantu siswa untuk dapat menciptakan sendiri kondisi yang menuntungkan untuk mereka dapat belajar mandiri, berinteraksi secara efektif baik dengan teman maupun guru mereka.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PADA FLIPPED CLASSROOM

Metode flipped classroom adalah pembelajaran yang menggabungkan pertemuan kelas dan pembelajaran online. Dalam metode ini tugas-tugas yang biasa dikerjakan di kelas seperti menjelaskan materi, memberikan tugas, tugas dan pekerjaan rumah semuanya dialihkan ke pembelajaran online. Di dalam kelas, pembelajaran sesungguhnya lebih berpusat pada siswa karena siswa akan mempunyai waktu lebih banyak untuk menyelesaikan studi kasus, melakukan pembelajaran berbasis masalah, berlatih, dan berdiskusi.

Prinsip pembelajaran flipped classroom adalah hal-hal yang biasanya merupakan pekerjaan rumah (seperti latihan, studi kasus, pemecahan masalah, dll) menjadi lebih baik dilakukan di kelas. Selama ini mendengarkan penjelasan guru akan menjadi pekerjaan rumah dalam bentuk video. Oleh karena itu, cara belajar seperti ini disebut dengan pembelajaran terbaik atau disebut flipped classroom.

Metode flipped classroom terdiri dari tiga (3) tahapan yang meliputi (1) tahap pertama pra-kelas, (2) tahap kedua di kelas, dan (3) tahap ketiga penerapan:

1. Tahap pertama yaitu pra-kelas, meliputi briefing, transfer informasi, dan penilaian pra-kelas.
2. Fase kedua yaitu di kelas, meliputi pembelajaran kelompok, pemecahan masalah, dan pembelajaran kelompok.
3. Fase ketiga yaitu penerapan meliputi penerapan pengetahuan, evaluasi dan umpan balik akhir (Singh et al., 2018) .



Gambar 8.1. Tahapan Flipped Classroom (Singh et al., 2018).

Pada tahapan pertama, dilakukan briefing atau pengarahan yang merupakan pemberian arahan singkat dari guru untuk memberikan gambaran terkait pembelajaran yang akan dilakukan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, pengalaman belajar yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Guru menyiapkan materi

dalam bentuk presentasi, video pembelajaran ataupun media elektronik lainnya. Selain itu dilakukan juga asesmen untuk mengevaluasi serapan materi atau pengetahuan siswa. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui tes pilihan ganda atau uraian dengan menggunakan berbagai platform online yang tersedia.

Pada tahapan pembelajaran dalam kelas atau tatap muka, pembelajaran dilakukan untuk mengimplementasikan konsep yang telah diperoleh dari tahapan pra-kelas. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa kegiatan pemecahan masalah, diskusi kelompok, debat, ataupun demonstrasi kontekstual. Pada kegiatan ini, guru sebagai fasilitator, memantau perolehan ilmu peserta didik, membimbing dan mendukung proses belajar siswa. Kegiatan dalam kelas ini bisa dalam bentuk kegiatan individu maupun kegiatan kelompok. Kegiatan individu sebaiknya dilakukan sebelum kegiatan kelompok. Hal ini dimaksudkan agar siswa bisa lebih mempersiapkan diri dalam aktifitas kelompok. Kegiatan kelompok memungkinkan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk membawa pemahaman individu mereka ke dalam kelompok kecil dan menggunakan pengetahuan itu untuk melakukan elaborasi konseptual bersama teman-teman mereka dan juga guru.

Sebelum dan sesudah sesi, guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat berpartisipasi aktif baik dalam kegiatan pra-kelas maupun kegiatan tatap muka dalam kelas. Selain itu, guru juga perlu menyiapkan instrument penilaian yang akan dilakukan.

Dalam tahapan ketiga yaitu aplikasi, siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan proyek, riset mini, survei, ataupun portofolio. Pada tahapan ini, guru hendaknya memberikan umpan balik terhadap hasil pencapaian siswa setelah ujian akhir ((Singh et al., 2018).

Flipped classroom merupakan salah satu alternatif bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, khususnya dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang lalu. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdullah (2022), dalam artikelnya dijelaskan bahwa pada pertemuan awal dosen dan mahasiswa membedah keseluruhan cakupan mata kuliah Pembelajaran IPA yang akan dipelajari selama satu semester. Flipped classroom diartikan sebagai kelas yang terbalik. Pada model flipped classroom ini dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk aktif mempelajari materi yang diberikan melalui media digital berupa video atau e-book atau sumber belajar lainnya sebagai bahan awal dan persiapan kegiatan di kelas (tatap muka). Sedangkan proses tatap muka mengoptimalkan kegiatan praktik dan simulasi pembelajaran. Pemetaan tugas telah dilakukan pada awal proses perkuliahan, sehingga mahasiswa sudah mengetahui ruang lingkup bahan ajar dan tugas apa saja yang akan dipelajari dan dikerjakan nantinya. Hal ini sengaja dilakukan agar siswa dapat aktif dan mandiri dalam belajar. Apalagi dengan cara ini, siswa dapat lebih mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran online di rumah. Sebelum perkuliahan dilaksanakan, dosen mempersiapkan dan

merencanakan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan (Abdullah & Panai, 2022).

C. KELEBIHAN DAN TANTANGAN FLIIPED CLASROOM

Flipped classroom mencoba memberikan sensasi pembelajaran yang berbeda dari yang lainnya. Salah satunya adalah pada metode ini, siswa mempraktikkan pembelajaran dengan kesadaran metakognisinya. Siswa melakukan pembiasaan belajar secara mandiri dan dilanjutkan dengan melakukan kolaborasi untuk mengaplikasikan konsep. Hal tersebut menjadi salah satu kelebihan dari metode ini.

Pembelajaran flipped classroom mempunyai beberapa keunggulan antara lain:

1. Siswa mempunyai waktu untuk mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum guru menyajikannya di kelas sehingga siswa dapat memahami lebih baik dan lebih mandiri.
2. Siswa dapat mempelajari materi dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan adanya kesempatan menerima materi,
3. Siswa mendapat perhatian penuh dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami latihan atau tugas,
4. Siswa dapat belajar dari berbagai pembelajaran yang baik isi (Sutisna et al., 2019).

Selain itu, terdapat beberapa manfaat penerapan Flipped Classroom, diantaranya:

1. siswa dapat berkembang dengan kecepatannya sendiri,
2. melakukan latihan yang biasanya merupakan latihan di kelas membantu guru lebih memahami gaya dan kesulitan belajar kesulitan belajar siswa,
3. waktu tatap muka dapat digunakan dengan lebih efektif dan kreatif,
4. guru dapat lebih mudah menilai prestasi, minat dan keterlibatan belajar siswa lebih banyak,
5. pemanfaatan teknologi menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan cocok untuk pembelajaran abad 21.

Sebagai metode baru, flipped classroom menimbulkan banyak tantangan, antara lain meliputi:

1. Guru perlu mempersiapkan diri siswa dan memotivasi siswa untuk memahami dan dapat melaksanakan metode ini, Siswa perlu diberikan pencerahan terkait tujuan pembelajaran dan urgensinya.
2. Siswa merasa kesulitan untuk mempelajari materi secara individual pada kegiatan pra-kelas.
3. Guru kurang mempersiapkan materi yang harus dipelajari siswa pada kegiatan pra kelas, Selain itu, guru juga kurang mempersiapkan kegiatan apa yang harus mereka lakukan setelah kegiatan itu.

4. Saat pembelajaran dalam kelas, guru merasa khawatir karena merasa kehilangan kendali atas kelas. Hal ini disebabkan karena setiap siswa membawa pemahaman yang berbeda pada saat kegiatan pra-kelas,
5. Guru merasa memiliki waktu yang kurang untuk membahas semua topik yang penting, sehingga pada saat pelaksanaan pembelajaran dalam kelas terkadang kegiatan menjadi kurang efektif.
6. Pada saat kegiatan aplikasi konsep, siswa belum bisa terlibat sepenuhnya.
7. Guru baru mencoba metode flipped classroom satu kali dan merasakan bahwa kinerja siswa tampaknya tidak lebih baik daripada yang melakukan pembelajaran langsung di kelas.

Guru mungkin menghadapi banyak tantangan dalam menerapkan metode ini. Guru perlu berpikir dan merencanakan secara matang ketika memutuskan untuk menerapkan flipped classroom ini. Guru perlu memikirkan bagaimana lingkungan belajar yang dinamis yang dapat mempengaruhi perjalanan belajar siswanya.

Flipped classroom memungkinkan memungkinkan adanya fleksibilitas dalam mengoperasionalkan berbagai strategi dan penilaian, baik sebelum, selama dan setelah pembelajaran. Beberapa tantangan di atas terjadi karena metode ini dilaksanakan dengan cara yang berbeda-beda. Tantangan tersebut dapat diatasi dengan beberapa solusi berikut:

1. Perencanaan yang matang

Pembelajaran berbasis flipped classroom memerlukan perencanaan yang baik. Dalam perancangan pembelajaran ini diperlukan komitmen dan keterampilan seorang guru. Sebelum memulai pembelajaran, guru perlu mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan, cakupan materi pembelajaran, media dan sumber belajar yang akan digunakan, teknik penilaian yang akan digunakan, serta kegiatan kelas yang akan dilakukan.

2. Adaptasi Konstruktif

Adaptasi konstruktif memberikan kerangka kerja untuk mendesain pembelajaran, khususnya dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran sejarar jelas dan merencanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan hasil yang diharapkan. Metode flipped classroom sepenuhnya mendukung pelaksanaan pembelajaran beorientasi HOTS atau pembelajaran dengan keterampilan tingkat tinggi yang mempertimbangkan implementasi konten serta aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi serta pengembangan dalam penilaiannya. Hal lain yang perlu dipersiapkan guru rubruk penilaian yang akan digunakan baik dalam kegiatan pra-kelas maupun kegiatan kelas.

3. Adaptasi Kolaboratif

Dalam adaptasi kolaboratif ini, guru perlu menyesuaikan pendekatan yang akan digunakan selama pembelajaran. Selain itu bagaimana aktifitas koleboratif dalam kegiatan pembelajaran

dapat berlangsung efektif baik kolaborasi antar siswa maupun antara guru dan siswa.

4. Komunikasi

Beberapa siswa mungkin belum terbiasa dengan format flipped classroom ini, sehingga diperlukan instruksi yang ke;as dari guru terkait kegiatan yang akan dilakukan pada tahap pra-kelas, kegiatan kelas, panduan belajar serta beberapa hal yang akan dilakukan selam pembelajaran. Guru juga harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menyampaikan hal-hal yang mereka anggap sulit termasuk dalam menyeimbangkan beban belajar selama proses pembelajaran.

5. Evaluasi dan refleksi untuk peningkatan kualitas berkelanjutan

Pelaksanaan pertama untuk flipped classroom ini sepertinya tidak langsung berjalan mulus seperti halnya desain pembelajaran yang lain. Guru harus melakukan evaluasi dan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan metode ini. Pelaksanaan metode ini memerlukan penyesuaian dan perbaikan yang berkesinambungan.

BAGIAN 9

MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Pembelajaran merupakan sebuah proses pemerolehan pengetahuan baru yang harus dimiliki oleh peserta didik. Pengetahuan baru tersebut tidak lantas diperoleh secara instan melalui transfer pengetahuan dari guru, melainkan harus dikonstruksi peserta didik melalui proses pengalaman belajar dalam konteks nyata atau dikaitkan antara teori dengan situasi dunia nyata peserta didik. Berdasarkan pemikiran tersebut berkembang model pembelajaran kontekstual.

Model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang mengaitkan antara berbagai teori yang dipelajari dengan situasi dunia nyata peserta didik. Kata kontekstual berasal dari Bahasa Inggris *contextual* yang kemudian diserap oleh Bahasa Indonesia dengan kata kontekstual yang berarti “berhubungan dengan konteks atau keadaan, situasi, kejadian. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) Kata “kontekstual” berasal dari “konteks” yang mengandung dua arti: 1) bagian sesuatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna; 2) situasi yang ada hubungan dengan suatu kejadian. Jadi Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang

diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Menurut Lipiah, dkk (2022: 37) model pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menghubungkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik. Sedangkan menurut Mahdi & Yusrizal (2018: 411) model pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pelajaran dengan dunia kehidupan nyata peserta didik sehingga mereka mempunyai kompetensi belajar dalam kehidupan sehari-harinya.

Dengan demikian, berdasarkan pengertian pengertian di atas, model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan memiliki pengalaman belajar bermakna apabila anak mengalami atau melakukan apa yang harus mereka lakukan dalam proses pembelajaran, bukan hanya sekedar mendengar dan melihat apa yang dilakukan atau dikatakan guru. Dengan kata lain pembelajaran tidak hanya sekedar kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik, tetapi bagaimana peserta didik mampu memaknai apa yang dipelajari itu. Oleh karena itu, strategi pembelajaran lebih utama dari sekedar hasil. Dalam hal ini peserta didik perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya.

Mereka menyadari bahwa apa yang dipelajari akan berguna bagi hidupnya kelak. Dengan demikian, mereka akan belajar lebih semangat dan penuh kesadaran.

Dalam pembelajaran kontekstual tugas guru adalah memfasilitasi peserta didik dalam menemukan sesuatu yang baru (pengetahuan dan keterampilan) melalui pembelajaran secara sendiri bukan apa kata guru. Peserta didik benar-benar mengalami dan menemukan sendiri apa yang dipelajari sebagai hasil rekonstruksi sendiri. Dengan demikian, peserta didik akan lebih produktif dan inovatif. Pembelajaran kontekstual akan mendorong ke arah belajar aktif. Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Konsep belajar aktif sudah dikembangkan oleh Confusius kira-kira 2.400 tahun yang lalu dengan mengungkapkan teori: “Apa yang saya dengar saya lupa; apa yang saya lihat saya ingat; dan apa yang saya kerjakan saya paham”. Teori ini kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Mel Silberman (2009) dalam bukunya “*Active Learning*”, yang menyatakan bahwa: Apa yang saya dengar saya lupa; apa yang saya ingat saya ingat sedikit; apa yang saya lihat, dengar, diskusikan dan kerjakan saya dapat pengetahuan dan keterampilan; dan apa yang saya ajarkan saya kuasai.

Melalui landasan filosofi konstruktivisme, *Contextual Teaching Learning (CTL)* dipromosikan menjadi alternatif model pembelajaran yang baru. Melalui model CTL, peserta didik diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghapal” yang salah satunya dilandasi oleh Konstruktivisme Landasan pemikiran ini menegaskan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Oleh sebab itu, dalam kondisi seperti ini guru atau pendidik harus mampu merancang sebuah pembelajaran yang benar-benar dapat membekali peserta didik baik pengetahuan secara teoritis maupun praktik. Dalam hal ini, guru harus pandai mencari dan menciptakan kondisi belajar yang memudahkan peserta didik dalam memahami, memaknai, dan menghubungkan materi pelajaran yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata peserta didik dalam kehidupan sehari hari.

Sejauh ini pendidikan masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Untuk itu, diperlukan sebuah model belajar baru yang lebih memberdayakan peserta didik. Sebuah model belajar yang tidak mengharuskan peserta didik menghapal fakta- fakta, tetapi suatu model pembelajaran yang mendorong peserta didik mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri.

Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi dianggap gagal menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif dan inovatif. Peserta didik berhasil “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan dalam hidup jangka panjang. Oleh karena itu perlu ada perubahan model pembelajaran yang lebih bermakna sehingga dapat membekali peserta didik dalam mendekati permasalahan hidup yang dihadapi sekarang maupun yang akan datang. Model pembelajaran yang cocok untuk hal di atas adalah pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching Learning (CTL)*.

B. LANDASAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Secara umum Model pembelajaran kontekstual dilandasi oleh beberapa teori (Utaminingsih & Shufa, 2019: 11), yaitu:

1. *Knowledge based constructivism*, yakni teori yang menekankan pada pentingnya peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan terlibat langsung dalam pembelajaran.
2. *Effort based learning/Incremental Theory Of intelligence* yakni teori yang beranggapan bahwa bekerja keras untuk mencapai tujuan belajar yang akan memotivasi seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar.
3. *Socialization*, menekankan pada proses social yang menentukan tujuan belajar, sehingga factor social buaday perlu diperhatikan selama perencanaan pengajaran

4. *Situated learning*, dimana pengetahuan dan pembelajaran harus dikondisikan dalam fisik tertentu dan dalam konteks social (masyarakat, rumah dan sebagainya) dalam mencapai tujuan belajar.
5. *Distributed learning*, yakni manusia merupakan bagian terintegrasi dari proses pembelajaran sehingga harus berbagi pengetahuan dan tugas-tugas.

Lebih lanjut, Fatmawati, dkk (2022: 78) berpendapat bahwa melalui landasan filosofis konstruktivisme, peserta didik diharapkan belajar melalui “pengalaman” daripada “menghafal”. Sedangkan menurut Hamruni (2015: 179) bahwa pembelajaran kontekstual dipengaruhi oleh filsafat konstruktivisme yang dikemukakan oleh Mark Baldwin yang kemudian disempurnakan oleh Jean Piaget dan Vgotsky. Menurut aliran ini bahwa belajar bukanlah sekedar menghafal, tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil pemberian dari orang lain seperti guru, melainkan hasil dari proses merekonstruksi yang dilakukan oleh setiap individu peserta didik. Dengan demikian, dalam model pembelajaran kontekstual peserta didik merupakan subjek pembelajaran yang harus membangun kerjasama antar peserta didik selama proses pembelajaran, mendapat kesempatan yang sama untuk berkreasi, bersikap kritis, mandiri dan dapat menyampaikan ide gagasan baru pada orang lain serta menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. KOMPONEN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menurut Saefuddin & Berdiati (2016) terdapat 7 komponen dalam pembelajaran kontekstual, diantaranya:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah konsep dasar berpikir melalui pendekatan pembelajaran kontekstual. Pandangan konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit melalui sebuah proses. Dalam prosesnya, peserta didik membangun sendiri pengetahuan yang ada dalam pikirannya.

2. Inkuiri (*Inquiry*)

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan model pembelajaran kontekstual. Proses inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian atau upaya pembuktian melalui proses berpikir secara kritis dan kreatif. Dengan adanya upaya menemukan, memberikan penegasan bahwa pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan-kemampuan lain bukan dari hasil mengingat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

3. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya adalah suatu strategi utama dalam pembelajaran kontekstual. Pelaksanaan unsur bertanya dalam CTL harus difasilitasi oleh guru, kebiasaan peserta didik untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik, mendorong peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran. Tugas guru adalah membimbing peserta didik melalui pertanyaan

untuk mencari dan juga menemukan hubungan antara konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Ketika menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual di dalam kelas, guru disarankan untuk selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Contohnya peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Perkembangan IPTEK yang cepat berdampak pada kemampuan guru yang memiliki kemampuan yang lengkap dan sulit dipenuhi. Maka, saat ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik dengan kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan memiliki hambatan dalam memberikan pelayanan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan peserta didik yang heterogen. Oleh karena itu, adanya pemodelan dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan pembelajaran peserta didik dalam memenuhi harapan peserta didik secara menyeluruh dan membantumengatasi segala keterbatasan yang dimiliki oleh guru.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa yang sudah dilakukan ketika proses pembelajaran. Pada saat refleksi, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencerna, menghayati dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri (*learning to be*).

7. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Tahapan terakhir dari pembelajaran kontekstual adalah penilaian autentik. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan peserta didik pada saat melakukan pembelajaran.

D. KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menurut Rusyda & Dwi (2017: 154) Karakteristik pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dilaksanakan dalam konteks autentik dengan menggali pengetahuan peserta didik, memberikan tugas-tugas yang bermakna, membentuk kelompok untuk menciptakan kerjasama antar peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan pengalaman yang bermakna. Sedangkan menurut Tibahary & Muliana (2018: 58), sebagai berikut: 1) Terdapat sikap kerja sama; 2) Saling membantu dalam proses pembelajarannya; 3) Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan; 4) Belajar menjadi asyik; 5) Pembelajaran yang terintegrasi; 6) Pembelajaran menggunakan berbagai sumber, tidak terpaku pada buku peserta didik; 7) Peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran; 8) Saling berbagi informasi dengan teman; 9) Peserta menjadi kritis dan guru menjadi kreatif; 10) Dinding dan lorong-lorong penuh dengan hasil kerja peserta didik, peta, gambar, artikel, humor, dan lainnya; 11) Laporan

kepada orang tua bahwa terdapat hasil karya dan juga laporan hasil praktik dan karangan peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan beberapa pendapat di atas, model pembelajaran kontekstual melatih peserta didik untuk bekerja sama dan saling membantu, menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif, sumber pembelajaran yang tidak terpaku hanya pada buku tetapi bisa memanfaatkan semua yang ada dilingkungan sekitar peserta didik, menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif, sumber pembelajaran tidak terpaku pada buku melainkan semua hal yang ada di sekeliling peserta didik, melatih peserta didik menjadi kritis dan guru lebih kreatif serta pembelajaran lebih bermakna.

E. PRINSIP PRINSIP MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menurut Jhonson dalam Jundu dan Silfanus (2022: 273-274) terdapat tiga prinsip ilmiah dalam pembelajaran kontekstual, yaitu:

a. Prinsip Kesaling-bergantungan

Prinsip ini memiliki kaitan erat dengan komponen pembelajaran kontekstual yang saling berhubungan. Hasil dari pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran menjadi lebih bermakna karena dalam prosesnya menghubungkan berbagai konsep dari berbagai ilmu dan tidak terpaku pada teori dan kenyataan dari satu bidang ilmu saja, melainkan prinsip ini membantu peserta didik dalam menghubungkan berbagai konsep untuk menemukan makna dari

konsep yang dipelajari.

b. Prinsip Diferensiasi

Prinsip ini merujuk pada keinginan dalam menemukan sesuatu dari alam secara berkelanjutan untuk menghasilkan keragaman yang tidak terbatas. Jika guru memahami prinsip diferensiasi dan dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembelajaran, maka guru akan menemukan pentingnya prinsip ini, sehingga akan tercipta pembelajaran yang kreatif, unik, beragam dan bekerja sama. Selain itu, dalam prinsip ini peserta didik berpartisipasi aktif dalam praktik pembelajaran secara langsung dan menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga mendorong peserta didik menjadi kritis, kreatif dengan mengaitkan berbagai konsep dalam memecahkan suatu persoalan.

c. Prinsip Pengaturan Diri

Prinsip ini mengutamakan pemikiran bahwa segala sesuatu diatur, dipertahankan, dan disadari oleh diri sendiri. Tugas guru yaitu mendorong peserta didik agar mampu mengeluarkan segala potensi yang ada dalam diri peserta didik, sedangkan peserta didik mampu mengaitkan teori dengan konteks keadaan pribadi mereka, maka sudah dapat dikatakan mereka terlibat dalam ini. Peserta didik akan menemukan siapa diri mereka, menemukan keterbatasan dan keunggulan, serta mampu memperbaharui diri mereka agar dapat bersaing secara mandiri dalam bidang akademik. Maka dampak dari penggunaan prinsip ini, peserta didik

akan memperbaiki, mempelajari, dan mengembangkan segala potensi yang ada dalam diri peserta didik.

Sedangkan menurut Hasibuan (2014: 9) bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual memuat tiga prinsip berikut ini:

1. Prinsip Kesaling-bergantungan

Dalam CTL prinsip kesaling-bergantungan mengajak para guru untuk mengenali keterkaitan mereka dengan guru lainnya, dengan peserta didik lainnya, dengan masyarakat dan dengan lingkungan. Prinsip kesaling-bergantungan mengajak peserta didik untuk saling bekerjasama, saling mengutarakan pendapat, saling mendengarkan untuk menemukan persoalan, merancang rencana, dan mencari pemecahan masalah.

2. Prinsip Diferensiasi

Prinsip diferensiasi merujuk pada dorongan terus menerus dari alam semesta untuk menghasilkan keragaman, perbedaan dan keunikan. Dalam CTL prinsip diferensiasi membebaskan peserta didik untuk mengeksplorasi bakat pribadi, memunculkan cara belajar masing-masing individu, berkembang dengan langkah mereka sendiri.

3. Prinsip Pengaturan Diri

Prinsip pengaturan diri menyatakan bahwa segala sesuatu diatur, dipertahankan dan disadari oleh diri sendiri. Prinsip ini mengajak peserta didik untuk mengeluarkan seluruh potensinya. Mereka menerima tanggung jawab atas keputusan dan perilaku sendiri, menilai alternatif, membuat pilihan, mengembangkan rencana,

menganalisis informasi, menciptakan solusi dan dengan kritis menilai bukti.

F. LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menurut Rustinah (2020: 303) menyatakan bahwa, terdapat tujuh langkah model pembelajaran kontekstual, diantaranya:

1. Mengembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan melakukan kegiatan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
2. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya.
4. Menciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok).
5. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
6. Melakukan kegiatan refleksi di akhir pertemuan.
7. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Sedangkan menurut Hasibuan (2014) terdapat empat langkah dalam pembelajaran kontekstual, diantaranya:

- a. Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang berbeda jenis kelamin (perempuan dan laki-laki dicampur).
- b. Memberikan setiap kelompok satu topik pembahasan.
- c. Mengembangkan hasil diskusi kelompok secara nyata dengan bahan ajar yang disediakan.

d. Menarik kesimpulan materi yang telah dipelajari.

G. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Sebuah model pembelajaran tidak akan terlepas dari kekurangan dan kelebihan yang menyertainya. Menurut Hasudungan (2022) terdapat beberapa kelebihan model Pembelajaran Kontekstual, yaitu:

1. Pembelajaran kontekstual dapat mendorong peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata. Artinya, peserta didik secara tidak langsung diminta untuk memahami hubungan antara pengalaman belajarnya di sekolah dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dapat bereksplorasi, berdiskusi dan mampu berpikir kritis serta memecahkan masalah.
2. Pembelajaran kontekstual mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan nyata. Artinya, peserta didik tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilaku/tingkahlaku (karakter/akhlak) dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi. Maksudnya, proses belajar didasarkan pada proses pengalaman langsung. Proses pembelajaran dalam kerangka CTL adalah melalui proses

menemukan dan menemukan materi pelajaran itu sendiri, bukan hanya mengharapkan peserta didik untuk menerima materi pelajaran.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran kontekstual dapat di lihat di bawah ini, yaitu:

1. CTL membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk bisa memahami semua materi karena dalam CTL guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi.
2. Peserta didik sering melakukan kesalahan ketika mencoba menghubungkan mata pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan ini, peserta didik harus gagal berulang kali untuk menemukan hubungan yang tepat.

H. SISTEM PENILAIAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Sistem penilaian model pembelajaran kontekstual dapat mencakup berbagai komponen evaluasi yang mencerminkan pendekatan pembelajaran kontekstual. Beberapa komponen yang dimaksud, yaitu:

1. Pemahaman konteks: penilaian dapat mencakup sejauh mana peserta didik memahami konteks dan relevansi materi pelajaran dengan situasi nyata.
2. Kemampuan berpikir kritis: evaluasi dapat memasukkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menghubungkan informasi, dan menerapkan konsep dalam situasi dunia nyata.
3. Pemecahan masalah: sistem penilaian dapat mencakup

- kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang muncul dalam konteks tertentu.
4. Kemampuan berkolaborasi: dalam pembelajaran kontekstual, kemampuan untuk berkolaborasi dalam kelompok mungkin penting. Penilaian dapat mencakup bagaimana peserta didik berkontribusi dalam kerja kelompok dan berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka.
 5. Proyek atau tugas kontekstual: peserta didik mungkin dinilai berdasarkan proyek atau tugas yang mencerminkan situasi nyata, dimana mereka harus menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.
 6. Refleksi dan evaluasi diri: penilaian dapat mencakup elemen-elemen refleksi dimana peserta didik mengevaluasi pembelajaran mereka dalam konteks, mengidentifikasi pencapaian mereka, dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
 7. Evaluasi guru: guru juga dapat memberikan penilaian tentang sejauh mana peserta didik telah berhasil menerapkan pembelajaran kontekstual dalam kelas.
 8. Penilaian formatif: dapat digunakan untuk terus memantau kemajuan peserta didik selama proses pembelajaran.

I. CONTOH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Terdapat beberapa contoh penerapan model pembelajaran kontekstual yang bisa dilaksanakan di kelas, yaitu:

1. Pembelajaran berbasis proyek: peserta didik diberi tugas proyek

yang mencerminkan situasi dunia nyata. Mereka harus menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks proyek ini.

2. Pembelajaran berbasis masalah: peserta didik dihadapkan pada masalah dunia nyata yang memerlukan pemecahan, mereka belajar dengan menganalisis, mencari solusi, dan mengimplementasikan tindakan yang relevan.
3. Pembelajaran berbasis studi kasus: peserta didik mempelajari studi kasus konkret yang menceritakan situasi yang sebenarnya. Mereka harus menganalisis studi kasus tersebut, mengidentifikasi masalah, dan mencari solusi yang sesuai.
4. Simulasi: peserta didik terlibat dalam simulasi situasi dunia nyata, seperti simulasi bisnis, simulasi medis, atau simulasi sejarah. Mereka belajar dengan berperan sebagai pemain dalam situasi tersebut.
5. Pembelajaran berbasis tugas: peserta didik diberi tugas-tugas yang mencerminkan situasi dunia nyata dan memerlukan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari.

Akhir kata bahwa pembelajaran kontekstual merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mengurangi verbalisme dan teoritis. Di samping itu, pembelajaran ini dapat memberikan penguatan pemahaman secara komprehensif melalui penghubungan makna atau maksud dari ilmu pengetahuan yang dipelajari peserta didik dengan pengalaman langsung dalam kehidupan yang nyata. Melalui model pembelajaran kontekstual, pengalaman belajar bukan

hanya terjadi dan dimiliki ketika seseorang peserta didik berada di dalam kelas, tetapi jauh lebih penting dari itu adalah bagaimana membawa pengalaman belajar tersebut keluar dari kelas, yaitu pada saat ia dituntut untuk menanggapi dan memecahkan permasalahan yang nyata yang dihadapi sehari-hari. Sehingga pembelajaran kontekstual ini idealnya mengkaitkan permasalahan pada dunia nyata kepada teori yang akan dipelajari atau disajikan pada peserta didik, dan peserta didik secara aktif memecahkan permasalahan tersebut sesuai apa yang ia dapatkan melalui pengalaman dan dihubungkan dengan teori yang ia pelajari di sekolah oleh gurunya, sehingga guru hanya mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik tidak hanya mengetahui tetapi juga mengalami, dan pada akhirnya akan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya di dalam kehidupan bermasyarakat.

BAGIAN 10

MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING

A. PENGERTIAN

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Sagala (2012) menjelaskan bahwa model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Menurut Komaruddin dalam Sagala model dapat dipahami sebagai: 1) suatu tipe atau desain, 2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati, 3) suatu system asumsi-asumsi, data-data, yang dipakai untuk menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa, 4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemah realitas yang disederhanakan, 5) suatu deskripsi dari suatu system yang mungkin atau imajiner, dan 6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat dan bentuk aslinya.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, maka dengan model pembelajaran yang sesuai

siswa akan bersemangat dan suasana kelas akan lebih hidup, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami.

