

METODE PEMBELAJARAN

INOVATIF ERA DIGITAL

Teori dan Penerapan



Penulis :

Dr. Dede Hertina, S.E., M.Si | Nurhidaya M, S.Pd.I., M.Pd.I
Prof. Dr(Eng). Ir. Vincent Gaspersz, M.St., D.Sc., IPU., ASEAN Eng., APEC Eng
Elisabet Tresia Angelica Nainggolan, S.Pd | Dr. Rosmiati, M.Pd
Dr. Henny Sanulita, M.Pd | Dr. Lalu Suhirman, M.Pd
Lila Pangestu H, M.Pd | Retno Dewi Priskusanti, SST., MPH
Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I | Dr. Ferdinan, S.Pd.I., M.Pd.I

METODE PEMBELAJARAN INOVATIF ERA DIGITAL

(Teori dan Penerapan)

Penulis :

Dr. Dede Hertina, S.E., M.Si
Nurhidaya M, S.Pd.I., M.Pd.I
Prof. Dr(Eng). Ir. Vincent Gaspersz, M.St., D.Sc., IPU., ASEAN Eng.,
APEC Eng
Elisabet Tresia Angelica Nainggolan, S.Pd
Dr. Rosmiati, M.Pd
Dr. Henny Sanulita, M.Pd
Dr. Lalu Suhirman, M.Pd
Lila Pangestu H, M.Pd
Retno Dewi Priskusanti, SST., MPH
Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I
Dr. Ferdinan, S.Pd.I., M.Pd.I



Penerbit :

www.greenpustaka.com

METODE PEMBELAJARAN INOVATIF ERA DIGITAL

(Teori dan Penerapan)

Penulis :

Dr. Dede Hertina, S.E., M.Si
Nurhidaya M, S.Pd.I., M.Pd.I
Prof. Dr(Eng). Ir. Vincent Gaspersz, M.St., D.Sc., IPU., ASEAN Eng.,
APEC Eng
Elisabet Tresia Angelica Nainggolan, S.Pd
Dr. Rosmiati, M.Pd
Dr. Henny Sanulita, M.Pd
Dr. Lalu Suhirman, M.Pd
Lila Pangestu H, M.Pd
Retno Dewi Priskusanti, SST., MPH
Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I
Dr. Ferdinan, S.Pd.I., M.Pd.I

ISBN : 978-623-09-7723-7

Editor:

Efitra

Penyunting :

Windi Gustiani

Desain sampul dan Tata Letak

Yayan Agusdi

Penerbit :

PT. Green Pustaka Indonesia

Redaksi :

Jl. Puntadewa, Ngebel, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kabupaten
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Email: greenpustakaindonesia@gmail.com
Website: www.greenpustaka.com

Cetakan Pertama, Januari 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, telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Buku ini berjudul ***“METODE PEMBELAJARAN INOVATIF ERA DIGITAL : Teori dan Penerapan”***. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih bagi semua pihak yang telah mendukung dan kontribusi dalam penulisan dan penerbitan buku ini.

Buku ini hadir sebagai panduan yang menggali lebih dalam tentang metode pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Di era di mana teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, pembaruan dalam metode pembelajaran sangatlah penting agar pendidikan tetap relevan dan bermakna.

Buku ini membahas esensi pembelajaran inovatif dalam konteks teknologi modern. Buku ini merinci poin-poin kunci, mulai dari konsep dasar pembelajaran inovatif hingga penerapan metode seperti blended learning, problem-based learning, dan role playing. Penekanan pada media dan teknologi pembelajaran menggambarkan bagaimana pendidikan dapat memanfaatkan perkembangan digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, pembaca akan mendapatkan wawasan tentang pentingnya pembelajaran karakter khususnya untuk generasi digital, menjelajahi bagaimana menggabungkan nilai-nilai positif dan etika digital dalam kurikulum.

Buku ini juga memberikan pandangan terkait penilaian pembelajaran inovatif, menawarkan pendekatan penilaian yang kreatif sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Dengan fokus pada solusi terkini dan relevan, buku ini menjadi panduan praktis bagi pendidik yang ingin membawa pembelajaran ke tingkat berikutnya di era digital yang terus berkembang.

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.

Bandung, Januari 2024

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAGIAN 1 MENGENAL PEMBELAJARAN INOVATIF	1
A. PENDAHULUAN.....	1
B. MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF.....	2
C. MANFAAT PEMBELAJARAN INOVATIF	8
D. CIRI YANG MEMBEDAKAN	8
E. STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF	8
F. HAMBATAN.....	11
G. <i>PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA</i>	12
H. PENUTUP.....	16
BAGIAN 2 PRINSIP DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF.....	17
A. PENDAHULUAN.....	17
B. PENGERTIAN PEMBELAJARAN INOVATIF.....	17
C. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN INOVATIF	19
D. PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN INOVATIF	20
E. MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA DIGITAL	22
F. PENUTUP.....	28
BAGIAN 3 TEORI DAN METODE PEMBELAJARAN INOVATIF.....	29
A. PENDAHULUAN.....	29
B. TEORI PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KONTRIBUSI VYGOTSKY	30
C. METODE PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA DIGITALISASI	34
D. TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF: INTEGRASI VR DENGAN AR.....	35

E. TANTANGAN DAN MASA DEPAN PEMBELAJARAN INOVATIF	37
F. KESIMPULAN.....	39
BAGIAN 4 MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN INOVATIF	41
A. PENDAHULUAN.....	41
B. KONSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN	42
C. MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN.....	44
D. MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF	46
E. PENUTUP.....	50
BAGIAN 5 BLENDED LEARNING	52
A. PENDAHULUAN.....	52
B. KONSEP BLENDED LEARNING	53
C. KARAKTERISTIK BLENDED BLENDED E-LEARNING	58
D. PENERAPAN BLENDED LEARNING.....	60
E. PROSEDUR BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN	63
F. PENUTUP.....	67
BAGIAN 6 METODE <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	68
A. METODE <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	68
B. KARAKTERISTIK METODE <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	70
C. TUJUAN METODE <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	73
D. SINTAKS METODE <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	75
E. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>	76
BAGIAN 7 METODE PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	79
A. RASIONAL PEMEBELAJARAN CTL	79
B. PENGERTIAN PEMBELAJARAN CTL.....	80
C. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN CTL.....	81
D. PERBEDAAN PEMEBELAJARAN CTL DAN TRADISIONAL.....	82
E. KOMPONEN PEMBELAJARAN CTL.....	84

F. PENILAIAN YANG SEBENARNYA (AUTHENTIC ASSESSMENT)	87
G. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CTL	87
H. PRINSIP PEMBELAJARAN CTL	89
I. PENUTUP.....	90
BAGIAN 8 METODE JIGSAW	92
A. PENDAHULUAN.....	92
B. PENGERTIAN METODE JIGSAW.....	97
C. LANGKAH-LANGKAH METODE JIGSAW.....	100
D. EVALUASI DAN PENILAIAN METODE <i>JIGSAW</i>	103
E. PERMASALAHAN DALAM METODE JIGSAW	104
F. KELEBIHAN METODE JIGSAW	105
G. PENUTUP.....	107
BAGIAN 9 METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING	108
A. PENDAHULUAN.....	108
B. PENGERTIAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING.....	108
C. PERSIAPAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING	110
D. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING.....	114
E. EVALUASI DAN PENILAIAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING	115
F. PENUTUP.....	117
BAGIAN 10 IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KARAKTER UNTUK GENERASI DIGITAL	120
A. PENDAHULUAN.....	120
B. PENGERTIAN PENDIDIKAN KARAKTER	121
C. MODEL-MODEL PENDIDIKAN KARAKTER.....	122
D. URGENSI PENANAMAN KARAKTER BAGI GENERASI DIGITAL	126

E. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KARAKTER UNTUK GENERASI DIGITAL	128
F. PENUTUP.....	130
BAGIAN 11 PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF	131
A. KONSEP PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF	131
B. RUANG LINGKUP PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF	133
C. PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN	139
D. TANTANGAN DAN STRATEGI PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF.....	142
E. PENUTUP.....	145
DAFTAR PUSTAKA	147
TENTANG PENULIS	162

BAGIAN 1

MENGENAL PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Model Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran inovatif adalah suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif dan mengedepankan pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir mahasiswa secara mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga dapat menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran inovatif ini berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang lebih bersifat instruktif, di mana dosen berperan sebagai sumber informasi utama dan mahasiswa lebih pasif dalam menerima pengetahuan. Model pembelajaran inovatif melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, eksperimen, simulasi, dan multimedia interaktif.