Mind Mapping (peta pikiran) menurut DePorter (2010) adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Peta pikiran terbaik adalah peta pikiran yang warna-warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol, biasanya tampak seperti karya seni. *Mind Mapp* merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informal akan lebih mudah dan lebih diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

Mind mapping pertama kali diperkenalkan oleh Tony Buzan dari Inggris pada tahun 1960-an. Tony Buzan mempelajari bahwa sebenarnya manusia dilahirkan dengan jutaan kali lebih canggih dari komputer, ia mengaitkan teknik peta konsep ala mapping dengan teori radiant thinking pada otak manusia. Menurut Tony Buzan mengatakan *mind mapping* adalah suatu cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Sedangkan menurut Carolin Edward, mengatakan bahwa Mind Mapping adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukan, menyimpan dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Sistem ini bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia. Mind Mapping adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan

berfikir dan belajar. *Mind mapping* yang melibatkan secara aktif dua belah otak manusia, yaitu otak kanan dan otak kiri.

Windura (2013) memberikan beberapa definisi dari *mind mapping* antara lain:

1. Sistem belajar dan berfikir yang menggunakan kedua belah otak.
2. Sistem belajar dan berfikir yang mengnakan otak sesuai dengan cara kerja alaminya.
3. Sistem belajar dan berfikir yang mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak penggunaanya yang masih tersembunyi.
4. Sistem belajar dan berpikir yang menceminkan apa yang terjadi secara internal didalam otak kita disaat belajar dan berpikir.
5. Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak saat belajar dan berfikir.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan memudahkan pengguna untuk mengingat atau mengambil informasi ketika dibutuhkan kembali. Atau *mind mapp* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan memetakan pikiran-pikiran secara menarik, mudah dan berdaya guna bagi setiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan membuat *mind mapping* adalah untuk mencatat sesuatu secara ringkas dan mudah di ingat oleh peserta didik. *Mind mapping* dapat mengoptimalkan daya kerja otak sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak mudah jenuh.

Menurut Buzan (2012) *mind mapping* dapat membantu kita dalam banyak hal. Berfikir ini hanyalah beberapa diantaranya, *mind mapping* dapat membantu kita dalam merencana, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, belajar lebih cepat dan efisien, mengingat dengan lebih baik serta melihat "gambar keseluruhan".

Sedangkan menurut Michalko dalam bukunya Buzan (2009) model pembelajaran *mind mapping* dapat dimanfaatkan atau berguna untuk berbagai bidang termasuk bidang pendidikan diantaranya:

1. Mengaktifkan seluruh otak.
2. Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan.
3. Membantu mewujudkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah.
4. Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian.
5. Mengumpulkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya.

6. Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Berdasarkan manfaat model pembelajaran mind mapping di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembuatan model mind mapping membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat model mind mapping. Begitu pula dengan semakin membuat mind mapping dia akan semakin kreatif. Mind mapping sangat efektif untuk bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang siswa miliki dan membuat asosiasi diantara ide tersebut. Semua manfaat di atas tergantung bagaimana kita mempraktekkan dalam membuat *mind mapping*, jika dibuat asal-asalan manfaatnya tidak akan terasa.

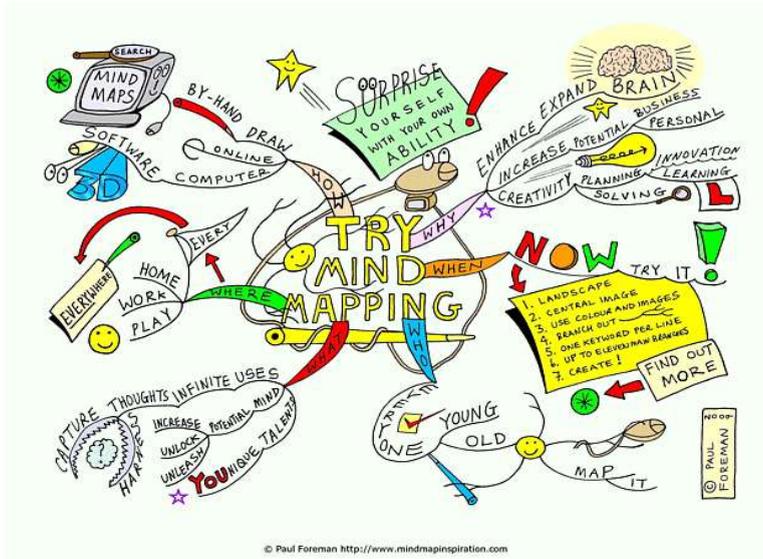
C. KARAKTERISTIK

Mind Mapping merupakan suatu metode yang dalam prosesnya menggunakan gambar-gambar atau simbol-simbol serta berbagai warna. Hal tersebut dapat melibatkan kerja otak kanan dan kiri akibatnya muncul sebuah emosi, kesenangan, dan kreativitas seseorang. Kebanyakan siswa cenderung lebih mudah belajar secara visual dan lebih mudah mengingat tentang apa yang telah dilihat. Pembelajaran di sekolah akan menjadi lebih menarik perhatian siswa jika dilengkapi dengan gambar, simbol, ataupun ilustrasi lainnya seperti pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode

Mind Mapping. Oleh karena itu, dalam metode mindmapping terdapat beberapa karakteristik, diantaranya sebagai berikut:

1. Kertas, menggunakan kertas putih polos berorientasi landscape.
2. Warna, menggunakan spidol warna-warni dengan jumlah warna sekitar 2-7 warna, sehingga di setiap cabang berbeda warna.
3. Garis, menggunakan garis lengkung yang bentuknya mengecil dari pangkal.
4. Huruf, pada cabang utama yang dimulai dari centralimage menggunakan huruf kapital, sedangkan pada cabang menggunakan huruf kecil. Posisi antara garis dan huruf sama panjang.
5. Keyword, menggunakan kata kunci yang dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan.
6. Key Image, menggunakan kata bergambar yang memudahkan untuk mengingat.
7. Struktur, tema besar di tempatkan ditengah kertas kemudian beri garis memancar kesegala arah untuk subtema dan keterangan lainnya.

Terdapat perbedaan antara *Mind Mapping* dengan peta konsep, *Mind Mapping* memiliki bentuk yang tidak beraturan atau tidak terstruktur, sedangkan peta konsep mempunyai bentuk yang beraturan atau terstruktur, seperti dari atas ke bawah, kanan ke kiri. Adapun contoh dari *Mind Mapping* dan Peta Konsep dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10.1 Contoh Bentuk Mind Mapping



Gambar 10.2 Contoh Bentuk Peta Konsep

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN DENGAN *MIND MAPPING*

Ada setidaknya tiga langkah besar dalam menerapkan pembelajaran berbasis *mind mapping*, antara lain sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan suatu tahap untuk merancang proses pembelajaran yang akan dilakukan. Perencanaan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efektif.

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- b. Guru mengemukakan konsep atau permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa atau sebaliknya, yang permasalahan tersebut mempunyai alternatif jawaban.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam persiapan pembelajaran, guru harus menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. Selanjutnya mengungkapkan konsep permasalahan yang akan dibahas.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan inti dari setiap proses pembelajaran, karena dalam pelaksanaan inilah akan terlihat bagaimana kinerja guru dan proses belajar yang dilakukan siswa di kelas. Refleksi tahap pelaksanaan terlihat dari bagaimana guru mengajar mengajar dan bagaimana siswa belajar dalam suatu proses yang dinamakan pembelajaran.

- a. Membentuk kelompok dengan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
- b. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya
- c. Guru mencatat dipapan dan mengelompokan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, penting untuk membentuk kelompok belajar. Selanjutnya hasilnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Evaluasi

Proses pembelajaran diakhiri dengan evaluasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan bagaimana efektivitas penggunaan dalam proses pembelajaran. Menurut Jones, J.J (1996) penilaian dalam proses pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh siswa dan efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan antara lain.

- a. Berdasarkan data-data dipapan, siswa diminta membuat kesimpulan
- b. Guru memberi bandingan sesuai dengan konsep yang diberikan oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam evaluasi pembelajaran, guru dan siswa harus membuat kesimpulan. Selanjutnya hasil yang ada dapat dibandingkan dengan kelompok yang berbeda.

Pendapat lain menyatakan bahwa ada lima prosedur menerapkan *mind mapping* dalam sebuah pembelajaran, yakni:

1. Pilihlah topik untuk pemetaan pikiran. Beberapa kemungkinannya antara lain:
 - a. Sebuah masalah atau isu yang anda ingin siswa membuatkan gambaran penanganannya.
 - b. Sebuah konsep atau ketrampilan yang telah anda ajarkan.
 - c. Sebuah tugas yang mesti direncanakan penyelesaiannya oleh siswa.
2. Buatlah sebuah peta pikiran sederhana untuk siswa dengan menggunakan warna, gambar, atau simbol.
3. Sediakan kertas, spidol, dan materi sumber lain yang menurut anda akan membantu siswa menciptakan peta pikiran yang semarak dan cerah.
4. Sediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun peta pikiran mereka. Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan.
5. Perintahkan siswa untuk saling bercerita tentang peta pikiran mereka. Lakukan diskusi tentang manfaat dari cerita pengungkapan gagasan kreatif ini.

Terdapat pandangan lain yang lebih komprehensif tentang langkah-langkah model pembelajaran *mind mapping* dalam kelas, antara lain:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru mengemukakan konsep permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa
3. Tentukan tema
4. Tulis tema tersebut dengan menggunakan huruf capital
5. Membentuk kelompok yang beranggota 2-4 orang
6. Kembangkan tema tersebut dengan cara memetakan pikiran
7. Pilihlah kata-kata yang sesuai dengan tema
8. Pemetaan pikiran dapat menggunakan simbol
9. Hasil pemetaan tersebut dapat diberi warna
10. Tiap kelompok mengimvertarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi
11. Tiap kelompok harus menyampaikan hasil diskusinya yang berupa peta pemikiran yang di buat.
12. Guru dan siswa lain menanggapi apa yang disampaikan kelompok yang tampil isi peta pemikiran yang dibuat
13. Guru dan siswa membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru.

Dari ketiga konsep diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah membuat *mind mapping* dalam pembelajaran fleksibel dan kondisional serta mudah untuk diimplementasikan sesuai dengan

minat dan karakteristik peserta didik terhadap hal-hal yang bersifat visual.

E. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN

Ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran *mind mapping* ini diantaranya:

1. Peserta didik dapat mengemukakan pendapat secara bebas dan memicu kreativitasnya sebab sederhana dan mudah dikerjakan.
2. Catatan lebih padat dan jelas serta berfokus pada inti materi.
3. Peserta didik lebih mudah melihat gambar secara keseluruhan.
4. Cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak dan membuat otak mengatur dan mengingat.
5. Dapat digunakan sebagai jembatan diskusi, artinya kita dapat mengembangkan *mind mapping* yang telah kita buat dengan *mind mapping* anggota kelompok lain untuk diskusikan, membandingkan dan membuat hubungan.
6. Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan efisien.
7. Cara membuat catatan agar tidak membosankan.
8. Cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan melatih kemampuan merencana.
9. Alat berfikir yang mengasyikan karena membantu berfikir 2 kali lebih baik, 2 kali lebih cepat, 2 kali lebih jernih dan dengan lebih menyenangkan.

Adapun beberapa kelemahannya diantaranya:

1. Dibutuhkan waktu lebih lama untuk “melihat” hubungan antara satu ide-ide lain. Bahkan acap kali materi yang sebenarnya hanya pengulangan dari yang sebelumnya luput dari perhatian. Seolah-olah materi yang baru karena ada dalam bagian atau bab yang berbeda. Hal ini juga dialami oleh anak, apalagi kurang tekun dan perhatian. Bisa saja ia mengerjakan materi yang sama tanpa ingat pernah mengerjakan sebelumnya.
2. Waktu habis hanya untuk mencari kata pengingat kunci atau kata penting apalai tulisanya yang rapat tak bisa membuat kata-kata penting tersebut jadi menonjol, kecuali bila diberi garis bawah.
3. Kerugian lain dari sitem mencatat pada umumnya adalah bertentangan dengan cara kerja otak. Setiap kali sebuah gagasan dipikirkan gagasan tersebut ditaruh pada suatu halaman dan kemudian terlupakan karena berlanjut ke halaman berikutnya kata pengingat kunci jadi terpisah satu sama lain sehingga tidak terlihat hubunganya. Dengan begitu catatan linear akan lebih “bersahabat”. Bagi orang-orang cenderung otak kiri dibanding otak kanan.
4. Waktu juga habis hanya untuk mencatat kata-kata yang tidak ada hubungannya dengan memori atau membaca kembali katayang sama dan tidak diperlukan (perkiraan pemborosan). Apalagi biasanya hanya digunakan satu atau dua warna saja (biasanya menggunakan pensil, pulpen hitam atau biru) sehingga tidak menarik saat dibaca ulang.

5. Hanya peserta didik yang aktif yang terlibat dan jumlah detail informasi juga tidak semuanya dapat dimasukkan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *mind mapping* di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar menggunakan model *mind mapping* yang dirasakan oleh siswa sangat menyenangkan, cara pencatatan materi berupa peta, simbol dan juga gambar yang berwarna-warni sehingga otak bisa mudah dalam menyerap informasi yang diterima. Dengan pembelajaran model *mind mapping* diharapkan dapat menghubungkan ide baru dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan yang dilakukan siswa dan juga dengan penggunaan warna dan simbol yang menarik akan membuat siswa semangat dalam belajar.

BAGIAN 11

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN

A. LATAR BELAKANG

Belajar dan pembelajaran merupakan konsep yang saling berkaitan. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku merupakan upaya yang dilakukan secara sadar berdasarkan pengalaman ketika berinteraksi dengan lingkungan. Pola tingkah laku yang terjadi dapat dilihat atau diamati dalam bentuk perbuatan reaksi dan sikap secara mental dan fisik, hal yang paling penting dalam belajar individu harus berani untuk berubah, dan konsisten dalam mencapai tujuan.

Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu: Faktor internal dan Faktor eksternal.

1. Faktor internal, yaitu kondisi dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut dapat dipengaruhi dari minat siswa dan suasana belajar. Ada beberapa hal yang termasuk faktor internal, yaitu: kecerdasan, bakat (aptitude), keterampilan (kecakapan), minat, motivasi, kondisi fisik, dan mental.
2. Faktor eksternal, adalah kondisi di luar individu yang menyangkut bagian luar bagian luar ini bisa berkaitan dengan diri sendiri atau lingkungan, kelompok atau organisasi, Adapun yang

termasuk faktor eksternal adalah: lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat (keadaan sosio-ekonomis, sosio kultural, dan keadaan masyarakat). Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha memengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik.

B. MODEL PEMBELAJARAN

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran setra para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan (majid: 2013) dalam Tibahari: 2018.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Dalam

PMB sebagian besar hasil belajar peserta didik ditentukan oleh peranan guru. Usman (1990:7) menyatakan guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola Proses Belajar Mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada tingkat yang optimal.

Suatu pengajaran yang dilakukan guru akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri peserta didik menjadi lebih baik dengan kesadaran pada individu itu sendiri. Guru mampu menumbuh kembangkan keadaan peserta didik untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh peserta didik selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaat secara langsung bagi perkembangan pribadi peserta didik.

2. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri Belajar menurut Rusman dalam buku Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian tahun 2015. menyampaikan bahwa terdapat 8 ciri-ciri dari belajar sebagai berikut:

a) Perubahan yang didasari dan disengaja (intensional).

Proses belajar atau aktifitas yang mengalami perubahan tingkah laku yang semula belum tahu menjadi tahu hal ini dapat disadari pelaku atas perubahan yang telah terjadi. Dan sekurang-kurangnya adanya suatu perubahan dalam diri pelaku baik peningkatan pengetahuan maupun keterampilan.

b) Perubahan yang berkesinambungan (kontinu).

Perubahan yang berkesinambungan maksudnya bahwa proses perubahan tersebut tidak berhenti pada satu titik, tetapi proses yang dilakukan baik pengetahuan maupun keterampilan dapat dilakukan ketahap berikutnya dengan perubahan-perubahan yang dilakukan pelaku menjadi lebih baik secara berkesinambungan.

c) Perubahan yang fungsional.

Perubahan fungsional merupakan perubahan baik pengetahuan maupun keterampilan yang dilakukan pelaku yang dapat berguna dan dimanfaatkan untuk kepentingan masa sekarang atau yang akan datang

d) Perubahan yang bersifat positif.

Dalam belajar tentu ada hal yang terjadi bagi setiap pelaku yang ingin belajar. Perubahan yang diharapkan dari hasil belajar tentunya kearah yang lebih baik atau sering kita sebut dengan perubahan positif. Perubahan tersebut bisa pada diri individu, atau pun pada kehidupan masyarakat yang nantinya akan berdampak positif bagi lingkungan tersebut.

e) Perubahan bersifat aktif.

Hal ini berarti bahwa perubahan yang terjadi pada individu akibat belajar diperoleh dari kegiatan aktif individu tersebut untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

f) Perubahan yang bersifat permanen.

Merupakan proses hasil belajar yang mengalami perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran berada kekal dalam

diri pelaku. Perubahan tersebut dengan tujuan dan terarah terhadap sesuatu yang akan dicapai.

g) Perubahan yang terjadi berarah atau bertujuan.

Seseorang dikatakan belajar jika ia sadar. Termasuk dikatakan sadar jika ia punya tujuan. Jadi belajar harus terarah untuk meraih tujuan.

h) Perubahan perilaku secara keseluruhan.

Maksudnya adalah proses belajar yang dilakukan setelah pelaku melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu dan mengalami perkembangan selama hidupnya. Hasil dari belajar tersebut akan menghasilkan perubahan perilaku positif maupun perubahan negatif

Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses melibatkan guru dengan semua komponen tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian. Jadi proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling terkait antar komponennya di dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan dan diharapkan dengan proses tersebut untuk mencapai tujuan kearah lebih baik dan secara menyeluruh pada diri pelaku.

C. PEMBELAJARAN KETERAMPILAN

Dalam (Arisandi: 2017) Keterampilan diambil dari kata terampil (skill) yang mengandung kecakapan melaksanakan dan

menyelesaikan tugas dengan cekatan, cepat dan tepat. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah, tidak dapat dikatakan terampil. Demikian pula apabila seseorang dapat melakukan sesuatu dengan benar tetapi lambat, juga tidak dapat dikatakan terampil (Soemarjadi, Muzni Ramanto, Wikdati Zahri,1991:2).

Ruang lingkup keterampilan sendiri cukup luas, meliputi kegiatan berupa perbuatan, berpikir, berbicara, melihat, mendengar, dan sebagainya. Dalam pembelajaran, keterampilan dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekatan, cepat, dan tepat dalam melakukan atau menghadapi sesuatu.

D. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KETERAMPILAN

Menurut Notoatmodjo (2014) mengatakan keterampilan adalah aplikasi dari pengetahuan, sehingga tingkat keterampilan seseorang berkaitan dengan tingkat pengetahuan, dan pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor di bawah ini.

1. Tingkat Pendidikan

Dengan Pendidikan tinggi seseorang mendapat kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih dalam dan menjadikan seseorang lebih kompeten dibidangnya karena dengan Pendidikan tinggi akan lebih mudah menerima hal-hal baru,

2. Umur

Semakin cukup umur seseorang, akan semakin dewasa dalam berpikir dan bekerja. Umur seseorang sangat mempengaruhi terhadap kemampuan berfikir dan fisik tenaga kerja,

3. Pengalaman

Pengalaman dapat dijadikan sebagai dasar untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya dan sebagai sumber pengetahuan untuk memperoleh suatu kebenaran. Dengan pengalaman yang dimiliki seseorang dapat menghindari kesalahan yang sama dimasa depan dan dapat meningkatkan keefektifan tindakan kita.

E. PEMBELAJARAN BERORIENTASI KETERAMPILAN ABAD KE-21

Abad 21 berpusat pada perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 yang mengedepankan pengetahuan sebagai tombak utama. Namun, dengan pengetahuan saja tidak cukup untuk mewujudkan Era Revolusi Industri 4.0, karena adanya keseimbangan antara pengetahuan dengan keterampilan sebagai dasar dari sumber daya manusia yang berkualitas pada perkembangan zaman. Pembelajaran abad ke-21 ini menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter. Terampil dalam memecahkan masalah berarti mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapinya, dalam proses belajar-mengajar. Peserta didik yang dapat memecahkan masalah tersebut berarti peserta didik tersebut dapat berpikir kritis. Abad 21 juga ditandai dengan banyaknya (1) informasi yang tersedia dimana

saja dan dapat diakses kapan saja; (2) komputerisasi yang semakin cepat; (3) otomatisasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin; dan (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Litbang Kemdikbud, 2013) dalam Septikasari:2021.

Untuk mencapai peserta didik yang aktif dan kreatif tentunya pendidik atau guru yang harus menciptakan suasana kelas yang aktif, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang mendukung materi yang akan dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran yang bermakna. belajar aktif, belajar langsung, tidak langsung, dan pembelajaran jarak jauh.

Dengan keterampilan yang hebat dimiliki oleh guru itu akan menyeimbangkan kebutuhan dan tuntutan apa yang diharapkan dari siswa, maka dari itu guru untuk saat ini harus ada penguatan dan perbaikan diri dalam hal proses belajar yang baik dengan mengikuti pelatihan/workshop dan melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, pendalaman pengetahuan tentang teknologi. Berbagai macam kemajuan teknologi sudah mulai diterapkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efisien, seperti penggunaan teknologi untuk pembelajaran jarak jauh, dan lain sebagainya. Dimana dalam bidang indikator memiliki pengaruh yang besar dengan pembelajaran abad 21. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui jalur indikator mulai dari indikator dasar dan menengah hingga pendidikan tinggi menjadi kunci untuk dapat mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0 (Lase, 2019: 29) dalam mardiyah:2021.

Penggunaan model ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan saat kita mengajar karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang nantinya akan diterapkan dalam berbagai macam metode pembelajaran. Sehingga dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menghasilkan hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selanjutnya keterampilan abad 21 dihubungkan dengan empat pilar pendidikan yang terdapat pada Delors Repots terdapat hubungan yang sinergis akomodatif dimana keterampilan 4C pada abad 21 masuk pada kategori pembelajaran untuk melakukan atau yang dikenal dengan istilah *Learning to Do*. Secara rinci sebagai berikut:



Gambar11.1 Keterampilan Abad 21
Sumber: Muh. Ilham Jaya (2022)

1) Komunikasi

Proses ataupun tindakan dalam menyampaikan pesan dari pembicara kepada pendengar merupakan tindakan keterampilan yang sangat berharga di dunia belajar dan dalam kehidupan sehari-

hari siswa. Kemampuan komunikasi mencakup keterampilan dalam menyampaikan pemikiran dengan jelas dan persuasif secara oral maupun tertulis, kemampuan menyampaikan pendapat yang merupakan hasil pemikiran dengan kalimat yang jelas, menyampaikan perintah dengan jelas, dan dapat memotivasi orang lain melalui kemampuan berbicara.

Seseorang dengan latar ilmu komunikasi yang baik tentunya akan lebih mudah menyampaikan pesan kepada orang lain.

2) Kolaborasi

Kolaborasi dan kerjasama dapat dikembangkan melalui pengalaman siswa yang ada di sekolah, antar sekolah, dan di luar sekolah. Siswa dapat bekerja bersama-sama secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dan saling membantu melengkapi tugas yang diberikan di sekolah. Dengan kolaborasi akan diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan bersama. Peran tutor sebaya dapat berjalan dengan baik, dimana siswa mengajar siswa lainnya atau sebagai pengajar adalah siswa. Hal tersebut menjadikan pembelajaran disekolah yang menyenangkan. Peran guru dalam hal ini sebagai motivator dan evaluator.

Lingkungan pembelajaran kolaboratif menantang siswa untuk mengekspresikan dan mempertahankan posisi mereka, dan menghasilkan ide-ide mereka sendiri berdasarkan refleksi. Mereka dapat berdiskusi menyampaikan ide-ide pada teman-temannya,

bertukar sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan berpartisipasi dengan tingkat berpikir yang tinggi.

3) Keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah

Keterampilan ini merupakan keterampilan fundamental pada pembelajaran di abad ke-21. Keterampilan berpikir kritis dapat membantu kita menghindari keputusan yang tidak masuk akal dan dapat membantu menghindari kesalahan serta mengajarkan kita untuk berfikir dan mengambil keputusan dengan baik.

Keterampilan memecahkan masalah mencakup keterampilan lain seperti identifikasi dan kemampuan untuk mencari, memilih, mengevaluasi, mengorganisir, dan mempertimbangkan berbagai alternatif dan menafsirkan informasi. Seseorang harus mampu mencari berbagai solusi dari sudut pandang yang berbeda-beda, dalam memecahkan masalah yang kompleks.

4) Kreativitas dan inovasi

Siswa harus dipicu untuk berpikir di luar kebiasaan yang ada, melibatkan cara berpikir yang baru, memperoleh kesempatan untuk menyampaikan ide-ide dan solusi-solusi baru, mengajukan pertanyaan yang tidak lazim, dan mencoba mengajukan dugaan jawaban. Kesuksesan individu akan didapatkan oleh siswa yang memiliki keterampilan kreatif

F. KETERAMPILAN YANG HARUS DIMILIKI ABAD 21

Keterampilan abad ke-21 terdiri dari 16 keterampilan dengan tiga kategori, yaitu literasi dasar, kompetensi, dan kualitas karakter.

1) Literasi dasar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, literasi adalah kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Literasi dasar menjelaskan mengenai bagaimana siswa menerapkan keterampilan inti untuk tugas sehari-hari. Keterampilan ini berfungsi sebagai dasar yang dibutuhkan siswa untuk membangun kompetensi dan kualitas karakter yang lebih maju.

Ada enam literasi dasar yang kiranya perlu dipahami. Keenam literasi tersebut ialah literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi saintifik, literasi teknologi informasi komunikasi (TIK), literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan.

2) Kompetensi

Kompetensi menggambarkan bagaimana siswa mendekati tantangan yang kompleks. Di abad ke-21 ada beberapa kompetensi yang harus bisa dikuasai oleh kita. Peserta didik perlu menguasai ini sejak usia belia.

Ada empat kompetensi yang kiranya dapat dilatih oleh peserta didik. Keempat kompetensi itu adalah keterampilan berpikir kritis, keterampilan kreativitas, keterampilan berkomunikasi, serta keterampilan berkolaborasi. Pendidik bisa mengasah

keterampilan-keterampilan tersebut kepada peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan.

3) Kualitas karakter

Selain kemampuan literasi dan kompetensi, SDM kita juga perlu memiliki karakter yang kuat dalam menghadapi dunia kerja di abad ke-21 ini. Kualitas karakter menggambarkan bagaimana peserta didik bisa mendekati lingkungan mereka yang berubah.

Manfaat dari mengajarkan keterampilan abad 21 bagi siswa adalah mampu menumbuhkan siswa yang terampil berkomunikasi dengan berbagai perbedaan. Siswa mampu menjalin kerjasama yang saling menguntungkan untuk tujuan yang sama. Siswa akan memiliki pendirian, pendapat, dan penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi, baik diri sendiri maupun masyarakat. Siswa akan mampu mengkreasi hal-hal baru dengan menganalisis peluang, tantangan, dan kemampuannya secara mahir (Brookhart, 2010).

Manfaat dari mengajarkan keterampilan abad 21 bagi siswa adalah mampu menumbuhkan siswa yang terampil berkomunikasi dengan berbagai perbedaan. Siswa mampu menjalin kerjasama yang saling menguntungkan untuk tujuan yang sama. Membantu Siswa untuk memiliki karier yang sukses dan cemerlang

BAGIAN 12

MODEL PEMBELAJARAN MULTIPLE INTELLIGENCES

A. KONSEP MODEL

Istilah “model” dalam perspektif yang dangkal hampir sama dengan strategi. Jadi model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran. Menurut Sagala, istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai : 1) suatu tipe atau desain, 2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak langsung dapat diamati, 3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data yang menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa. 4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan, 5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, dan 6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya. Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah dari dunia yang sebenarnya (Fathurrohman & Sulistyorini, 2018: 85-86).

B. KONSEP MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau

belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral, keagamaan, aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran tidak sama dengan pengajaran. Pembelajaran menekankan pada aktivitas peserta didik, sedangkan pengajaran menekankan pada aktivitas pendidik (Fathurrohman & Sulistyorini, 2018 : 6).

Pembelajaran menurut bahasa adalah proses, cara menjadikan orang atau mahluk hidup belajar. Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ahmad Nursobah, 2019 : 2). Menurut Nasution, pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Sedangkan istilah pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garmezy pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relative tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. (M. Thobrani & Arif Mustofa, 2012 : 18).

Menurut Degeng (Uno, 2012 : 2) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Dalam pengertian ini secara implisit, pada proses pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”. Adapun perhatian terhadap apa yang dipelajari peserta didik merupakan bidang kajian kurikulum, yaitu tentang apa isi pembelajaran yang harus dipelajari siswa agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana cara agar tercapai tujuan tersebut. Dalam hal ini, hal-hal yang tidak bisa diabaikan untuk mencapai tujuan adalah bagaimana cara mengorganisasikan pembelajaran, bagaimana menyampaikan isi pembelajaran, dan bagaimana menata interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada agar dapat berfungsi secara optimal.

Sedangkan Nata (Fathurrohman & Sulistyorini, 2018 : 6-7) mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar. Pada intinya pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang akhirnya terjadi perubahan perilaku.

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama pendidik, pembelajaran dimaksudkan agar tercipta kondisi yang

memungkinkan terjadinya belajar pada diri peserta didik. Dalam suatu kegiatan pembelajaran, terdapat dua aspek penting yaitu hasil belajar berupa perubahan perilaku pada diri peserta didik dan proses hasil belajar berupa sejumlah pengalaman intelektual, emosi dan fisik pada diri peserta didik. Dalam pengertian yang lain melalui pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif (daya pikir), afektif (tingkah laku) dan psikomotorik (keterampilan siswa), kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan bersama dengan perolehan pengalaman-pengalaman belajar peserta didik. Jadi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan membelajarkan siswa yang dapat dinilai dari perubahan perilaku dan meningkatnya pengetahuan dan pengalaman pada diri peserta didik.

C. APA ITU MULTIPLE INTELLIGENCES

Multiple Intelligences merupakan istilah yang diciptakan oleh Howard Gardner. Istilah ini, meskipun telah lahir sejak tahun 1970-an, tetapi baru pada tahun 1983 melalui bukunya *Frames of Mind*, Howard Gardner benar-benar memunculkan teori tersebut. Sebagian orang menerjemahkan istilah *multiple intelligences* (MI) sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak dan kecerdasan majemuk. Untuk menjaga kemurnian konsep, yakni bahwa *multiple intelligences* merujuk pada teori kecerdasan yang dicetuskan oleh Howard Gardner, dalam buku ini, istilah tersebut tidak diterjemahkan.