Model pembelajaran inovatif antara lain adalah *cooperative learning*, *problem-based learning*, *project-based learning*, *inquiry-based learning*, *flipped classroom*, dan *blended learning*. Model-model ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, di mana mereka menjadi pusat dari proses pembelajaran dan dosen berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah.

B. MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Cooperative Learning

Cooperative learning adalah model pembelajaran inovatif di mana mahasiswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka, serta saling membantu dalam mencapai pemahaman yang lebih baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rahman Tibahary dan Muliana (2018), menyatakan bahwa model-model pembelajaran inovatif diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya, dan kemampuannya untuk pengembangan masyarakat, bangsa dan negara. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Tabrani, Muhammad Amin (2023), menyatakan model pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan menangkap pelajaran oleh siswa dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung efektif dan optimal. Oleh karenanya, guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana siswa dapat aktif membangun pengetahuan sendiri.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu. Faktor internal faktor yang berkaitan dengan diri siswa, diantaranya adalah kemampuan, minat, motivasi, keaktifan belajar dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa, diantaranya adalah model pembelajaran. Maka model pembelajaran kooperatif learning ini mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat mengubah peran guru, dari yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil. dan yang lebih penting lagi, dapat membantu guru untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia.

Problem-Based Learning (PBL)

Model pembelajaran inovatif *Problem-Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah dan penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Dalam model ini, mahasiswa dihadapkan pada situasi atau masalah yang nyata dan relevan dengan konteks kehidupan mereka.

Problem-Based Learning melibatkan mahasiswa dalam aktivitas pemecahan masalah, di mana mereka bekerja secara kolaboratif, mengidentifikasi masalah, dan merumuskan pertanyaan yang perlu dijawab. Mahasiswa kemudian melakukan penelitian mandiri untuk mencari jawaban atau solusi yang mereka butuhkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa (a) penerapan model PBL dalam pembelajaran materi perbaikan dan setting ulang PC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 24,2%, (b) Keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan PBL yaitu siswa dengan kategori keterampilan berpikir kritis sangat tinggi sebanyak 20 siswa (69%), kategori tinggi sebanyak 7 siswa (24,2%), kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,9%) dan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 0 siswa (0%), (c) penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,03%, dan (d) Hasil belajar siswa setelah penerapan PBL yakni jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa (100%).

Project-based learning

Model pembelajaran inovatif *project-based learning* adalah metode pembelajaran yang fokus pada pengembangan keterampilan mahasiswa melalui pengerjaan proyek nyata. Model ini melibatkan mahasiswa dalam proses aktif, kolaboratif, dan kreatif dalam menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Dalam *project-based learning*, mahasiswa diberikan tantangan atau masalah yang harus mereka pecahkan melalui riset, eksplorasi, dan penerapan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Mahasiswa bekerja dalam kelompok atau secara mandiri untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka.

Proses pembelajaran *Problem-Based Learning* melibatkan berbagai tahapan, seperti identifikasi masalah, pembentukan hipotesis, pencarian informasi, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Selama proses ini, dosen berperan sebagai fasilitator yang membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerjasama.

Inquiry-Based Learning

Inquiry-Based Learning adalah sebuah model pembelajaran inovatif yang mengutamakan proses belajar yang terarah dan terstruktur melalui proses penemuan dan eksplorasi. Model ini mendorong mahasiswa

untuk menjadi aktif dalam mendapatkan pengetahuan dengan menyelidiki, mengajukan pertanyaan, dan mencari jawaban dari masalah yang diberikan.

Dalam *inquiry-based learning*, dosen berperan sebagai fasilitator dan pendamping mahasiswa dalam proses belajar. Mereka memberikan bahan dan sumber daya yang diperlukan untuk melakukan eksplorasi, serta memberikan panduan dan umpan balik selama proses pembelajaran.

Model ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir logis, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti-bukti yang ada. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena mereka merasa menjadi aktif dalam proses belajar.

Flipped Classroom

Model pembelajaran inovatif *flipped classroom* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran dalam kelas dengan pembelajaran di luar kelas melalui pemanfaatan teknologi informasi. Dalam model ini, materi pembelajaran yang biasanya disampaikan oleh dosen di kelas disajikan dalam bentuk video atau materi yang dapat diakses oleh mahasiswa di luar kelas melalui platform pembelajaran online.

Dengan demikian, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran sebelumnya di rumah atau di tempat lain sebelum masuk ke kelas. Di dalam kelas, waktu yang biasanya digunakan untuk menyampaikan materi dapat digunakan untuk interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa serta kegiatan kolaboratif antara sesama mahasiswa.

Dalam *flipped classroom*, mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memperoleh pemahaman awal tentang materi sebelumnya. Di dalam kelas, mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan melakukan aktivitas yang lebih mendalam untuk mengembangkan pemahaman mereka.

Blended Learning

Blended Learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara metode pembelajaran tradisional dan pembelajaran online menggunakan teknologi. Dalam *blended learning*, mahasiswa akan mengikuti sebagian materi pembelajaran di kelas secara langsung dengan dosen, dan sebagian lainnya melalui platform online.

Model pembelajaran *blended learning* ini bertujuan untuk menggabungkan keuntungan dari kedua metode pembelajaran tersebut. Dengan adanya pembelajaran di kelas secara langsung, mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan dosen dan teman-teman sekelas, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan penjelasan secara langsung. Sedangkan dengan adanya pembelajaran online, mahasiswa dapat mengakses materi

pembelajaran kapan saja dan di mana saja, menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, serta melakukan latihan dan evaluasi secara online.

Dalam model *blended learning*, dosen memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran, harus mampu mengintegrasikan metode pembelajaran tradisional dan online dengan baik, serta memberikan panduan dan dukungan kepada mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Model pembelajaran *blended learning* ini dianggap inovatif karena memberikan fleksibilitas dan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar secara mandiri, mengakses materi pembelajaran yang beragam, serta mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam era digital seperti sekarang ini.

Flipped Classroom

Model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah *flipped classroom*. Dalam model *flipped classroom*, mahasiswa akan belajar materi sebelum menghadiri kelas melalui video pembelajaran yang disediakan oleh dosen.

Waktu yang digunakan saat ceramah dapat dialokasikan untuk aktivitas interaktif, diskusi, dan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen.

Berikut adalah penerapan model pembelajaran *flipped classroom*:

1. Persiapan Materi Pembelajaran: Dosen membuat video pembelajaran yang dapat diakses oleh mahasiswa sebelum kelas dimulai. Video ini dapat berisi penjelasan konsep, demonstrasi praktik, atau tugas yang harus diselesaikan sebelum kelas.
2. Belajar Mandiri: Mahasiswa menonton video pembelajaran dan belajar materi secara mandiri di rumah. Mereka dapat mengulang video jika diperlukan, mengambil catatan, atau melakukan riset tambahan terkait dengan materi yang dipelajari.

3. Diskusi Kelas: Saat kelas dimulai, dosen memulai sesi dengan membahas pertanyaan, mendorong diskusi, dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berbagi pemahaman mereka tentang materi. Dosen juga dapat memberikan tugas kelompok atau soal diskusi yang melibatkan kolaborasi mahasiswa.
4. Aktivitas Kolaboratif: Mahasiswa bekerja dalam kelompok atau secara mandiri untuk menyelesaikan tugas yang melibatkan penerapan konsep yang dipelajari. Dosen berperan sebagai fasilitator, mendukung dan memberikan bimbingan kepada mahasiswa saat mereka mengerjakan tugas.
5. Evaluasi dan Umpan Balik: Dosen memberikan umpan balik kepada mahasiswa terkait pekerjaan yang telah mereka lakukan. Ini dapat dilakukan melalui diskusi kelas, penilaian formatif, atau penugasan yang dinilai. Mahasiswa juga dapat memberikan umpan balik satu sama lain melalui proses *peer review*.

Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam bagi siswa. Mereka memiliki kesempatan untuk memahami materi sebelumnya secara mandiri, melibatkan diri dalam diskusi dan kolaborasi, serta menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi nyata.

Tujuan Pembelajaran Inovatif

Tujuan diterapkannya pembelajaran model ini adalah sebagai berikut.

1. Mengeksplorasi kemampuan mahasiswa dalam menguasai ilmu pengetahuan.
2. Meningkatkan ketertarikan mahasiswa untuk belajar.
3. Memaksimalkan potensi dan bakat yang ada di dalam diri mahasiswa.
4. Mengasah kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran.
5. Menciptakan kondisi kelas yang nyaman.
6. Menumbuhkan pilar pembelajaran pada mahasiswa.

C. MANFAAT PEMBELAJARAN INOVATIF

Adapun manfaat pembelajaran inovatif adalah sebagai berikut.