Teori *multiple intelligences*, bukanlah teori pertama yang menyatakan bahwa ada cara yang berbeda untuk menjadi cerdas. Banyak teori yang menekankan adanya 1-150 jenis kecerdasan yang berbeda. Keunggulan teori *multiple intelligences* dibandingkan dengan teori kecerdasan jamak lain adalah, karena teori ini :

- Memiliki dukungan riset multidisiplin, yakni antropologi, psikologi kognitif, psikologi perkembangan, psikometri, studi biografi, fisiologi hewan dan neuroanatomi.
- Jumlah kecerdasan dalam teori *multiple intelligences* mudah dikelola, yang tampaknya memiliki bentuk yang alami (Musfiroh, 2008: 35-36).

D. BIOGRAFI DAN AKTIVITAS INTELEKTUAL HOWARD GARDNER

Sebelum berbicara lebih lanjut tentang teori *multiple intelligence* (kecerdasan majemuk), tentunya perlu juga mengenal siapa sebenarnya pencetus teori yang menyita banyak perhatian berbagai kalangan tersebut.

Howard Gardner menyadari bahwa para pemikir keturunan Yahudi dari Jerman dan Austria seperti Einstein, Freud, Marx, dan Mahler, hidup dan telah belajar serta bersaing dengan pemikir-pemikir lainnya di pusat-pusat intelektual Eropa, sementara dia sendiri terkungkung di lembah Pennsylvania yang tidak menarik.

Di universitas itu juga dia bertemu dengan orang-orang yang banyak memberinya inspirasi untuk membuat penelitian khusus tentang hukum alam manusia, mereka adalah pakar psikoanalisis Eric Erikson (orang yang telah memperkuat ambisinya untuk menjadi seorang akademikus), sosiolog David Riesman, dan psikolog kognisi Jerome Bruner (Ladislaus Naisaban 2004: 158). Pada tahun 1965 Gardner berhasil memperoleh gelar Akademik. Dalam perjalanan kariernya di proyek tersebut, dia banyak membaca karya-karya Claude Levi-Strauss dan Jean Piaget, bahkan bangkitnya minat Gardner untuk menyelidiki lebih lanjut mengenai “perkembangan” juga terinspirasi dari karya Jean Piaget mengenai tahap perkembangan kognisi manusia.

Namun menurut Gardner, konsep Jean Piaget tentang perkembangan kognisi manusia terutama konsepsi anak sebagai “bakal ilmuwan” tidak lagi memadai untuk zaman sekarang (Ladislaus Naisaban 2004: 159) Bagi Gardner, sebagaimana dikutip oleh Joy A.

Berdasarkan hasil penggodokan dari berbagai institusi tempat dia menuntut ilmu terutama di Universitas Harvard, akhirnya dia menjadi seorang ahli dalam bidang psikologi, neurologi, bahkan pendidikan.

Setelah menempuh perjalanan yang begitu panjang, akhirnya saat ini dia telah menjadi seorang profesor yang khusus mendalami kognisi dan pendidikan di Departemen Pendidikan Harvard University,

profesor psikologi di Harvard University, profesor Neurologi di Sekolah Kedokteran Universitas Boston, dan ketua tim (direktur) senior Proyek Zero (Joy A).

Selanjutnya pada tahun 1993 dia mempublikasikan bukunya yang berjudul *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, sebagai penyempurnaan atas buku yang terbit sebelumnya, setelah banyak melakukan penelitian tentang implikasi sekaligus aplikasi teori kecerdasan majemuk di dunia pendidikan di Amerika Serikat.

Sebagai seorang pakar yang banyak melakukan penelitian dan menyenangi bidang seni, maka di Universitas Harvard, Gardner dipercayakan untuk memberikan banyak mata kuliah, antara lain: mengenai inteligensi, kreativitas, kepemimpinan, tanggung jawab profesional, kegiatan ilmiah antar disiplin ilmu, manajemen kerja yang baik, dan seni (Ladislaus Naisaban 2004: 159). Seperti telah dijelaskan bahwa Gardner adalah seorang yang aktif dalam bidang penelitian sekaligus ahli dalam bidang musik dan psikologi.

Dari beberapa jabatan yang disandang Gardner sejak tahun 1958 sampai sekarang, mengindikasikan bahwa dia adalah orang yang aktif, penting, dan berpengaruh di dunia psikologi.

Sebagai seorang psikolog dan ahli pendidikan yang cukup berpengaruh di dunia, terutama di Amerika Serikat, serta banyaknya melakukan penelitian ataupun kegiatan-kegiatan lainnya yang didukung oleh semangat untuk terus berkembang, dia banyak mendapatkan penghargaan dalam berbagai bidang.

E. LATAR BELAKANG MUNCULNYA TEORI *MULTIPLE INTELLIGENCES*

Latar Belakang Munculnya Teori *multiple intelligences* menurut Agus Efendi dalam Syarifah (2019: 181-183), ketika mengantarkan edisi ke-10 dari *Frames of Mind* (1983), Gardner menegaskan bahwa sembari menulis *Frames of Mind*, ia memandang karya tersebut sebagai kontribusinya terhadap disiplin psikologi perkembangan yang digelutinya.

Dengan karya tersebut, Gardner hendak memperluas konsepsi kecerdasan, dari hanya menyangkut the result of paper and pencil test, menjadi pengertian yang lebih luas yang menyangkut pengetahuan tentang otak manusia dan kepekaannya terhadap ragam budayanya (*sensitivity to the diversity of human cultures*).

Oleh karena mendapat sambutan dari dunia pendidikan, bahkan menurut Agus Efendi dalam Syarifah (2019), dalam karya selanjutnya mengenai kecerdasan majemuk, seperti *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, *Multiple Intelligences: New Horison*, dan sebagainya, Gardner banyak memasukkan wacana-wacana pendidikan kontemporer.

Terlepas dari itu semua, dalam bukunya *Frames of Mind*, Gardner (1973) menjelaskan empat hal terkait dengan latar belakang munculnya teori kecerdasan majemuk, yaitu *The Idea of Multiple Intelligences* (ide mengenai kecerdasan majemuk), *Intelligences: Earlier Views* (pandangan awal mengenai kecerdasan), *Biological*

Foundations of Intelligences (fondasi biologis kecerdasan), dan What is an Intelligence?

Oleh karena itu, dalam kesimpulannya, Gardner (1973: 8-9) menunjukkan adanya bukti persuasif mengenai eksistensi atau adanya kompetensi intelektual manusia yang otonom secara relatif, yang selanjutnya disebut dengan "kecerdasan manusia." Inilah yang oleh Gardner disebut dengan "Frames of Mind" (seperti judul buku teori kecerdasan majemuk).

Sifat pasti dan keluasan masing-masing "kerangka" intelektual, sejauh ini belum ada ketetapan yang memuaskan serta belum ada kepastian mengenai jumlah kecerdasan itu sendiri.

Kemudian, menurut Gardner (1973: 9), upaya-upaya sebelumnya untuk mendirikan kecerdasan-kecerdasan secara independen tidak begitu meyakinkan, terutama karena upaya-upaya tersebut hanya bersandar pada satu atau paling banyak dua bukti.

Dengan demikian, jika dibuat untuk mengklaim kecerdasan majemuk nampaknya kurang bisa dipertahankan. Oleh karena itu, perlu adanya teori baru yang sekiranya lebih relevan sesuai dengan konteks saat ini, akhirnya muncullah teori kecerdasan majemuk atau *The Theory of Multiple Intelligences*.

F. MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCES*

Dalam penerapan sistem pembelajaran berbasis *multiple intelligences* (MI) ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain sebagai berikut;

1. Adapun didalam praktek pembelajaran berbasis multiple intelligences ini adalah memacu kecerdasan yang terlihat unggul pada diri siswa dengan cara semaksimal dan seoptimal mungkin, tentunya dengan berupaya tetap mempertahankan kecerdasan lainnya sesuai standar minimal yang sudah ditentukan oleh lembaga.

Sistem pembelajaran berbasis multiple intelligences juga bertujuan untuk mengupayakan serta mengoptimalkan kecerdasan majemuk yang dimiliki setiap individu (siswa) dalam hal pencapaian kompetensi tertentu sesuai standart kurikulum yang telah di tentukan.

Setelah kita mengetahui bahwa terdapat lebih dari satu jenis kecerdasan, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan potensi dirinya dengan berupaya mengetahui macam-macam model kecerdasan yang bisa memberikan peluang emas untuk dikelola serta dikembangkannya.

2. Kecerdasan Matematika - Logika (Logical-Mathematical Intelligence)

Kecerdasan Matematika–logika (Logical-Mathematical Intelligence) yaitu kemampuan dalam memecahkan masalah

dengan menggunakan penalaran yang logis, serta menggunakan angka dengan baik. Cara kerja kecerdasan ini menggunakan kepekaan pola logika untuk menganalisa sebuah kasus atau problem, dan juga dalam hal melakukan perhitungan matematis.

Seseorang yang menonjol kecerdasan matematik logika lumrahnya senang dengan yang berbau angka, mencintai ilmu pengetahuan, senang memecahkan misteri, menghabiskan waktu mengerjakan asah otak atau teka-teki logika, senang mengorganisasikan informasi dalam tabel serta grafik, dan menggunakan komputer lebih dari sekedar untuk bermain permainan.

Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kecerdasan matematika-logis diantaranya adalah: menggunakan sistem tanya jawab, pemecahan problem/masalah, mengkonstruksi model-model dari berbagai konsep kunci, eksperimen, dan menghadirkan permainan yang menggunakan strategi dan logika.

3. Kecerdasan Linguistik (Linguistik Intelligence)

Kecerdasan linguistik sangat berkaitan erat tentang bagaimana kemampuan siswa dalam membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi dan berdebat, kemampuan ini berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan bahasa secara umum. Seseorang yang mempunyai kecerdasan linguistik yang tinggi senang dalam hal pengapresian diri melalui bahasa.

Adapun cara mengembangkan kecerdasan linguistik bagi peserta didik, maupun guru dengan melakukan kegiatan pembelajaran diantaranya permainan kata-kata, diskusi kelompok, sandiwara/pertunjukan, tim debat, curah gagasan, telling story, teka teki silang dan menulis jurnal, dll.

Cara tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan mengajak anak ke toko buku, beri kesempatan berbicara, sediakan banyak buku-buku, rekaman, serta menciptakan peluang mereka untuk menulis, menyediakan peralatan membuat tulisan, mesin ketik, keyboard, untuk belajar mengidentifikasi huruf dalam kata-kata.

4. Kecerdasan Visual Spasial (Visual-Spatial Intelligence)

Kecerdasan spasial atau kecerdasan visual adalah kemampuan dalam memahami konsep ruang, posisi, letak dan bentuk-bentuk tiga dimensi. Seseorang pada model kecerdasan ini, suka akan menggambarkan ide-ide atau juga membuat sket dalam membantu memecahkan masalah, cara berpikir dalam bentuk gambar-gambar serta mudah melihat berbagai objek.

Model kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan dimensi ruang ini adalah dengan cara membangun lingkungan belajar, presentasi bergambar, permainan kartu, memperbanyak visual baik secara konvensional maupun dengan teknologi.

5. Kecerdasan Kinestetik (Bodily-Kinestehetic Intelligence)

Kecerdasan Kinestetik-Jasmani (Bodily-Kinestehetic Intelligence) merupakan sebuah kemampuan siswa di dalam mengkombinasikan penglihatan dan gerak tubuh atau juga keahlian menggunakan seluruh tubuh guna mengekspresikan ide serta perasaan.

Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik indetik suka bergerak dan aktif, mudah dan cepat mempelajari keterampilan-keterampilan fisik, bergerak sambil berfikir, senang berakting, pandai meniru gerak-gerik serta ekspresi orang lain, berprestasi dalam sport tertentu, terampil membuat kerajinan atau membangun model-model, lihai dalam berdansa/menari.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan pada kecerdasan kinestetik yaitu dengan mendayagunakan fisik secara keseluruhan dalam proses pembelajaran dan disertai juga dilakukannya. Anak didik dengan kecenderungan kecerdasan kinestetik dalam proses belajar dengan tekhnik menyentuh, memanipulasi, dan menggunakan gerakan.

6. Kecerdasan Musical (*Musical Intelligence*)

Kecerdasan Musical (*Musical Intelligence*) yaitu kemampuan untuk mengenali, mengolah yang berkaitan dengan nada-nada, dengan cara mempersepsi, membedakan, mengubah dan mengekspresikan. Untuk mengembangkan kecerdasan musical guru dapat melakukan pembelajaran di antaranya: mengemas materi pelajaran dalam format berirama yang dapat dinyanyikan,

menghafal perkalian dengan menyanyikan dalam irama lagu tertentu dan guru juga bisa mengubah lirik lagu untuk mengajarkan konsep melalui salam berirama, deklamasi, menyanyi bersama, tepuk bernada. dan bila mungkin, orchestra kaleng bekas dan latihan membedakan bunyi dan suara disekitar.

7. Kecerdasan Antarpribadi (Interpersonal Intelligence)

Kecerdasan antarpribadi (Interpersonal Intelligence) yaitu kecerdasan dalam hal menjalin interaksi sosial dan memelihara hubungan sosial dengan mengaplikasikan keterampilan seseorang didalam membangun, menciptakan, dan mempertahankan relasi/hubungan social juga tehnik dalam mempersepsi serta membedakan suasana hati, memberi maksud, memotivasi perasaan orang lain.

Seseorang yang memiliki kecerdasan antarpribadi biasanya suka mengamati sesama, mudah berteman, suka menawarkan bantuan ketika seseorang membutuhkannya, senang dengan kegiatan-kegiatan kelompok, percaya diri, dapat menerka bagaimana perasaan seseorang hanya dengan memandang, menyemangati teman lain, lebih suka bekerja dan belajar berkelompok daripada sendiri.

Metodologi yang dapat dilakukan adalah dengan problem solving melalui interaksi dengan orang lain seperti memberikan tugas yang harus diselesaikan secara berpasangan maupun kelompok serta bermain bersama namun tetap dalam pengawasan pendidik.

8. Kecerdasan Intrapribadi (Intrapersonal Intelligence)

Kecerdasan intrapribadi (Intrapersonal Intelligence) yaitu kemampuan diri untuk mengerti juga memahami diri sendiri , dalam artian memahami keinginan, hasrat dan minat juga harapan yang ada pada diri dan melakukan sesuatu dengan berdasarkan pemahaman tersebut.

Indikator yang menunjukkan kecerdasan Intrapribadi adalah menyadari dan mengerti tentang emosi diri sendiri dan orang lain, mampu mengembangkan konsep diri yang baik dan benar, lebih suka dan mampu bekerja sendiri, menjunjung tinggi rasa percaya diri.

Untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan ini dalam pembelajaran oleh guru diantaranya dengan menyediakan waktu untuk refleksi diri dan menghargai perasaan serta memberikan motivasi.

9. Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligence*)

Kecerdasan Naturalis (Naturalist Intelligence) yaitu keahlian diri manusia dalam mengenali dan mengelompokan spesies flora dan fauna terhadap lingkungan sekitar. Orang yang memiliki kecerdasan ini memiliki sesuatu kepekaan pada fenomena/gejala alam, suka memelihara dan menyayangi binatang, suka pada hal yang berkaitan dengan cocok tanam atau berkebun, sangat peduli tentang alam serta lingkungan seperti gunung, pantai, suka alam dan hutan, suka mengobservasi lingkungan alam.

Untuk mengembangkan dan memanfaatkan kecerdasan naturalis ini, guru dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media lingkungan sekitar, belajar di alam terbuka, mempelajari suatu materi pembelajaran dengan mengamati fenomena alam atau mempelajari kejadian alam seperti membiasakan menyiram tanaman, menciptakan permainan dengan unsur-unsur alam seperti membandingkan berbagai bentuk daun dan bunga, mengamati tekstur pasir, tanah dan kerikil, mengoleksi biji-bijian dan mengoleksi VCD tentang seluk beluk hewan, tumbuhan dan alam.

10. Kecerdasan Eksistensial (existential Intelligence)

Kecerdasan eksistensial merupakan kemampuan yang ada hubungannya dengan kepekaan dan kemampuan untuk menjawab masalah-masalah terdalam diantaranya eksistensi atau juga bisa disebut keberadaan manusia.

Anak yang memiliki kecerdasan ini memiliki ciri-ciri akan cenderung bersikap untuk mempertanyakan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan keberadaan manusia seperti arti kehidupan manusia, mengapa manusia itu mengalami suatu kematian, dan kenyataan yang dihadapinya.

BAGIAN 13

MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW

A. PENGANTAR MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW

Model pembelajaran jigsaw merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif). Menurut Lie (2008) pembelajaran kooperatif merupakan system pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas–tugas yang terstruktur. Sejalan dengan pernyataan Abdurrahman dan Bintoro dalam Nurhadi dkk (2004) “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asih dan silih asuh antar sesama peserta didik sebagai latihan hidup didalam masyarakat nyata”.

Sementara itu Johnson & Johnson (1989) menyatakan bahwa elemen utama pembelajaran kooperatif adalah:

1. Ketergantungan antar peserta didik untuk mencapai tujuan bersama .
2. Interaksi langsung antara peserta didik satu dengan yang lain.
3. Tanggung jawab masing-masing peserta didik untuk menguasai bahan pelajaran.
4. Penggunaan keterampilan interpersonal dan kelompok kecil.

Perbedaan pembelajaran kooperatif dengan belajar kelompok adalah:

1. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif sedang dalam pembelajaran kelompok peserta didik bekerja sendiri-sendiri.
2. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik memiliki tanggung jawab individual sedang dalam belajar kelompok peserta didik meniru pekerjaan yang terbaik.
3. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik di berikan ketrampilan sosial sedang dalam belajar kelompok tidak.
4. Dalam pembelajaran kooperatif pendidik aktif mengamati perilaku peserta didik dalam kerjasama dalam belajar kelompok tidak demikian.
5. Dalam pembelajaran kooperatif umpan balik terhadap perilaku kerjasama menjadi pembahasan sedang dalam belajar kelompok pendidik hanya memberi komentar umum.

Melalui metode-metode meta-analisis yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson (1989) dalam Nurhadi dkk (2004) menunjukkan adanya berbagai keunggulan pembelajaran kooperatif sebagaimana terurai berikut ini:

1. Memudahkan peserta didik melakukan penyesuaian sosial.
2. Mengembangkan kegembiraan belajar yang sejati.
3. Memungkinkan para peserta didik saling belajar mengenai sikap, ketrampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan.

4. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
5. Meningkatkan ketrampilan meta-kognitif.
6. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois dan egosentris.
7. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
8. Menghilangkan peserta didik dari penderitaan akibat kesendirian atau keterasingan.
9. Dapat menjadi acuan bagi perkembangan kepribadian yang sehat dan terintegrasi.
10. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
11. Mencegah timbulnya gangguan kejiwaan.
12. Menjegah terjadinya kenakalan di masa remaja.
13. Menimbulkan perilaku rasional di masa remaja.
14. Berbagai ketrampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktekkan.
15. Meningkatkan saling percaya kepada sesama manusia.
16. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dalam berbagai perspektif.
17. Meningkatkan perasaan penuh makna mengenai arah dan tujuan hidup.
18. Meningkatkan keyakinan atas ide atau gagasan sendiri.
19. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.

20. Meningkatkan motivasi belajar intrinsik.
21. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama, dan orientasi tugas.
22. Mengembangkan kesadaran bertanggungjawab dan saling menjaga perasaan.
23. Meningkatkan sikap positif terhadap belajar dan pengalaman belajar.
24. Meningkatkan ketrampilan hidup bergotong royong.
25. Meningkatkan kesehatan psikologis.
26. Meningkatkan sikap tenggang rasa.
27. Meningkatkan kemampuan berfikir divergen atau berfikir kreatif.
28. Memungkinkan peserta didik mampu mengubah pandangan klise dan stereotip atau pandangan yang dinamis dan realistis.
29. Meningkatkan rasa harga diri (*self-esteem*) dan penerimaan diri (*self-acceptance*).
30. Memberikan harapan yang terbesar bagi terbentuknya manusia dewasa yang mampu menjalin hubungan yang positif dengan sesamanya, baik di tempat kerja ataupun di masyarakat.
31. Meningkatkan hubungan positif antar peserta didik dengan pendidik dan personil sekolah.
32. Meningkatkan pandangan peserta didik terhadap pendidik yang bukan hanya sebagai penunjang keberhasilan akademik tetapi juga perkembangan kepribadian yang sehat dan terintegrasi.

33. Meningkatkan pandangan peserta didik terhadap pendidik yang bukan hanya pengajar tetapi juga pendidik.

Dapat disimpulkan bahwa *Cooperatif Learning* (Pembelajaran Kooperatif) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar peserta didik dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar, sehingga sebagian besar aktifitas belajar berpusat pada peserta didik.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdapat enam fase. Pembelajaran dimulai dengan pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi peserta didik untuk belajar. Fase ini diikuti peserta didik dengan penyajian informasi, sering dalam bentuk teks bukan verbal. Selanjutnya peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan pendidik pada saat peserta didik bekerjasama menyelesaikan tugas mereka. Fase terakhir dari pembelajaran kooperatif yaitu penyajian hasil akhir kerja kelompok, dan mengetes apa yang mereka pelajari, serta memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

Johnson dan Johnson (1989) memaparkan adanya berbagai keunggulan pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu:

1. Memudahkan peserta didik melakukan penyesuaian sosial.
2. Mengembangkan kegembiraan belajar yang sejati.
3. Memungkinkan para peserta didik saling belajar mengenai sikap, ketrampilan, informasi, perilaku sosial dan pandangan.

4. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
5. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois dan egosentris.
6. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
7. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
8. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
9. Meningkatkan sikap positif terhadap belajar dan pengalaman belajar.
10. Meningkatkan sikap tenggang rasa.

Berkaitan dengan pembelajaran kooperatif maka model jigsaw merupakan salah satu model yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Model jigsaw sendiri memiliki karakteristik yang unik dengan langkah yang sistematis dan teratur. Menurut Huda (2014) karakteristik yang unik dari pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini ditandai dengan peserta didik bekerja kelompok selama dua kali yaitu dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli.

B. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW

Menurut Nurhadi dkk (2004) menyatakan bahwa model jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aroson dan kawan-kawannya di Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-

kawannya. Melalui model jigsaw kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri atas 5 atau 6 peserta didik dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik disajikan kepada peserta didik dalam bentuk teks dan tiap peserta didik bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut. Kumpulan peserta didik semacam itu disebut “kelompok pakar” (*expert group*). Selanjutnya para peserta didik yang berada dalam kelompok pakar kembali ke kelompok semula “*home teams*”, para peserta didik dievaluasi secara individual mengenai bahan yang dipelajari tersebut. Dan yang memperoleh skor tinggi secara individual maupun tim diberi penghargaan oleh pendidik.

Sementara itu Mahmud (1989) menyatakan bahwa dalam model jigsaw, peserta didik dimasukkan ke dalam tim-tim kecil yang bersifat heterogen. Bahan pelajaran dibagikan kepada anggota-anggota tim; kemudian peserta didik-peserta didik tersebut mempelajari bagian mereka masing-masing bersama-sama dengan anggota-anggota dengan tim lain yang memiliki bahan yang sama. Setelah itu mereka kembali ke kelompoknya masing-masing dan mengajarkan bagian yang telah dipelajari bersama-sama dengan anggota-anggota tim lain itu kepada anggota-anggota timnya sendiri. Akhirnya semua anggota tim di tes mengenai seluruh bahan pelajaran.

Pembelajaran dengan model Jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh pendidik. Pendidik bisa menulis topik

pembelajaran pada papan tulis, white board, penayangan power point, dan sebagainya. Kemudian aktivitas belajar peserta didik lebih banyak didapatkan dalam kelompok yang sudah dibagi oleh pendidik. Dimana dalam satu kelompok itu dihitung sesuai nomor 1-5, kemudian proses belajar dilanjutkan dengan berkelompok pada nomor urut yang sama. Apabila sudah didapatkan informasi, maka kelompok yang bekerja sama sesuai persamaan nomor urut tersebut disebut kelompok ahli. Kelompok yang kumpul pertama merupakan kelompok asal atau *home teams* (Suprijono, 2009).

Dalam pembelajaran kooperatif model jigsaw maka peserta didik dituntut untuk berfikir memahami ide-ide dan gagasan-gagasan yang terkandung dalam pelajaran, melalui diskusi baik dalam kelompok asal maupun kelompok ahli. Dengan adanya diskusi peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Melalui pembelajaran kooperatif dengan model jigsaw proses pemahaman belajar peserta didik melalui teman sebaya lebih mudah untuk dimengerti karena antar peserta didik mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh teman sebayanya. Dengan diskusi baik dalam kelompok ahli maupun kelompok lain dapat memotivasi peserta didik guna merangsang keaktifan peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar dapat optimal, dan antar peserta didik saling bisa bertukar pendapat mengenai topik yang telah diberikan oleh pendidik.

C. LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif model jigsaw dalam adalah sebagai berikut:

Tahap 1. Bahan Ajar

Pendidik memilih satu bab dalam buku ajar kemudian membagi bab tersebut menjadi bagian-bagian sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Setiap anggota kelompok ditugasi untuk membaca bagiannya pada bab tersebut. Pada tahap selanjutnya masing-masing anggota kelompok bertemu dengan ahli-ahli dari kelompok lain dalam kelas.

Tahap 2. Diskusi Kelompok Ahli

Kelompok ahli harus melakukan pertemuan sekitar satu kali pertemuan untuk mendiskusikan topik yang ditugaskan. Setiap anggota kelompok ahli harus menerima satu lembar kerja “ahli”. Lembar kerja ahli harus memuat pertanyaan-pertanyaan dan kegiatan untuk mengarahkan diskusi kelompok. Tujuan kelompok ini adalah mempelajari sub bab tersebut kepada kelompok kecil masing-masing.

Tahap 3. Pelaporan dan Pengetesan

Masing-masing kelompok ahli kembali ke kelompok kecil masing-masing. Masing-masing anggota kelompok kecil mengajarkan topik masing-masing ke anggota lainnya dalam kelompok. Setelah diskusi kelompok kecil pendidik menyelenggarakan tes yang mencakup materi satu bab penuh dalam waktu yang tidak lebih dari 15 menit.

Tahap 4: Penghargaan

Mendaftar kelompok kecil yang kinerjanya baik. Selanjutnya kelompok itu diberi penghargaan. Didalam kegiatan pembelajaran penerapan pembelajaran kooperatif dengan model jigsaw dilaksanakan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Persiapan

a. Materi

Materi pembelajaran kooperatif model jigsaw dibagi beberapa bagian pembelajaran yang tergantung pada jumlah anggota dalam setiap kelompok serta banyaknya konsep materi pembelajaran yang ingin dicapai dan yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam kelompok kooperatif. Sebelum materi dibagikan pendidik memberikan pengenalan mengenai topik di papan tulis dan menanyakan apa yang peserta didik ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengaktifkan peserta didik agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru. Setelah itu pendidik menyajikan materi secara garis besar kepada peserta didik secara klasikal.

b. Menetapkan Peserta didik dalam Kelompok Kooperatif

Kelompok dalam pembelajaran kooperatif model jigsaw beranggotakan 3-5 orang yang terdiri atas peserta didik pandai, sedang dan kurang. Selain itu pendidik mempertimbangkan kriteria heterogenitas lainnya, misalnya jenis kelamin, latar belakang sosial dan kesenangan.

c. Menentukan Skor Awal

Skor awal merupakan skor rata-rata secara individu.

d. Menyiapkan Peserta didik untuk Bekerja Kooperatif

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peserta didik diberi kesempatan untuk lebih mengenal masing-masing anggota kelompoknya, menyiapkan apa yang harus didiskusikan oleh peserta didik.

2. Presentasi Kelas

3. Penghargaan Kelompok

Menentukan kelompok yang terbaik presentasinya, dan memberi hadiah atau pujian dengan memberikan sebutan sesuai dengan ranking yang dicapai oleh kelompok tersebut.

Sementara itu mengutip dari Trianto (2007) pelaksanaan metode Jigsaw terdiri dari 6 langkah kegiatan sebagai berikut:

Fase ke-1: Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar. Setiap kelompok beranggotakan 5 – 6 orang peserta didik.

Fase ke-2: Pendidik memberikan materi ajar dalam bentuk teks yang telah terbagi menjadi beberapa sub materi untuk dipelajari secara khusus oleh setiap anggota kelompok.

Fase ke-3: Semua kelompok mempelajari materi ajar yang telah diberikan oleh pendidik.

Fase ke-4: Kelompok ahli bertemu dan membahas topik materi yang menjadi tanggung jawabnya.

Fase ke-5 : Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing (*home teams*) untuk membantu kelompoknya.

Fase ke-6: Pendidik mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara individual.

Secara garis besar kesimpulan yang dapat ditarik dari model jigsaw ini akan memiliki dua dampak sekaligus pada diri peserta didik, yaitu dampak instruksional (*instructional effects*) dan dampak sertaan (*nuturance effects*). Dampak instruksional diantaranya kepemimpinan kolektif, pemrosesan kelompok, kebergantungan positif, struktur konsep. Sedangkan dampak sertaannya meliputi kepekaan sosial, toleransi atas perbedaan, kesadaran perbedaan.

Berdasarkan telaah lebih lanjut oleh sebab itu model jigsaw dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek kesesuaian konten materi, kesiapan pendidik dan peserta didik, durasi pembelajaran, kebutuhan peserta didik dan untuk mendukung realisasi capaian pembelajaran seperti yang tertuang dalam kurikulum.

D. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW

Setiap model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selama melakukan perencanaan penggunaan model pembelajaran yang tidak kalah penting bagi seorang pendidik harus mempertimbangkan berbagai aspek dengan menganalisa sejauhmana relevansinya dan bagaimana kelebihan dan kekurangan model

pembelajaran yang akan diterapkan. Demikian halnya dengan model pembelajaran jigsaw. Menurut Zaini (2008) model pembelajaran jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Dalam model pembelajaran jigsaw peserta didik memainkan peran penting selain pendidik. Jika dilihat dari sudut pandang pendidik dan peserta didik maka menurut Shoimin (2014) kelebihan model pembelajaran jigsaw meliputi:

1. Memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
2. Hubungan antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis,
3. Memotivasi pendidik untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.

Sementara itu apabila ditinjau dari peserta didik menurut Ibrahim dalam Majid (2013) mengemukakan bahwa dalam pelaksanaannya model pembelajaran Jigsaw memiliki kelebihan diantaranya meliputi:

1. Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lain.
2. Peserta didik dapat menguasai pelajaran yang disampaikan.

3. Setiap anggota peserta didik berhak menjadi ahli dalam kelompoknya.
4. Didalam proses belajar mengajar peserta didik saling ketergantungan positif.
5. Setiap peserta didik dapat saling mengisi satu sama lain.

Menurut Jhonson dan Johnson dalam Rusman (2013) kelebihan dari model pembelajaran jigsaw meliputi:

1. Meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan daya ingat.
3. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi.
4. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu).
5. Meningkatkan hubungan antara manusia yang heterogen.
6. Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah.
7. Meningkatkan sifat positif terhadap guru.
8. Meningkatkan harga diri anak.
9. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif.
10. Meningkatkan keterampilan hidup dalam bergotong-royong.