1. Dosen semakin kreatif dan terampil dalam mendesain pembelajaran.
2. Mahasiswa menjadi aktif karena mereka nyaman dalam belajar.
3. Suasana kelas lebih mudah dikendalikan.
4. Mahasiswa bisa lebih lama mengingat konsep dasar suatu materi karena hasil eksplorasi kemampuan dirinya.
5. Mahasiswa lebih kreatif.
6. Mahasiswa lebih semangat dalam belajar.
7. Mahasiswa akan terdorong untuk mengubah perilakunya menjadi lebih baik.

D. CIRI YANG MEMBEDAKAN

Suatu pembelajaran dikatakan inovatif jika memiliki ciri-ciri seperti berikut.

1. Prosedur pembelajarannya sistematis.
2. Memiliki standar hasil penilaian berupa perubahan perilaku.
3. Ada unsur yang baru atau diperbarui.
4. Selama pembelajaran, mahasiswa selalu dilibatkan secara aktif.
5. Lingkungan belajarnya dikondisikan sedemikian sehingga bisa kondusif.

E. STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF

Strategi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung tercapainya pembelajaran inovatif yang efektif dan efisien.

Adapun strateginya adalah sebagai berikut.

1. Menguasai bidang studi yang diampu secara komprehensif
Jika Bapak/Ibu bisa menguasai bidang studi yang diampu dengan baik, Bapak/Ibu lebih mudah untuk mengembangkan gagasan baru terkait bidang studi tersebut.
Hal ini tentu memudahkan Bapak/Ibu untuk berinovasi.
2. Memahami dengan baik kelebihan serta kekurangan pembelajaran inovatif
Setiap pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan memahami kelebihan dan kekurangannya, Bapak/Ibu bisa memilih model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kondisi kelas serta peserta didik.
3. Mengenal peserta didiknya dengan baik beserta kondisi kelasnya
Dengan mengenal peserta didik, Bapak/Ibu bisa lebih mudah mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakter mereka.
4. Menganalisis kendala yang muncul pada pembelajaran sebelumnya
Setiap kendala yang muncul pada pembelajaran bisa dijadikan bahan evaluasi pada pembelajaran setelahnya.
5. Memperbaiki setiap kekurangan pada pembelajaran sebelumnya
Melalui perbaikan inilah diharapkan pembelajaran model ini bisa berjalan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Macam-Macam Jenisnya

Berikut ini macam-macam pembelajaran inovatif berdasarkan metode belajarnya.

1. Berbasis *critical thinking*

Pembelajaran inovatif berbasis *critical thinking* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui dialog secara mendalam dengan melibatkan proses berpikir kritis guna mendapatkan pengetahuan atau pengalaman.

Pada pembelajaran ini, mahasiswa akan dilatih untuk aktif di beberapa aspek seperti aspek fisik, emosional, spiritual, dan sosial.

2. **Berbasis *blended learning***

Pembelajaran inovatif *blended learning* adalah pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antara pembelajaran tatap muka dan teknologi.

Melalui keterlibatan teknologi inilah diharapkan dosen bisa mengembangkan inovasi pembelajaran di kelas.

Pembelajaran ini dirasa efektif untuk membantu dosen dalam mengendalikan peserta didiknya.

Pembelajaran ini bisa dijadikan salah pilihan pembelajaran inovatif di era Covid-19.

Mengingat, seluruh kegiatan tatap muka masih belum dibuka 100%. Di satu sisi, kebutuhan akan pendidikan harus terus berjalan.

3. **Berbasis STEAM**

STEAM merupakan pembelajaran yang melibatkan sains, teknologi, *engineering*, seni, dan matematika di dalamnya.

Kolaborasi antara kelima bidang tersebut bisa menciptakan pembelajaran yang berkualitas serta sejalan dengan pembelajaran inovatif abad 21.

Pembelajaran berbasis STEAM ini memiliki banyak kelebihan, diantaranya membentuk generasi yang tangguh dan kritis terhadap perubahan zaman, menumbuhkan jiwa inovatif serta kreativitas peserta didik, mengembangkan keaktifan peserta didik, dan mengembangkan bakat sesuai potensi yang ada di dalam diri peserta didik.

4. Berbasis HOTS

HOTS atau *high order thinking skill* merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi seseorang. Pembelajaran inovatif berbasis HOTS dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta kreativitas peserta didik. Oleh sebab itu, dosen harus bisa menyusun strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

Contoh media pembelajaran inovatif adalah poster, buku bergambar, komputer, video, termometer buatan dari botol bekas, perekam suara, dan sebagainya.

5. Berbasis Neurosains

Pembelajaran inovatif berbasis neurosains adalah pembelajaran yang dilakukan melalui stimulus saraf di otak sehingga kinerja otak bisa maksimal.

Pendekatan neurosains tetap mengacu pada fungsi fisiologis otak manusia. Prinsip pembelajaran inovatif berbasis neurosains adalah sebagai berikut.

- Otak mampu menyerap informasi dengan baik di pagi hari, sehingga pembelajaran yang melibatkan penyerapan informasi sebaiknya dilakukan pada pagi hari.
- Pembelajaran yang berbentuk pengolahan, pengulangan, serta refleksi sebaiknya dilakukan sore hari.
- Agar otak mampu menyimpan informasi lebih lama, mahasiswa harus melakukan peregangan otot selama 10 menit setiap 90 menit sekali.
- Lingkungan pembelajaran harus diperhatikan, misalnya pencahayaan, warna kelas, dan tampilan kelas.

F. HAMBATAN

Dalam penerapannya, mungkin Bapak/Ibu akan menjumpai beberapa hambatan seperti berikut.

1. Keterbatasan infrastruktur pendukung, misalnya minimnya media pembelajaran di laboratorium.
 2. Setiap materi memiliki tingkat kesulitan tersendiri jika diterapkan menjadi pembelajaran inovatif.
 3. Jika waktu yang dialokasikan tidak sesuai dengan praktiknya, maka pembelajaran bisa terganggu.
 4. Mahasiswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran bisa berpotensi membuat kegaduhan di kelas.
- Hambatan-hambatan di atas tentu bisa diatasi jika Bapak/Ibu memiliki strategi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan berlangsung.

G. PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA

Kurikulum Merdeka adalah sebuah pendekatan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam menentukan jalur pendidikan mereka sendiri. Salah satu aspek penting dalam Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi, yang mengakui perbedaan individual mahasiswa dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

Pembelajaran berdiferensiasi adalah suatu pendekatan yang mengakui bahwa setiap mahasiswa memiliki kebutuhan dan kemampuan yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, mahasiswa diberikan pilihan yang bervariasi dalam hal materi pembelajaran, metode pengajaran, dan penilaian. Tujuan utama dari pembelajaran berdiferensiasi adalah untuk memastikan bahwa setiap mahasiswa dapat mencapai potensi maksimal dan merasa termotivasi dalam proses belajar.

Salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka adalah dengan memberikan pilihan pada

mahasiswa dalam memilih materi pembelajaran. Mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih topik yang mereka minati dan ingin pelajari lebih lanjut. Pembelajaran berdiferensiasi juga melibatkan penggunaan metode pengajaran yang bervariasi. Setiap mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga penting bagi dosen untuk menggunakan berbagai metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dalam hal penilaian, juga harus dilakukan secara berbeda-beda. Setiap mahasiswa memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda dalam bidang akademik. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan berdasarkan kemampuan dan prestasi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Ciri-ciri Pembelajaran Berdiferensiasi

Berikut adalah beberapa ciri-ciri sebuah pembelajaran yang sudah menggunakan metode berdiferensiasi:

1. **Fleksibilitas:** Pembelajaran metode berdiferensiasi melibatkan fleksibilitas dalam mengajar dan menilai. Guru harus mampu menyesuaikan metode pengajaran, materi, dan penilaian sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Fleksibilitas ini juga melibatkan penggunaan sumber daya yang beragam, termasuk bahan ajar, teknologi, dan aktivitas belajar.
2. **Pengelompokan berdasarkan kebutuhan:** Metode berdiferensiasi melibatkan pengelompokan siswa berdasarkan kebutuhan mereka. Guru dapat membentuk kelompok-kelompok kecil dengan siswa yang memiliki tingkat pemahaman serupa atau mengadakan kelompok yang berbeda untuk siswa yang membutuhkan bantuan tambahan. Dengan cara ini, siswa dapat belajar dengan orang-orang sebaya mereka dan menerima dukungan yang sesuai.
3. **Penilaian formatif:** Pembelajaran berdiferensiasi menggunakan penilaian formatif secara terus-menerus. Guru secara aktif memantau kemajuan siswa, memberikan umpan balik yang tepat waktu, dan mengubah strategi pengajaran jika diperlukan. Dengan penilaian formatif, siswa dapat melihat di

mana mereka berada, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta mengembangkan strategi belajar yang efektif.

4. **Tantangan yang sesuai:** Metode berdiferensiasi memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Guru harus mampu menyesuaikan kurikulum dan aktivitas belajar agar mereka menantang siswa yang lebih mampu dan memberikan dukungan bagi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan. Dengan cara ini, siswa merasa terpacu untuk mencapai potensi maksimal mereka.
5. **Keterlibatan aktif siswa:** Pembelajaran berdiferensiasi mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Guru harus menciptakan lingkungan yang kolaboratif, di mana siswa bekerja sama, berkomunikasi, dan berbagi ide. Mereka juga harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pertanyaan, mengajukan pendapat, dan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan terkait pembelajaran.

Manfaat Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan dosen untuk memenuhi kebutuhan individu setiap mahasiswa di kelas.

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari pembelajaran berdiferensiasi:

1. **Meningkatkan partisipasi mahasiswa:** Dalam pembelajaran metode berdiferensiasi, mahasiswa merasa lebih dihargai dan didengarkan karena materi dan aktivitas disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka, yang akan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. **Mempercepat perkembangan mahasiswa:** Dengan menyediakan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa, pembelajaran berdiferensiasi mendorong perkembangan siswa lebih cepat. Mahasiswa yang lebih berkemampuan dapat memperdalam pemahamannya,

sementara mahasiswa yang mengalami kesulitan dapat memperoleh bantuan tambahan.

3. **Meningkatkan pemahaman konsep:** Setiap siswa memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, dosen dapat menggunakan berbagai metode dan strategi pengajaran untuk memastikan pemahaman konsep yang lebih mendalam.
4. **Meningkatkan keterlibatan mahasiswa:** Pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan mahasiswa untuk memiliki kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka.
5. **Menciptakan lingkungan inklusif:** Dalam pembelajaran berdiferensiasi, perbedaan individual mahasiswa dihargai dan diterima. Ini menciptakan lingkungan yang inklusif di mana setiap mahasiswa merasa diterima dan dihormati. Ini juga membantu mengurangi stigma terkait dengan kesulitan belajar atau ketidakmampuan mahasiswa.
6. **Memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial:** Dalam pembelajaran berdiferensiasi, mahasiswa sering bekerja dalam kelompok kecil atau berasal dari latar belakang yang berbeda. Ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sekelas yang memiliki keahlian dan pandangan yang berbeda. Hal ini akan memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial mahasiswa, seperti kemampuan berkomunikasi dan kerjasama dalam tim.
7. **Meningkatkan kepercayaan diri:** Ketika mahasiswa merasa mendapatkan perhatian dan dukungan yang mereka butuhkan, mereka akan merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk belajar dan berkembang. Secara bertahap, siswa akan merasa lebih siap dan berani untuk menghadapi tantangan akademik yang lebih tinggi.

H. PENUTUP

Model pembelajaran adalah cara yang dilakukan dosen dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh mahasiswa. Cara yang ditempuh dosen dan mahasiswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran tematik di Perguruan Tinggi dilihat dari sudut proses pembelajaran.

BAGIAN 2

PRINSIP DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENDAHULUAN

Guru atau pendidik salah satu tugas yang diembannya adalah melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan. Pada masa sekarang seiring perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang dengan sangat pesatnya guru diharapkan mampu merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran yang monoton sepertinya tidak relevan lagi digunakan saat ini, saatnya guru atau calon guru berbenah dalam mengelola proses pembelajaran, melakukan modifikasi model-model pembelajaran menyesuaikan dengan tuntutan zaman.

Pemahaman guru tentang pembelajaran yang inovatif tentunya tidak terlepas dari pemahaman guru tentang prinsip dan model-model pembelajaran inovatif secara teoritis. Sebelum guru merancang pembelajaran yang inovatif tertama di era digital tentu sangat penting guru memahami secara teoritis seperti apa prinsip-prinsip pembelajaran yang inovatif dan seperti apa model-model pembelajaran yang relevan dengan masa kini. Pada tulisan ini penulis mencoba untuk mengangkat tentang prinsip dan model pembelajaran inovatif agar guru maupun calon guru bisa memiliki referensi untuk merancang proses pembelajaran.

B. PENGERTIAN PEMBELAJARAN INOVATIF

Program pembelajaran yang inovatif dapat dijelaskan sebagai suatu inisiatif untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah. Ini disebabkan oleh kenyataan bahwa program pembelajaran tersebut

entah belum pernah dilaksanakan sebelumnya atau program serupa sedang berlangsung namun memerlukan perbaikan. Program pembelajaran inovatif berfokus pada penyelesaian langsung terhadap tantangan yang dihadapi oleh pendidik, dengan merujuk pada kondisi spesifik di dalam kelas.

Pembelajaran adalah tindakan dalam membimbing, mengarahkan, atau mengorganisir proses belajar yang dilakukan oleh guru atau pendidik dalam rangka mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Ini merupakan upaya menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan agar mereka menerima, memahami, menanggapi, menghayati, memiliki, menguasai, dan mengembangkan materi tersebut (Hanafi, 2019).

Selain itu, adapun pendapat dari ahli lainnya menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini dapat diartikan sebagai ilmu atau seni dalam mengelola sumber daya pembelajaran, dengan tujuan agar kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun (Prastowo, 2017).

Menurut Muslich (2007), pembelajaran inovatif dapat dijelaskan sebagai: (a) memperoleh pembelajaran dari realitas sehari-hari yang dapat diamati, dipraktikkan, dan dialami dalam kehidupan siswa (*real world learning*), (b) memperoleh pembelajaran melalui pengalaman nyata yang dilakukan secara empiris, (c) menghasilkan pengetahuan yang memiliki makna bagi siswa (*meaningful*), dan (d) menggunakan berbagai teknik penilaian, tidak hanya terbatas pada tes. Selain itu, Blanchard (dalam Haryono, 2015) menegaskan bahwa pembelajaran inovatif melibatkan enam unsur, yaitu pembelajaran bermakna, penerapan pengetahuan, berpikir tingkat tinggi, kurikulum berdasarkan standar, responsif terhadap budaya, dan menggunakan penilaian autentik.

Pembelajaran inovatif dapat dijelaskan sebagai pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa dan didasarkan pada konstruktivisme. Ini mencakup aktivitas siswa sebagai fokus utama, dan kualitas metode pembelajaran terkait erat dengan kreativitas dan inovasi yang dimiliki oleh guru. Pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara unik, berbeda dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang dipimpin oleh guru. Penerapan teknik pembelajaran inovatif menjadi penting untuk mengatasi tantangan pendidikan kontemporer dan untuk meningkatkan kompetensi profesional pengajar. Untuk memahami bagaimana dan kapan pembelajaran inovatif efektif, diperlukan refleksi kritis terhadap tujuan pengajaran dan kombinasi teknik pembelajarannya.

Definisi pembelajaran inovatif merujuk pada suatu proses pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk membedakannya dari pembelajaran konvensional yang dipimpin oleh guru. Pembelajaran ini menekankan berpusat pada siswa, dengan perancangan, penyusunan, dan penyesuaian proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa aktif belajar. Pemahaman konteks siswa menjadi elemen penting, membentuk dasar dari seluruh rancangan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses mengatur dan mengorganisir lingkungan sekitar peserta didik, mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam proses belajar (Dasopang, 2017).

C. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN INOVATIF

Karakteristik Model pembelajaran inovatif juga mendorong kolaborasi aktif antara siswa, baik melalui kerjasama, diskusi, maupun interaksi, baik secara langsung maupun melalui platform pembelajaran online (Arka, 2020).

- 1) **Aktif dan Partisipatif:** Dalam model pembelajaran inovatif, siswa diberdayakan untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, termasuk melakukan eksplorasi, menciptakan, dan berdiskusi. Peran guru adalah sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan.
- 2) **Berpusat pada Siswa:** Model pembelajaran inovatif menitikberatkan pada siswa sebagai fokus utama pembelajaran. Pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa, dengan guru berusaha memahami karakteristik dan gaya belajar individu untuk memfasilitasi pembelajaran yang relevan.
- 3) **Penggunaan dan pemanfaatan Teknologi:** Dalam model pembelajaran inovatif, teknologi diintegrasikan secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah memperluas akses informasi, meningkatkan interaksi dan kolaborasi, serta memperkaya pengalaman belajar.

D. PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN INOVATIF

Konteks model pembelajaran inovatif, pendekatan pembelajaran menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa, di mana siswa tidak hanya dianggap sebagai objek pasif tetapi difasilitasi oleh guru untuk mengeksplorasi dan belajar secara lebih mandiri, memberikan mereka keleluasaan untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan secara lebih holistik. Untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kreatif, pengajar perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut.