Sedangkan kelemahan lain dari model pembelajaran jigsaw menurut Shoimin (2014) meliputi:

1. Apabila pendidik tidak mengingatkan peserta didik agar selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi,
2. Apabila anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.

3. Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan.

Secara garis besar dalam model pembelajaran jigsaw mempunyai kelemahan terutama dari segi waktu yang digunakan karena menyita cukup banyak waktu. Oleh karena itu, pendidik wajib mengatur jalannya diskusi dari awal pembentukan, proses diskusi, hingga hasil akhir. Jigsaw memiliki keunggulan yaitu pembagian tugas pada setiap kelompok dapat divariasikan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan pengetahuannya tentang informasi yang dipelajari dalam kelompok, baik kelompok asal maupun kelompok ahli. Peserta didik terlibat dalam kerja sama kelompok sehingga peserta didik yang berkemampuan kurang memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kesuksesan hasil kerja, hal itu akan mengakibatkan peserta didik bekerja keras mengerjakan tugasnya untuk memberikan hasil terbaik bagi kelompok (Huda, 2014).

Dengan demikian maka dapat disimpulkan mengenai kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran jigsaw ini merupakan konsekuensi yang menyertai ketika pendidik memilih model jigsaw sebagai kendaraan untuk mewujudkan keberhasilan capaian pembelajaran tertentu. Kelebihan dari model pembelajaran jigsaw dapat ditinjau dari berbagai aspek terutama kedalaman materi, peserta didik maupun pendidik baik dari sisi psikologis maupun sosiologis. Sementara kelemahan dari model pembelajaran jigsaw ini

juga dapat ditinjau dari pendidik, peserta didik, waktu dan hasil akhir. Oleh sebab itu bagi seorang pendidik diharapkan dapat lebih bijaksana dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan berbagai pertimbangan yang harus dipikirkan lebih matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., & Panai, A. H. (2022). Problem-Based Learning Model Integrated with Metacognitive Approach Through Flipped Learning in Science Learning Lectures Based on observations made by students of the Department of Elementary School teaching students in elementary school . *Science Learn*. 7(2), 154–165.
- Abriyani, Riyana. 2012. Pengaruh Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 04 Tegalgede. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ahmad Nursobah. 2019. Perencanaan Pembelajaran MI/SD. Pamekasan : Duta Media Publishing IAIN Madura.
- Alice Moseley dan John Connolly, “The use of inquiry-based learning in public administration education: Challenges and opportunities in the context of internationalization,” *Teaching Public Administration* 39, no. 3 (2021): 270–86, <https://doi.org/10.1177/0144739420935971>.
- Amri, Sofan, dan Iif Khoiru Ahmadi. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas: Metode Landasan Teoritik-Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2010
- Arisandi, (2014). *Pembelajaran Keterampilan Pravokasional Pembuatan Keripik Enye pada Anak Tunarungu Tingkat SMALB di SLBN Handayani Kabupaten Sukabumi*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Bates, A.W. 2015. *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. 1991. *Motivating Project-Based Learning: Sustaining the*

- Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369–398.
- Bandura, A. (1985). Prentice-Hall series in social learning theory. *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall, Inc.
- Bruce Joyce, M. W. and E. C. (2011). *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Bintang Pelajar.
- Caswell, C. J. Dan Labrie, D. J. 2017. Inquiry Besedlearning From The Learner's Point Of View: A Teacher Candidate's Story. *Journal Of Humanistic Mathematics*. Vol.7 Issue 2
- Darling-Hammond, L. (2010). *The Flat World and Education: How America's Commitment to Equity Will Determine Our Future*. Teachers College Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Dewey, J. (1920). *Reconstruction in Philosophy*. In *Monist* (Vol. 31, Issue 2, pp. 297–304). Henry Holt and Company. <https://doi.org/10.5840/monist192131211>
- Dhewantoro, Happri dan Novriza Setya. *Pembelajaran Berbasis Keterampilan dalam Menjawab Tantangan Pendidikan Abad 21, Prosiding Webinar Nasional Dewan Pengurus Pusat Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta Dalam Rangka Dies Natalis ke-58 UNY*.
- Dyson, B., & Harper, M. (2001). Cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20(3), 264–281.

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Fatmawati, D dkk. 2022. Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal Syntax Admiation* 3, No. 8. h.1008.
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3).
- Gillies, R.M. (2007). *Cooperative learning: integrating theory and practice*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Graham, C. J. B. & C. R. (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. CA: Pfeiffer Publishing.
- Grineski, S. (1993). Children, cooperative learning, and physical education. *Teaching Elementary Physical Education*, 4(6), 10–11.
- Gulo, W. 2005. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Grasid
- Gunawan, & Ritonga, A. A. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Guskey, T. R. (2002). Professional Development and Teacher Change. *Teachers and Teaching Theory and Practice*, 8(3), 381–391.
- Hamzah B. Uno. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Harasim, L. 2012. *Learning Theory and Online Technologies*. Routledge.
- Hasibuan, Idrus, 2014. Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). *Logaritma*, Vol. II, No. 01

- Hasudungan, A. N. 2022. Kelebihan, Kekurangan Model Pembelajaran Kontekstual Dan Sistem Penilaian Model Pembelajaran Kontekstual. IAIN Salatiga: Jurnal Dinamika. Vol. 3 No.2, 112-126.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hebrank, Mary (2000). "Why Inquiry Based Teaching and Learning in the Middle School Science Classroom?".
- Henni Endayani. 2023. *Pembelajaran Berbasis Masalah*. Medan : UIN Sumatera Utara Medan
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar, S. (2008). Kemampuan pembelajaran dan keinovatifan guru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9.
- Jacobs, G. M., & Renandya, WA. (2019). *Student-centered cooperative learning. Linking concepts in education to promote student learning*. Basingstoke, United Kingdom: Springer Nature.
- Jingoo Kang, "Interrelationship Between Inquiry-Based Learning and Instructional Quality in Predicting Science Literacy," *Research in Science Education* Education 52 (2022): 339–55, <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11165-02009946-6>.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 1989. *Cooperation And Competition: Theory Achievement: The Effects Of Cooperative, Competitive, And Individualis-And Research*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2013). *Cooperation in the Classroom* (9th ed.). Edina, MN: Interaction Book Company.

- Johnson, D.W. & Johnson, R.T. (1975). *Learning together and alone: cooperation, competition and individualization*. Engle-wood Cliffs. NJ: Prentice Hall.
- Johnson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center, 2007.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. 2014. *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.
- Jundu, R., Tuwa, P. H., & Seliman, R. (2020). Hasil belajar IPA Siswa SD di Daerah Tertinggal dengan penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 105.
- Kadir, N. 2019. The Effects of Collaborative Learning Using Google Docs on the Writing Performance of EFL Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(06), 70–85.
- Kemp dan Dayton. 1985:28. dalam kutipan Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khabib Sholeh dkk. 2016. *Kecerdasan Majemuk Berorientasi pada partisipasi Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Khoirul Huda, Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing, (*Jawa Tengah Didaktikum: Jurnal PTK*, 2015), vol. 16 no. 3
- Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal.80.
- Kurniasih dan Berlin. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Lai, K. W., & Hong, K. S. 2015. Technology Integration: A Review of the Literature. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(4), 183–191.

- Lestari, I., & Putri, N. R. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Inquiry Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta didik. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 87–97
- Lipiah, dkk. 2022. “Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 2(1):31–40.
- Lie, Anita. 2005. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- M. Arisandy, N. Nurhasanah, and A. K. Jaelani, “Pengaruh Metode Inquiry Training terhadap Sikap Sosial Peserta didik SD Pada Mata Pelajaran IPS,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 2b, pp. 717–722, 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i2b.582.
- M. Thobrani & Arif Mustofa, 2012. *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta : Arr-Ruzz Media.
- Mahdi dan Yusrizal. (2018). Efektifitas Penggunaan Pendekatan contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Padamateri Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Mardasah Tsanawiyah Negeri (Mtsn) Montasik Kabupaten Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 3 (01) 201, 410–417.
- Mahmud, M. D. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardiyah, Rifa Hanifa, dkk. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.12 No. 1.
- Masdudi. 2017. Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini. *Awlady Jurnal Pendidikan Anak*, 3 (2), 8-11.

- Mayer, R.E. 2014. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). England: Cambridge University Press. DOI: 10.1017/CBO9781139547369. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Mubarak, F. A. (2014). Kajian teoritis model productive: Suatu model pembelajaran fisika berbasis proyek yang dikembangkan melalui kegiatan komunikatif. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 1.
- Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini. 2018. *Belajar & pembelajaran meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Sleman Yogyakarta : Kalimedia.
- Murdoch, K., & Wilson, J. (2004). *How to succeed with cooperative learning*. Victoria: Curriculum Corporation.
- Neuliep, J. W. (2018). *Intercultural Communication: A Contextual Approach (Seventh Ed)*. Sage Publications.
- Notoatmodjo. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nuridin, Syafruddin dan Andriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching dan Learning/ CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Edisi Kedua. Malang: Penerbit UM.
- Octavia, Ahilphy A. *Metode-Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal.199
- Olivia. 2008. *Gembira Belajar Dengan Mind Mapping*. Bandung: Mizan Pustaka.

- Pahrijal, R., Priyana, Y., & Sukini, S. (2023). Keterampilan Penting dalam Abad ke-21: Pendidikan dan Kesuksesan Profesional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(09), 583–589.
- Piaget, J. (1988). Education for Democracy. In Paper presented at the Conference on Progressive Education.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- R. G. Inovatif, “Kuak Rahasia Metode Pembelajaran Terbaru yang Membuat Peserta didik Terlibat Aktif dan Paham Lebih Dalam! Temukan Keajaiban Inquiry-Based Learning dalam Pendidikan Modern!,” *Guru Inovatif*.
- Rusman, (2015) *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Rajawali Press, Depok.
- Rustinah, N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Gejala Alam di Indonesia Menggunakan Model CTL Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 293–310.
- Rusyda, N.A dan Dwi, S.S. 2017. “Pengaruh Penerapan Model Contextual teaching and Learnin terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis siswa SMP Pada Materi Garis dan sudut”. *JNPM*, 1 (1).
- Saefuddin, Azis & Ika Berdiati. 2016. Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya*
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samsinar. 2020. *Multiple Intelligence dalam Pembelajaran*. Gowa Sulawesi Selatan : Tallasa Media.
- Santrock, J. W. (2015). *Psikologi Pendidikan* (T. W. BS (trans.); Edisi Kedu). Prenadamedia Group.

- Sawyer, J., & Obeid, R. (2017). Cooperative and collaborative learning: Getting the best of both worlds. *How We Teach Now: The GSTA Guide to Student-Centered Teaching*, 163–177.
- Selwyn, N. 2011. *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Academic.
- Septikasari, Resti. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. Volume VIII Edisi 02 , hlm 112-122
- Siemens, G., & Long, P. 2011. Penetrating the Fog: Analytics in Learning and Education. *EDUCAUSE Review*, 46(5), 30–32.
- Silberman, Melvin L. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Alih bahasa: Raisul Muttaqien). rev.ed. Bandung: Nusamedia.
- Silberman. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Singh, K., Mahajan, R., Gupta, P., & Singh, T. (2018). Flipped Classroom: A Concept for Engaging Medical Students in Learning. *Indian Pediatrics*. <https://doi.org/10.1007/s13312-018-1342-0>
- Slavin R.E. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Cetakan Ketiga. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suarca, K., Soetjningsih, S., & Ardjana, I. G. A. E. (2016). Kecerdasan majemuk pada anak. *Sari Pediatri*, 7(2), 85–92.
- Sulistiyono, E., Mahanal, S., & Saptasari, M. (2017). Pembelajaran Biologi Berbasis Speed Reading-Mind Mapping (Sr-Mm). *Jurnal Pendidikan*, 2(9), 1226–1230.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surachman, A., Putri, D. E., & Nugroho, A. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang. *Journal of International*

Multidisciplinary Research, 2(2), 52–63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62504/6y4qb169>

Sutisna, M. R., Mulyadi, D., & Alinawati, M. (2019). Pengembangan Blended Learning Dengan Model Flipped Classroom. *Pedagogia*, 17(2), 120–134. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i2.17951>

Swadarma, Dony. 2013. Buku Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran. Jakarta: Elex Media Komputindo

Syarifah. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *Jurnal Ilmiah Sustainable*, 2 (2), 181-183)

Tadkirotul Musfiroh. 2008. Cerdas Melalui Bermain Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Usia Dini. Jakarta : Grasindo.

Tayeb, Thamrin. (2017). Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran, Alauduna :Vol.4 No. 2 , 48.

Thanh, P. T. H. (2014). *Implementing Cross-Culture Pedagogies: Cooperative Learning at Confucian Heritage Cultures*. (Implementing cross-culture pedagogies.) Singapore: Springer.

Thomas, J. W. (2000). A Review Of Research On Project Based Learning. The Autodesk Foundation.

Thomas, J. W. 2000. A Review of Research on Project-Based Learning. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.

Tibahary, A.R. dan Muliana. 2018. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Dampal Selatan, Sulawesi Tengah: Scolae: Journal of Pedagogy, Volume 1, Number 1, 2018: 54-64

Tibahary, Abdul Rahman. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif .*Jurnal of pedagogy*.vol 1 No,1.

Toro, E. (2020). Pembelajaran Aktif Berbasis Inkuiri Dengan Metode Pencapaian Konsep Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dan

Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Kelas VI Sekolah Dasar. Wahana Sekolah Dasar, 28(1), 26-33.

- Trianto, 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills_ Learning for Life in Our Times. Jossey-Bass.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. & Mohammad, Nurdin. 2012. Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utaminingsih, S., & Shufa, N. K. F. (2019). Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Kearifan Lokal Kudus. 1, 105–112.
- Utaminingsih, Sri (2020) Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Kearifan Lokal Kudus. Kudus: FKIP Universitas Muria Kudus.*
- Vallery, A.N., & Sri Lena, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Write Around di Kelas IV. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 15056–15065
- Vioren1, Oktaria2, D., & Syahrul Hamidi. (2019). Metode Pembelajaran Flipped Classroom dalam Pendidikan Kedokteran. Medula, 8(2), 47–54. <http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/medula/article/download/2281/pdf>
- Wagner, T. (2012). Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change the World. Scribner.
- Wallace & Husid. 2017. Collaborating for Inquiry Based learning. California: Santa Barbara

Wang, Chen, dan Yen, "Effects of metacognitive scaffolding on students' performance and confidence judgments in simulation-based inquiry."

Windura, Sutanto. 2013. *Ist Mind Map*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Yulia Siska, Penerapan Metode Bermain (role playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal ISSN.No (2)31-37.2011*

Yuliani, Lia. 2022. *Workshop Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Team Based Project pada Kurikulum Outcome Based Education (OBE)*, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 12 Oktober 2022.

Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development.

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1–17.

TENTANG PENULIS

Penulis Bagian 1:



Nofvia de Vega, S.Pd., M.Pd

Penulis lahir di Balikpapan tanggal 19 November 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis adalah seorang akademisi dengan keahlian dalam bidang pendidikan bahasa Inggris dan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam pengajaran dan pembelajaran. Dengan gelar sarjana, magister, dan menjadi mahasiswi program doktor dalam pendidikan bahasa Inggris. Telah menghabiskan lebih dari 12 tahun bekerja sebagai dosen. Selama berkarier, telah meneliti dan mengembangkan produk-produk media pembelajaran interaktif yang digunakan pada dunia industri Pendidikan. Terlibat dalam proyek-proyek pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di wilayah perbatasan Indonesia. Melalui proyek-proyek ini, dia bekerja sama dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah setempat, lembaga pendidikan, dan masyarakat lokal untuk memperkenalkan teknologi dan metode pengajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan daerah tersebut. Keaktifan lainnya juga ditunjukkan dalam memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru-guru di daerah tersebut dalam penggunaan teknologi dan pengembangan bahan ajar yang inovatif.

Penulis Bagian 2:



Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si.

Lahir di Tegal, 17 April 1976, menamatkan Strata 1 pada tahun 2002 di Program Studi PPKN Universitas Negeri Jakarta, S2 Program Studi Administrasi dan Kebijakan Publik Universitas Indonesia pada tahun 2009, dan menyelesaikan S3 pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2022. Saat ini tercatat sebagai dosen tetap di Program Studi PPKN

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta sejak tahun 2005 sampai sekarang. Tutor pada Universitas Terbuka sejak 2004, dan Dosen pada Stikes RS. Husada Jakarta sejak tahun 2005, Pemimpin Redaksi Jurnal Ilmiah *Mimbar Demokrasi* tahun 2006-2008, dan tahun 2022-2023. Pemimpin Redaksi *Service Learning: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* periode tahun 2022-2025, Sekretaris Redaksi Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Tahun 2008-2009. Instruktur PLPG/PPG bidang studi PPKn, dan PGSD. Ketua Yayasan Pendidikan Khalifah Indonesia sejak tahun 2017. Penilai buku teks dan non teks Pusat Kurikulum dan Perbukuan sejak tahun 2009. Organisasi yang diikuti yakni sebagai salah satu Penpendidiks AP3KNI Wilayah DKI Jakarta, dan ADPK Nasional. Buku yang pernah ditulis baik sendiri maupun dengan tim antara lain Buku *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* diterbitkan PT. Bumi Aksara, *Strategi Pembelajaran PPKn Berbasis KKN* diterbitkan LPP Press UNJ, *Hukum Administrasi Negara* diterbitkan Lab. Sospol Press, *Pendidikan Kewarganegaraan* oleh BKS PTN-Barat, *Statistika Pendidikan dengan Aplikasi SPSS* diterbitkan LPP Press UNJ, *Pengantar Ilmu Hukum* penerbit PT. Sonpedia Publishing Indonesia, *Pengantar Ilmu Pendidikan, Perkembangan Peserta Didik* penerbit PT. Sonpedia Publishing Indonesia, *Ilmu Negara* penerbit Universitas Terbuka Press. Email: raharjo@unj.ac.id.

Penulis Bagian 3:



Susaldi, M.Biomed.

Penulis merupakan seorang Dosen di Universitas Indonesia Maju Jakarta sekaligus menjabat sebagai Wakil Rektor I Bidang Akademik. Lulusan dari program S2 Biomedik peminatan Ilmu Faal di Universitas Hasanuddin pada tahun 2016. Penulis menyelesaikan program Diploma III dan Diploma IV di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar. Penulis mengawali karir di bidang Pendidikan sebagai instruktur laboratorium di Poltekkes Kemenkes Makassar, lalu menjadi staf produksi Jurnal Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin. Penulis juga pernah menjadi Dosen Tamu di beberapa perguruan tinggi, dan pernah menjabat Wakil Direktur di Poltekkes Bhakti Pertiwi Husada. Selain konsen pada keilmuan di bidang Kesehatan, Penulis juga giat dalam bidang dan komunitas pendidikan. Penulis pernah tergabung dalam tim 1000Guru yang aktif melakukan kegiatan pendidikan bagi siswa-siswi di berbagai pelosok dan pedalaman. Penulis aktif sebagai narasumber dan fasilitator pelatihan, salah satunya dalam Workshop “*Learning 4.0 Introduce the IoT Method for Lecture*”. Penulis juga merupakan *author* beberapa buku pengajaran, salah satunya *book chapter* “Pembelajaran di Era Society 5.0.”
Korespondensi: susaldi@uima.ac.id

Penulis Bagian 4:



Dr. Laurensius Laka, M.Psi., Psikolog,

Lahir di Sintang, Kalbar. Lulus SMA tahun 1987, selanjutnya menjadi abdi negara di jajaran TNI-AD. Di tengah pengabdian sebagai prajurit, muncul semacam kontemplasi mengenai keeratan hubungan antara dunia pendidikan dan kemajuan bangsa. Bertolak dari kontemplasi tersebut, menghantarkan penulis menempuh S-1 Psikologi di Universitas Wisnuwardhana Malang, lulus dengan predikat *cum laude* tahun 2006; S-2 Magister Profesi Psikologi di Universitas Airlangga, lulus tahun 2009; dan S-3 Ilmu Psikologi juga di Universitas Airlangga, lulus dengan predikat *cum laude* tahun 2015. Beberapa buku yang dipublikasikan, “Bunga Rampai Tantangan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Era Industri 4.0 (*book chapter*, 2022), Metodologi Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Jilid 1 (2022), Kesehatan Mental Masyarakat (*book chapter*, 2023), Metodologi Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Jilid 2 (2023), editor dan penulis buku ‘*Goal Orientation dan Self-Efficacy dalam Self-Regulated Learning*’ (*book chapter*, 2023), editor dan penulis buku ‘*Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*’ (*book chapter*, 2023), Pengembangan Bahan Ajar (*book chapter*, 2023), Metodologi Penelitian Kualitatif (*book chapter*, 2023), dan Metodologi dan Teknik Penulisan Ilmiah (*book chapter*, 2024). Saat ini penulis selaku Kaprodi program magister Prodi Pastoral, STP-IPI Malang. Selain itu juga berbagi pengetahuan dalam bidang psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan, sebuah Perguruan Tinggi yang terkenal dengan jargon *The Multicultural University*, dalam naungan Pondok Pesantren Ngalah Purwosari – Pasuruan. Penulis dapat dihubungi via e-mail: laurensiuslaka78@gmail.com

Penulis Bagian 5:



Drs. Isnandar Slamet, M.Sc., Ph.D.

Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret sejak tahun 1992. Mengabdikan diri sebagai Dosen Jurusan Matematika sejak Fakultas MIPA UNS dibuka. Menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Matematika pada rentang tahun 2007-2009. Menjabat sebagai Kepala Prodi Statistika sejak dibukanya Program Studi Statistika pada tahun 2014 sampai saat tahun 2023. Aktif di dalam kegiatan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Mengampu mata kuliah di tingkat sarjana yaitu Teori Antrean, Pengantar Data Mining, Komputasi Statistika, Metode Survei Sampel, Probabilitas, Statistika Matematika, dan Kuliah Magang Siswa. Mengampu mata kuliah di tingkat magister yaitu adalah Teknik Analisis Dasar dan Statistik Terapan. Menjadi Staf Akademik (*Seasonal Staff*) untuk mata kuliah *Statistics Data Analysis 201* dan *Statistics Data Analysis 501* di *Department of Mathematics and Statistics, Curtin University, Western Australia* pada tahun 1998-1999 dan 2011-2012. Menjadi Pegawai Tidak Tetap di *School of Curriculum and Standards Authority, Western Australia* pada tahun 2011-2012. Memperoleh *scholarship* untuk program pengembangan kurikulum di *la Rochelle University, la Rochelle, Perancis*. Menulis buku berjudul *Dominasi Stokastik: Teori dan Aplikasi, Pengantar Komputasi Statistik* dengan R, *Buku Ajar Data Mining*, dan *Buku Ajar Metodologi Penelitian dalam Ilmu Komputer*. Membimbing skripsi lebih dari 120 Siswa S1 dan membimbing tesis untuk lebih dari 60 Siswa S2. Aktif dalam kegiatan penelitian dan pertemuan ilmiah di bidang Statistika. Menerima berbagai dana penelitian dengan beberapa skema. Menjadi *visiting research fellow* di *Curtin University, Perth, Western Australia* dan *visiting research scholar* di *Flinders University, Newcastle, Australia*. Menulis lebih dari 150 tulisan yang

dipublikasikan di berbagai jurnal dan prosiding terindeks Scopus, jurnal nasional, dan jurnal internasional bereputasi. Di bidang penelitian, menjadi ketua grup riset di Grup Riset Pemodelan Stokastik (2016-2018), Statistika Industri (2018- 2019), dan Statistika dan Sains Data Bidang Industri dan Ekonomi (2019-sekarang), dan sebagai anggota di Grup Riset Statistika Terapan dan Inferensi (2016-2018) dan Grup Riset Statistika Ekonomi, Bisnis, dan Finansial (2018-2019). Aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Menjadi Dosen pembimbing lapangan bagi Mahasiswa yang mengikuti program Kuliah Kerja Nyata di berbagai kabupaten di Jawa Tengah. Menjadi Dosen pembimbing bagi para Mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM.

Dapat dihubungi dengan E-mail: isnandarlamet@staff.uns.ac.id

Penulis Bagian 6:



Sulaiman, S.Pd., M.Pd

Lahir di Desa Sedulang Kecamatan Muara Kaman Kabupaten Kutai Kartanegara Prov. Kalimantan Timur pada tanggal 1 Maret 1969. Sebagai guru PNS kini diamanahi menjadi Kepala Sekolah di SDN 006 Muara Kaman dan SMA Martadipura Muara Kaman. Penulis aktif sebagai salah satu anggota Tim Penyusun Buku Mulok Bahasa Kutai Tingkat SD Kab. Kutai Kartanegara dan telah menerbitkan buku solo berjudul ; BAKIR (novel), PUISI BULAN LIMA (kumpulan puisi), SUPERVISI KLINIS DI SEKOLAH, SDN 006 MUARA KAMAN, BUKAN PENGGERAK TAPI TERGERAK (non fiksi) Ia juga berkontribusi pada penulisan Buku Ajar kolaborasi dengan beberapa penulis diantaranya ***Buku Administrasi & Supervisi Pendidikan, Teori Belajar dan Pembelajaran***. Juga buku-buku Antologi Cerpen/Puisi, diantaranya; Para Pendobrak Batas, Sejuta Kata Bermakna, Secarik Kertas Kehidupan, Sepengggal Rasa, Goresan Tinta Mengukir Cerita, Kisah Yang Tak Pernah Usai, Sebatas

Pinta, Seberkas Rindu, One Book Many Stories, Gema Takbir Idul Fitri, The Power of Love, Our Little Doodle, Temaram Lampu Dikala Malam, Perisai di Setiap Kata, Aksara Atma, Goresan Rasa Dalam Senyap, Balutan Cerita Dalam Rima, Mutiara Dalam Kalbu, Muar Matu, Menabur Kisah Tak Terlupakan, Mentari Keluarga, Pengabdian di Ruang Persegi, dll.

email ; emonsulaiman@rocketmail.com,

Fb; Sulaiman IG; sulaiman_sedulang

Penulis Bagian 7:



Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd

Seorang Dosen Prodi PGSD UPI Kampus Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia. Lahir di desa Pamekaran, Kecamatan Rancakalong, Sumedang 21 Desember 1981 Jawa Barat. Penulis merupakan anak kesatu dari satu bersaudara dari pasangan bapak U. Adriana (Alm) dan Ibu Ruhaesih. ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Pendidikan Indonesia prodi Pendidikan

Kewarganegaraan, kemudian menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Pendidikan Indonesia prodi Adpend dan Sekolah Pasca Sarjana (S3) Prodi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis Bagian 8:



Dr. Gamar Abdullah, S.Si, M.Pd,

Penulis lahir di Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Penulis adalah Dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Gorontalo. Beberapa buku yang pernah ditulis diantaranya meliputi Panduan Pembelajaran IPA berbasis Kerja Ilmiah dan Pembelajaran IPA SD, Pedagogi dalam Perspektif Pembelajaran di Era Society 5.0 dan Media Pembelajaran Transformatif. Penulis juga aktif menulis artikel di bidang pendidikan pada beberapa jurnal terakreditasi diantaranya “Problem-Based Learning Model Integrated with Metacognitive Approach through Flipped Learning in Science Learning Lectures”, “Improving the Quality of Competency-Based Assessment through a Classroom Training Activity”, “Student’s Self-Confidence and Their Learning Achievement on Elementary Schools”, “Elementary School Teachers’ Readiness in The Implementation of Full-Day School Program in Gorontalo Regency”, dan “Planning of Metacognitive Strategy-Based Natural Sciences Learning in Elementary Schools”.

Penulis Bagian 9:



Dr. Eka Jayadiputra, M.Pd.

Penulis merupakan Dosen Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di FKIP Universitas Islam Nusantara, Bandung. Lahir di Tasikmalaya, 09 Juni 1982. Anak pertama dari pasangan bapa H. Edi P. Jayadiputra, S.Pd. dan ibu Hj. Kodariah S.Pd. dan memiliki dua saudara. Penulis juga menikah dengan bapa Ir. H. Asep Imron Rosadi, dan memiliki tiga orang anak. Penulis menyelesaikan pendidikan program

Sarjana (S1) sampai S3 di Universitas Pendidikan Indonesia Program studi Pendidikan Kewarganegaraan. Saat ini aktif sebagai penulis, dosen dan sekrpro di Prodi PPKn FKIP UNINUS.

Penulis Bagian 10:



Adnan Yusufi, M.Pd.I.

Seorang dosen dari Universitas Peradaban Brebes Jawa Tengah ini sejak tahun 2011 ia telah meniti karir dalam dunia pendidikan, dimulai dari menjadi Pengajar Bahasa Inggris dan Bimbingan-Konseling serta PAI di SD, SMP dan SMA hingga saat ini menetap menjadi Pengajar Ilmu Agama & Ilmu Psikologi di Universitas Peradaban serta Sekolah Penggerak (PSP) Angkatan II & III Kemendikbudristek RI. Ia juga aktif dalam kegiatan sosial diantaranya menjadi Ketua Karang Taruna Bramasari desa Tunjungmuli periode 2021-2026. Penulis dapat dihubungi di nomor WA 085227151313 atau surel adnanyusufi1@gmail.com.

Penulis Bagian 11:



Dra. Hj. Nurbaiti, M.M.

Dilahirkan di Baturaja, tanggal 17 Mei 1964. Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 pada Universitas Muhammadiyah Palembang pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Melanjutkan S2 pada Jurusan Manajemen Pendidikan. Penulis adalah salah satu karyawan tetap pada Yayasan Bukit Asam Tanjung Enim dan sebagai dosen pada Program Studi Teknik Pengoperasian Alat Tambang, Teknik Perawatan Alat Tambang dan Teknik Pengolahan Hasil Tambang Mineral dan

Batubara pada Akademi Komunitas Industri Pertambangan Bukit Asam Tanjung Enim Sumatera Selatan. Disamping sebagai dosen, penulis juga sebagai Guru di SMA Bukit Asam dan pernah menjadi kepala sekolah selama dua periode di SMA Bukit Asam Tanjung Enim.

Penulis Bagian 12:



Lilis Nurteti, S. Pd. I, M. Pd.

Seorang Penulis dan Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah & Keguruan Universitas Islam Darussalam (UID) Ciamis Jawa Barat. Lahir di desa Karanganyar, 04 April 1982 Ciamis Jawa Barat. Penulis merupakan putri pertama dari pasangan bapak Rabin (Alm) dan Ibu Ikah. Ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Institut Agama Islam Darussalam (IAID) Ciamis prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung prodi Pendidikan Dasar konsentrasi di bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

Penulis Bagian 13:



Hartutik., S.Pd., M.Pd

Penulis merupakan Dosen Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Samudra. Lahir di Magetan, 30 September 1987. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan Alm. Bapak Suyatni dan Ibu Tuminem. Penulis menamatkan pendidikan S1 Pada Prodi Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Malang pada tahun 2010. Selanjutnya menamatkan S2 di Universitas Sebelas Maret pada Prodi Pendidikan Sejarah. Saat ini penulis sedang menempuh S3 di Universitas Pendidikan Indonesia pada Prodi Pendidikan IPS.

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.buku.sonpedia.com