1. **Pertumbuhan Holistik:** Pembelajaran harus disesuaikan dengan pertumbuhan intelektual, emosional, sosial, potensi fisik, artistik, dan kreatif siswa.
2. **Berpusat pada Siswa:** Pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif, mendorong tanggung jawab pribadi dan kolektif.

3. **Proses Interaktif:** Proses pembelajaran bukan sekadar penerimaan informasi, tetapi pencarian pemahaman melalui interaksi antar siswa atau dengan pengajar.
4. **Kesejahteraan dan Kreativitas:** Pembelajaran harus mendukung kesehatan, keutuhan, dan keingintahuan tinggi siswa. Peserta didik yang produktif dan kreatif harus diakomodasi, bukan dikucilkan.
5. **Kearifan Lokal:** Pembelajaran harus mengakomodasi kearifan lokal, memperkenalkan siswa pada pandangan yang utuh tentang lingkungan sekitar dan perkembangan masyarakat dunia.
6. **Pengakuan Potensi Bawaan:** Pengajar harus mengakui potensi bawaan setiap siswa, mendorong pengembangan dan menghargai hasil karya mereka.
7. **Kritis terhadap Budaya, Moral, dan Politik:** Pembelajaran harus mengajarkan siswa untuk mendekati budaya, moral, dan konteks politik secara kritis, tanpa bertentangan dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.
8. **Nilai Spiritual dan Keberagaman:** Pembelajaran harus menghormati nilai dan pengetahuan spiritual serta mengakomodasi keberagaman peserta didik.
9. **Kagum terhadap Alam Semesta:** Proses pembelajaran harus menciptakan perasaan kagum dan hormat terhadap misteri alam semesta dan kehidupan, mengajak siswa merenungkan kebermaknaan anugerah Tuhan dalam kehidupan.

Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, pembelajaran inovatif dan interaktif dapat memberikan keunggulan, termasuk meningkatkan kemandirian, kekritisannya, berpikir kreatif, partisipasi berkolaborasi, serta kepercayaan diri dan motivasi siswa. Selain itu berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran yang inovatif dan interaktif memerlukan perhatian khusus terhadap tiga aspek, yaitu: keterlibatan peserta didik secara interaktif untuk mendorong pembelajaran aktif, pendekatan yang memperkaya pemahaman melalui konstruksi konsep, serta

integrasi potensi dan nilai-nilai yang dimiliki peserta didik. Keunggulan pembelajaran aktif dan inovatif meliputi peningkatan kemandirian, kekritisannya, dan kreativitas peserta didik, partisipasi kolaboratif dalam proses belajar, serta peningkatan kepercayaan diri, motivasi, dan performa peserta didik.

E. MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA DIGITAL

Pembelajaran inovatif bukan hanya tentang menerapkan metode baru, melainkan tentang perubahan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran aktif dan interaktif. Ini mencakup transformasi dari pembelajaran guru-berpusat menjadi pembelajaran siswa-berpusat, yang melibatkan peserta didik dalam interaksi aktif baik dengan sesama siswa maupun dengan pengajar.

Model pembelajaran memiliki peran krusial dalam memandu proses belajar secara efektif. Keefektifan suatu model pembelajaran tercermin pada landasan teoretik yang bersifat humanistik, fleksibel, adaptif, berorientasi pada konteks zaman, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah diimplementasikan, dan mampu mencapai tujuan serta hasil belajar yang diinginkan.

- 1) *Flipped Classroom*: Model ini mengintegrasikan pembelajaran di kelas dengan pembelajaran mandiri di luar kelas. Siswa dapat mengakses materi melalui video, presentasi, atau materi online sebelum pertemuan kelas, memungkinkan penggunaan waktu di kelas untuk diskusi, kolaborasi, dan penerapan konsep dalam aktivitas interaktif.
- 2) *Project-Based Learning (PBL)*: PBL melibatkan siswa dalam proyek nyata yang mengharuskan mereka menyelesaikan masalah, berkolaborasi, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Dalam era digital, proyek dapat melibatkan pemanfaatan teknologi seperti pembuatan presentasi multimedia, pengembangan aplikasi, atau pembuatan konten digital lainnya.

- 3) *Game-Based Learning*: Model pembelajaran ini memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu *Model problem solving and reasoning*, model *inquiry training*, model *problem based instruction*, model *conceptual change instruction*, model *group investigation*, dan masih banyak lagi model-model yang lain yang berlandaskan paradigma konstruktivistik, adalah model-model pembelajaran alternatif yang sesuai dengan hakikat pembelajaran humanis populis.

1. **Reasoning and Problem Solving:**

Reasoning melibatkan pemikiran melebihi sekadar mengingat dasar, mencakup pemikiran dasar (memahami konsep), pemikiran kritis (menguji, menghubungkan, dan mengevaluasi aspek yang berfokus pada masalah, mengumpulkan dan mengorganisir informasi, memvalidasi dan menganalisis informasi, mengingat dan mengasosiasikan informasi yang dipelajari sebelumnya, menentukan jawaban yang rasional, melukiskan kesimpulan yang valid, serta melakukan analisis dan refleksi), dan pemikiran kreatif (menghasilkan produk orisinal, efektif, kompleks, inventif, mensintesis, dan menerapkan ide). Aktivitas pemecahan masalah dimulai dengan konfrontasi dan berakhir ketika solusi sesuai dengan kondisi masalah, menggunakan keterampilan penalaran.

Dalam pengajaran, metode penalaran dan pemecahan masalah terdiri dari lima langkah (Krulik & Rudnik, 1996): (1) membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan pengaturan pemecahan masalah), (2) mengeksplorasi dan merencanakan (mengorganisir informasi, membuat diagram solusi, membuat tabel, grafik, atau gambar), (3) memilih strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis, menulis persamaan), (4) menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi,

aljabar, dan geometri), dan (5) refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan solusi alternatif, memperluas konsep, generalisasi, mendiskusikan solusi, merumuskan masalah-masalah orisinal).

2. *Inquiry Training:*

Metode ini mencakup tiga prinsip kunci: pengetahuan bersifat tentatif (mendorong proses penelitian secara berkelanjutan), manusia memiliki sifat ingin tahu yang ilmiah (menekankan pentingnya eksplorasi siswa), dan manusia mengembangkan individualitas secara mandiri (kemandirian menuju pengenalan diri dan sikap ilmiah). Inquiry training melibatkan lima langkah pembelajaran (Joyce & Weil, 1986): (1) menghadapkan masalah (menjelaskan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan), (2) menemukan masalah (memeriksa hakikat objek dan kondisi, memeriksa tampilan masalah), (3) mengkaji dan eksperimen (mengisolasi variabel yang sesuai, merumuskan hipotesis), (4) mengorganisir, merumuskan, dan menjelaskan, dan (5) menganalisis proses penelitian untuk mendapatkan prosedur yang lebih efektif.

3. *Problem-based Instruction:*

Problem-based instruction, berakar pada filosofi konstruktivisme, melibatkan siswa dalam pembelajaran dan pemecahan masalah otentik (Arends, 2004). Siswa membangun kerangka kerja untuk masalah, mengorganisir dan menyelidikinya, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, membuat argumentasi, dan bekerja secara individu atau kolaboratif.

Arends (2004) menguraikan lima langkah dalam pembelajaran berbasis masalah: (1) guru mendefinisikan atau mempresentasikan masalah atau isu (bisa untuk satu unit pelajaran atau lebih, untuk pertemuan satu hingga tiga minggu, bisa berasal dari seleksi guru atau eksplorasi siswa), (2) guru membantu siswa mengklarifikasi masalah dan menentukan cara menyelidikinya (melibatkan berbagai sumber belajar, informasi,

dan data yang beragam, melakukan survei dan pengukuran), (3) guru membantu siswa menciptakan makna terkait dengan hasil pemecahan masalah (bagaimana mereka memecahkan masalah dan alasan di baliknya), (4) mengorganisir laporan (kertas, laporan lisan, model, program komputer, dll.), dan (5) presentasi (di kelas melibatkan semua siswa, guru, dan jika perlu melibatkan administrator dan anggota masyarakat).

4. Pembelajaran Perubahan Konseptual:

Pembelajaran perubahan konseptual menekankan akuisisi pengetahuan yang spontan melalui interaksi dengan lingkungan. Untuk mencapai perubahan konseptual, pembelajaran melibatkan pembangkitan dan restrukturisasi konsep sebelumnya. Enam langkah pembelajaran untuk metode perubahan konseptual (Santya, 2004) mencakup menyajikan masalah konseptual dan kontekstual, konfrontasi miskonsepsi terkait dengan masalah-masalah tersebut, konfrontasi sangkalan dengan strategi demonstrasi, analogi, atau contoh tandingan, konfrontasi pembuktian konsep dan prinsip secara ilmiah, konfrontasi materi dan contoh-contoh kontekstual, dan konfrontasi pertanyaan untuk memperluas pemahaman dan penerapan pengetahuan secara bermakna.

5. *Group Investigation*:

Ide metode *group investigation* bermula dari perspektif filosofis terhadap konsep belajar. Metode ini melibatkan enam langkah pembelajaran (Slavin, 1995): (1) *grouping* (menetapkan jumlah anggota kelompok, menentukan sumber, memilih topik, merumuskan permasalahan), (2) *planning* (menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari, siapa melakukan apa, apa tujuannya), (3) *investigation* (saling tukar informasi dan ide, berdiskusi, klafifikasi, mengumpulkan informasi, menganalisis data, membuat inferensi), (4) *organizing* (anggota kelompok menulis laporan, merencanakan presentasi laporan, menentukan penyaji, moderator, dan notulis), (5) *presenting*

(salah satu kelompok menyajikan, kelompok lain mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan), dan (6) *evaluating* (tiap siswa melakukan koreksi terhadap laporan masing-masing berdasarkan hasil diskusi kelas, siswa dan guru bekerjasama mengevaluasi pembelajaran, melakukan penilaian hasil belajar yang difokuskan pada pencapaian pemahaman).

6. Problem-based Learning:

Problem-based learning dimulai dengan menghadapi siswa dengan masalah praktis, *ill-structured*, atau open-ended melalui stimulus dalam pembelajaran (Fogarty, 1997). Karakteristik *problem-based learning* termasuk dimulai dengan permasalahan, memastikan permasalahan terkait dengan dunia nyata siswa, mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam proses belajar, menggunakan kelompok kecil, dan menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Problem-based learning dilaksanakan melalui delapan langkah (Fogarty, 1997): (1) menemukan masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mengumpulkan fakta, (4) menyusun dugaan sementara, (5) menyelidiki, (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, dan (8) menguji solusi permasalahan.

7. Penelitian *Jurisprudensial*:

Metode penelitian *jurisprudensial* berkaitan dengan konsepsi masyarakat yang memiliki pandangan dan prioritas yang berbeda mengenai nilai sosial yang secara hukum saling bertentangan. Metode ini melibatkan enam langkah pembelajaran (Joyce & Weil, 1986): (1) orientasi kasus (pengajar memperkenalkan materi pelajaran dan mereview data yang

ada), (2) mengidentifikasi kasus (siswa mensintesis fakta-fakta ke dalam suatu kasus, mengidentifikasi nilai-nilai dan konflik yang terjadi, mengenali fakta yang melatarbelakangi kasus dan pertanyaan yang terdefiniskan), (3) menetapkan posisi (siswa menimbang-nimbang posisi atau kedudukannya, kemudian menyatakan kedudukannya dalam konflik nilai tersebut dan dalam hubungannya dengan konsekuensi kedudukan itu), (4) mengeksplorasi contoh-contoh dan pola-pola argumentasi (siswa menetapkan titik di mana tampak adanya perusakan nilai atas dasar yang diperoleh, membuktikan konsekuensi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan dari posisi yang dipilih, menjernihkan konflik nilai dengan melakukan proses analogi, menetapkan prioritas dengan cara membandingkan nilai yang satu dengan yang lainnya dan mendemonstrasikan kekurangannya bila memiliki salah satu nilai), (5) menjernihkan dan menguji posisi (siswa menyatakan posisinya dan memberikan rasional mengenai posisinya tersebut, kemudian menguji sejumlah situasi yang serupa, siswa meluruskan posisinya), dan (6) menguji asumsi faktual yang melatarbelakangi posisi yang diluruskannya.

8. Penelitian Sosial:

Metode penelitian sosial bergantung pada kemampuan guru untuk merefleksikan kelas yang memfasilitasi siswa. Enam langkah pembelajaran metode penelitian sosial termasuk orientasi (membuat siswa peka terhadap masalah dan dapat merumuskan masalah pusat penelitian), perumusan hipotesis (sebagai pedoman dalam melakukan penelitian), penjelasan dan pendefinisian istilah dalam hipotesis, eksplorasi untuk menguji hipotesis, validasi, dan pengujian konsistensi internal, serta pembuktian dengan mengumpulkan data terkait dengan hipotesis.

F. PENUTUP

Zaman menuntut guru atau calon guru agar mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang inovatif agar tercipta suasana pembelajaran yang membawa pada nuansa yang nyaman dan menyenangkan. Dengan merancang pembelajaran yang inovatif maka siswa akan memiliki keunggulan-keunggulan yang akan menjadi bekal dimasa depan karena pembelajaran aktif dan inovatif akan melahirkan peserta didik yang mandiri, kritis, kreatif, mampu berkolaborasi, percaya diri, penuh motivasi, dan memiliki performa yang positif.

BAGIAN 3

TEORI DAN METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENDAHULUAN

Di tengah kemajuan pesat era digitalisasi, pendidikan menghadapi tantangan unik untuk tetap relevan dan efektif. Inovasi dalam pendidikan menjadi penting, bukan hanya sebagai respons terhadap kemajuan teknologi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyiapkan generasi masa depan dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia yang semakin terhubung. Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana metode pembelajaran inovatif dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan era digital saat ini, memberikan wawasan tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Tulisan ini akan berfokus pada tiga metode pembelajaran inovatif yang menonjol, yaitu: (1) Pembelajaran Berbasis Proyek, (2) Pembelajaran Kolaboratif, dan (3) Flipped Classroom. Ketiga metode ini dipilih karena relevansinya yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi digital dan kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar dari pembelajar. Melalui pembahasan mendalam, tulisan ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana metode-metode tersebut tidak hanya beradaptasi dengan perubahan zaman, tetapi juga bagaimana mereka memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Pembelajaran Berbasis Proyek, sebagai contoh, mengintegrasikan penggunaan alat digital untuk membantu pembelajar dalam mengeksplorasi dan menyelesaikan proyek yang kompleks dan multidisiplin. Dalam era digital, metode ini memungkinkan pembelajar untuk mengakses sumber daya online, berkolaborasi

secara virtual, dan mempresentasikan hasil kerja mereka dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Aspek ini penting karena menunjukkan bagaimana pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk menstimulasi pemikiran kritis dan kreativitas.

Sementara itu, Pembelajaran Kolaboratif dalam era digital menekankan pada penggunaan platform online untuk memudahkan komunikasi dan kerjasama antar pembelajar. Metode ini mengubah kelas tradisional menjadi ruang belajar interaktif, di mana pembelajar dapat berbagi ide, bekerja dalam proyek kelompok, dan mengembangkan keterampilan sosial dalam lingkungan yang didukung oleh teknologi. Ini menunjukkan bagaimana pendidikan dapat berkembang untuk memfasilitasi pembelajaran sosial di era digital.

Akhirnya, Flipped Classroom membalikkan model pembelajaran tradisional dengan memanfaatkan video dan sumber daya online untuk pembelajaran mandiri di luar kelas, sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi dan aplikasi praktis. Dalam konteks ini, peran teknologi sangat krusial, tidak hanya dalam menyediakan konten pembelajaran, tetapi juga dalam menciptakan ruang untuk interaksi yang lebih bermakna antara pengajar dan pembelajar. Dengan demikian, tulisan ini menggarisbawahi bagaimana pendidikan dapat berinovasi dan beradaptasi dengan era digital, menawarkan metode pembelajaran yang tidak hanya relevan tetapi juga menginspirasi.

B. TEORI PEMBELAJARAN INOVATIF DAN KONTRIBUSI VYGOTSKY

Teori Pembelajaran Inovatif mengedepankan pendekatan yang berpusat pada pembelajar, memungkinkan mereka untuk aktif dalam proses belajar. Berbeda dari metode tradisional yang lebih berfokus pada pengajar, teori ini mengutamakan konstruktivisme, di

mana pembelajar membangun pengetahuan dari pengalaman mereka sendiri, dengan pengajar sebagai fasilitator. Ini mencerminkan pendekatan yang lebih dinamis dan interaktif dalam pendidikan, sesuai dengan era digital saat ini.

Lev Vygotsky, dengan teori sosial-kulturalnya, menambahkan dimensi penting pada pembelajaran inovatif. Menurutnya, interaksi sosial dalam konteks budaya memegang peranan krusial dalam perkembangan kognitif. Hal ini mendorong pengajar untuk mengintegrasikan aktivitas yang memfasilitasi kolaborasi dan diskusi, menggeser paradigma dari pembelajaran yang didominasi pengajar ke proses yang lebih kolaboratif.

Konsep 'Zona Perkembangan Proksimal' dari Vygotsky menjelaskan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika pembelajar dihadapkan pada tugas yang sedikit di luar kemampuan independen mereka, tetapi dapat dicapai dengan bantuan. Ini menunjukkan kebutuhan untuk pendekatan pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individu setiap pembelajar.

Teori-teori pembelajaran inovatif, terutama konsep Vygotsky tentang interaksi sosial dan Zona Perkembangan Proksimal, memberikan dasar kuat bagi metode seperti Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Kolaboratif, dan Flipped Classroom. Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada pembelajar dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital, dan menginspirasi pengajar untuk mengadopsi strategi yang lebih dinamis dan menyesuaikan pengajaran mereka dengan kebutuhan individu setiap pembelajar.

Teori Pembelajaran Inovatif menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada pembelajar. Sebagai contoh, dalam pendekatan konstruktivisme, pembelajar mungkin terlibat dalam proyek penelitian mandiri, di mana mereka

mengeksplorasi topik yang dipilih. Pengajar berperan sebagai mentor, memberikan sumber daya dan dukungan, namun membiarkan pembelajar mengambil inisiatif dalam pembelajaran mereka. Pendekatan ini mengakui bahwa pembelajar membangun pemahaman mereka sendiri, dan tidak hanya menerima informasi secara pasif.

Lev Vygotsky, dengan teori sosial-kulturalnya, menekankan peranan interaksi dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, dalam kelas sains, pengajar dapat mengatur diskusi kelompok di mana pembelajar bekerja bersama untuk menyelesaikan masalah kompleks atau melakukan eksperimen. Dalam konteks ini, pembelajar saling berbagi pengetahuan dan ide, memperdalam pemahaman mereka melalui kolaborasi dan interaksi sosial, sejalan dengan prinsip-prinsip teori Vygotsky.

Mengenai konsep 'Zona Perkembangan Proksimal', contoh praktisnya dapat dilihat dalam pendekatan bimbingan individual. Misalnya, dalam pelajaran matematika, pengajar mungkin memberikan tugas yang menantang tetapi masih dalam jangkauan kemampuan pembelajar dengan bantuan yang tepat. Pengajar membantu pembelajar melalui pertanyaan panduan dan bimbingan, memfasilitasi pembelajaran yang mengarah pada pemahaman mandiri dan kemampuan pemecahan masalah.

Teori-teori pembelajaran inovatif sangat relevan dalam pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Kolaboratif, dan Flipped Classroom. Dalam model Flipped Classroom, misalnya, pembelajar terlebih dahulu mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri melalui video atau bacaan online. Kemudian, waktu di kelas digunakan untuk kegiatan berbasis diskusi atau proyek yang memperdalam pemahaman, mendorong pembelajar untuk berpartisipasi aktif dan mengaplikasikan apa yang dipelajari dalam konteks yang lebih luas. Pendekatan ini memungkinkan pembelajar

untuk terlibat lebih mendalam dan mengambil peranan lebih aktif dalam proses pembelajaran mereka.

Dalam era digitalisasi, teknologi telah menjadi katalisator untuk memperkuat konsep-konsep teori pembelajaran inovatif. Alat-alat digital seperti platform pembelajaran online dan aplikasi kolaboratif mendukung metode Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Kolaboratif, memungkinkan pembelajar dan pengajar untuk berinteraksi dan bekerja sama secara efektif, bahkan dari jarak jauh. Teknologi ini memudahkan penerapan konsep-konsep seperti Zona Perkembangan Proksimal dalam konteks nyata.

Penerapan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam pendidikan adalah contoh nyata lainnya dari bagaimana teori pembelajaran inovatif dapat diintegrasikan dalam praktik. VR memungkinkan pembelajar untuk mengalami simulasi lingkungan yang berbeda, sementara AR membawa elemen interaktif ke dunia nyata, keduanya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam materi pembelajaran. Penggunaan teknologi ini merupakan implementasi praktis dari konsep pembelajaran imersif dan interaktif yang ditekankan oleh teori-teori modern.

Akhirnya, teori pembelajaran inovatif dan aplikasinya dalam era digital menawarkan gambaran tentang masa depan pendidikan yang lebih adaptif, interaktif, dan berpusat pada pembelajar. Dengan mengintegrasikan teknologi, memanfaatkan metode seperti Pembelajaran Berbasis Proyek, dan menerapkan prinsip-prinsip dari teori sosial-kultural Vygotsky, pendidikan masa depan dapat menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan dan gaya belajar yang beragam, mempersiapkan pembelajar untuk menghadapi tantangan di dunia yang terus berkembang.

C. METODE PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA DIGITALISASI

Dalam era digitalisasi, metode pembelajaran inovatif menjadi sangat relevan, terutama karena mereka mengakomodasi kebutuhan dinamis pembelajar dan pengajar. Teknologi telah memungkinkan pengajar untuk menerapkan metode-metode ini dengan lebih efisien dan efektif. Salah satu metode tersebut adalah Pembelajaran Berbasis Proyek, yang memungkinkan pembelajar untuk terlibat dalam proyek nyata, sering kali interdisipliner, yang menggabungkan teori dengan praktik.

Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, pembelajar dihadapkan pada masalah nyata dan dituntut untuk mengembangkan solusi kreatif. Era digital memfasilitasi hal ini melalui akses ke sumber daya online dan alat kolaborasi. Misalnya, proyek dapat melibatkan pengembangan aplikasi web yang memecahkan masalah lingkungan, di mana pembelajar bekerja dalam tim, menggunakan platform online untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan mengembangkan prototipe.

Pembelajaran Kolaboratif, di sisi lain, menekankan pada pembelajaran dalam kelompok di mana pembelajar bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar bersama. Di era digital, ini sering melibatkan penggunaan forum diskusi online, aplikasi kolaborasi, dan alat konferensi video. Misalnya, pembelajar dapat terlibat dalam proyek penelitian kelompok, menggunakan alat-alat digital untuk berkomunikasi, berbagi data, dan menyusun laporan bersama.

Flipped Classroom, metode ketiga, membalikkan model tradisional pembelajaran di mana pengajar memberikan materi secara langsung di kelas. Dalam metode ini, pembelajar pertama kali diperkenalkan dengan materi di luar kelas, biasanya melalui video atau bahan bacaan online, sementara waktu kelas digunakan untuk diskusi, praktik, dan kegiatan yang lebih mendalam. Pengajar

memanfaatkan teknologi untuk menyediakan materi pembelajaran dan mengintegrasikannya dengan kegiatan kelas yang lebih interaktif.

Sebagai contoh implementasi Flipped Classroom, pengajar bisa menugaskan video pembelajaran yang harus ditonton pembelajar di rumah. Selanjutnya, di kelas, mereka melakukan diskusi kelompok atau studi kasus yang berhubungan dengan video tersebut. Hal ini memungkinkan pembelajar untuk memproses informasi pada kecepatan mereka sendiri dan kemudian menerapkannya secara praktis dengan bimbingan pengajar.

Kesimpulannya, metode-metode pembelajaran inovatif ini, ketika diintegrasikan dengan teknologi, menawarkan pendekatan yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pembelajar modern. Mereka memungkinkan pengajar untuk lebih efektif dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan interaktif, yang sangat penting dalam pendidikan di era digitalisasi saat ini.

D. TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF: INTEGRASI VR DENGAN AR

Seiring berkembangnya era digitalisasi, Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) telah muncul sebagai teknologi kunci dalam pendidikan. VR mengacu pada penciptaan lingkungan digital sepenuhnya yang bisa dijelajahi oleh pembelajar, sementara AR melibatkan penambahan elemen digital ke dunia nyata, memperkaya pengalaman sehari-hari. Kedua teknologi ini membuka peluang baru dalam pembelajaran inovatif, memungkinkan pengajar untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih mendalam dan interaktif.

Dalam era digitalisasi, penggunaan teknologi seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) telah mengubah wajah pendidikan, membawa dimensi baru ke dalam metode pembelajaran inovatif. Pengajar kini dapat memanfaatkan VR dan AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif, memungkinkan pembelajar untuk mengeksplorasi lingkungan dan konsep yang sebelumnya sulit diakses.

Virtual Reality (VR), dengan kemampuannya menciptakan dunia digital yang imersif, memungkinkan pembelajar untuk tenggelam dalam lingkungan belajar yang benar-benar baru. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, VR dapat membawa pembelajar ke dalam rekonstruksi sejarah yang hidup, seperti berjalan-jalan di jalanan kuno Roma atau mengamati pertempuran historis, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam materi.

Augmented Reality (AR), di sisi lain, menghadirkan elemen digital ke dunia nyata, memperkaya pengalaman belajar tanpa menciptakan pemisahan total dari lingkungan sekitar. Dalam sains, misalnya, AR dapat digunakan untuk memvisualisasikan struktur atom atau proses biologis kompleks di atas meja kelas, membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Kemajuan lain dalam teknologi pendidikan termasuk penggunaan Learning Management System (LMS) seperti Moodle atau Blackboard. LMS ini menyediakan platform bagi pengajar untuk mengelola mata pelajaran, menyediakan materi pembelajaran, dan melacak kemajuan pembelajar secara digital.

Alat kolaborasi digital seperti Google Classroom dan Microsoft Teams juga penting. Mereka memfasilitasi komunikasi dan kerja sama antara pengajar dan pembelajar, memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dan responsif dalam proyek kelompok atau diskusi kelas, apalagi saat dikombinasikan dengan teknologi AR dan VR.

Teknologi seperti aplikasi kuis interaktif dan software adaptive learning memperkaya metode penilaian dan personalisasi pembelajaran. Penggunaan Kahoot! atau Quizizz, misalnya, menambah unsur permainan dalam penilaian, sementara adaptive learning mengakomodasi perbedaan kecepatan dan gaya belajar setiap pembelajar.

Dengan mengintegrasikan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR), bersama dengan alat teknologi lainnya, pendekatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembelajar, tetapi juga menyediakan cara baru untuk memahami dan berinteraksi dengan materi pembelajaran, sangat penting di era digital saat ini. Pengajar yang memanfaatkan teknologi ini mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam.

E. TANTANGAN DAN MASA DEPAN PEMBELAJARAN INOVATIF

Mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi ini membawa tantangan unik, terutama dalam integrasi teknologi seperti VR (Virtual Reality) dan AR (Augmented Reality). Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya dan infrastruktur. Banyak institusi pendidikan mungkin tidak memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung teknologi canggih ini, yang dapat membatasi kemampuan pengajar untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif secara efektif.

Tantangan lain adalah kebutuhan untuk melatih pengajar dalam menggunakan teknologi baru ini. Mengadaptasi metode mengajar tradisional ke format yang memanfaatkan VR dan AR membutuhkan pemahaman yang baik tentang teknologi tersebut. Pengajar harus dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan

yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum mereka dengan cara yang meningkatkan pengalaman belajar.

Untuk mengatasi tantangan ini, strategi pelatihan profesional yang komprehensif untuk pengajar sangat penting. Institusi pendidikan perlu menyediakan pelatihan yang memadai dan sumber daya untuk membantu pengajar menguasai penggunaan alat-alat digital ini. Hal ini termasuk workshop, webinar, dan bahan pembelajaran online yang dapat membantu pengajar mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengimplementasikan teknologi ini dengan sukses.

Selain itu, peningkatan investasi dalam infrastruktur teknologi oleh institusi pendidikan juga penting. Ini termasuk menyediakan akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan, serta jaringan internet yang stabil dan cepat. Dukungan ini akan memastikan bahwa pengajar dan pembelajar dapat memanfaatkan sepenuhnya potensi VR dan AR dalam pembelajaran.

Mengenai masa depan, pembelajaran inovatif diperkirakan akan terus berkembang dan menjadi lebih terintegrasi dengan teknologi digital. VR dan AR, khususnya, diharapkan menjadi lebih umum dan terjangkau, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif. Hal ini akan membawa pendidikan ke arah yang lebih personalisasi dan adaptif, dengan fokus pada pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Akhirnya, di masa depan, pembelajaran inovatif akan lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada pembelajar, dengan teknologi seperti VR dan AR yang memungkinkan pendekatan yang lebih fleksibel dan menarik. Ini akan membantu dalam menyiapkan pembelajar untuk dunia yang semakin digital dan terkoneksi, di mana keterampilan seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan kemampuan beradaptasi menjadi sangat penting.

Pendekatan ini akan membentuk generasi pembelajar yang siap menghadapi tantangan masa depan.

F. KESIMPULAN

Tulisan ini menggali berbagai aspek penting dari teori dan metode pembelajaran inovatif, mengingat perubahan cepat yang dibawa oleh era digitalisasi. Ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan inovatif dalam pendidikan, yang bukan hanya sebuah pilihan, tetapi kebutuhan untuk menyiapkan pembelajar menghadapi tantangan masa depan. Tekanan diberikan pada bagaimana pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan dan kesuksesan pembelajar di lingkungan yang terus berubah.

Dalam membahas teori pembelajaran inovatif, tulisan ini menyoroti kontribusi penting dari Lev Vygotsky, khususnya berkaitan dengan teori tentang pembelajaran sosial-kultural dan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Teori-teori ini memfokuskan pada pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam pembelajaran, mengilustrasikan bagaimana pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pembelajar dan interaktif dapat memperkaya proses belajar.

Dalam konteks era digital, metode pembelajaran seperti Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Kolaboratif, dan Flipped Classroom menjadi semakin relevan. Tulisan ini menguraikan bagaimana setiap metode ini diintegrasikan dengan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi pembelajar. Metode-metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembelajar, tetapi juga memberikan cara-cara baru untuk memahami dan memroses informasi.

Peran teknologi, terutama VR (Virtual Reality) dan AR (Augmented Reality), dalam pembelajaran inovatif juga dibahas. Teknologi ini,

bersama dengan LMS (Learning Management System), aplikasi kuis interaktif, dan alat kolaborasi online, telah membawa perubahan signifikan dalam cara materi pembelajaran disampaikan dan diterima, menawarkan pengalaman yang lebih personal dan imersif.

Tulisan ini juga mengakui tantangan dalam implementasi metode pembelajaran inovatif, termasuk ketersediaan sumber daya dan kebutuhan pelatihan bagi pengajar. Dibahas pula strategi untuk mengatasi tantangan ini, seperti investasi dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan profesional bagi pengajar. Prediksi untuk masa depan pembelajaran inovatif menunjukkan pergeseran menuju teknologi yang lebih terintegrasi dan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada pembelajar.

Kesimpulan dari tulisan ini menegaskan bahwa pembelajaran inovatif, dengan dukungan teknologi, merupakan kunci untuk pendidikan masa depan. Pendekatan-pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pembelajar, tetapi juga menyiapkan mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia yang terus berubah. Era digital memerlukan pendidikan yang fleksibel, adaptif, dan berpusat pada pembelajar.

Secara keseluruhan, tulisan ini menyediakan pandangan komprehensif tentang bagaimana teori dan metode pembelajaran inovatif dapat diintegrasikan dalam konteks pendidikan modern. Dari teori Vygotsky hingga penerapan VR dan AR, tulisan ini menunjukkan bagaimana pendidikan dapat berevolusi untuk memenuhi kebutuhan pembelajar di era digital, membekali mereka dengan alat, keterampilan, dan pemikiran kritis yang diperlukan untuk berkembang dalam lingkungan yang terus berubah.

BAGIAN 4

MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Dalam era digital yang terus berkembang pesat, inovasi media telah memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran. Media baru yang muncul seperti internet, perangkat *mobile*, dan *platform digital* lainnya memberikan peluang baru bagi tenaga pendidik dan peserta didik untuk memperluas dan memperkaya pengalaman belajarnya. Bagian ini, akan menjelajahi berbagai inovasi media yang telah mengubah pandangan tentang pembelajaran dan membuka jendela baru dalam pendidikan.

Media pembelajaran modern telah mengalami perkembangan pesat dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di era digital saat ini. Dengan pesatnya kemajuan teknologi, pendidikan telah mengalami transformasi besar-besaran, menggantikan pendekatan konvensional dengan pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif. Media pembelajaran modern merujuk pada semua bentuk alat, aplikasi, dan platform teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai media digital seperti video pembelajaran, animasi interaktif, perangkat lunak edukasi, *platform* pembelajaran daring, dan banyak lagi.

Media pembelajaran modern dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif yang menarik. Penggunaan media

pembelajaran modern memungkinkan tenaga pendidik dan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara lebih dinamis dan mendalam. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membuka peluang baru dalam menyajikan informasi secara kreatif dan efektif.

Guru kreatif memiliki peluang untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Mengintegrasikan teknologi dan media yang relevan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, memperkaya materi pembelajaran, dan memfasilitasi pembelajaran interaktif.

B. KONSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media elektronik, dan media audio visual.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya, yaitu:

1. Media cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang dicetak dalam bentuk buku, jurnal, majalah, poster, kartu, dan sebagainya. Media cetak ini sangat mudah digunakan dan dapat dibawa ke mana saja. Namun, media cetak memiliki kelemahan yaitu tidak dapat menampilkan gambar dan suara secara langsung.

2. Media elektronik

Media elektronik adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, dan smartphone. Media elektronik ini memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan gambar dan suara secara langsung

sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, media elektronik juga memiliki berbagai aplikasi yang dapat membantu siswa dalam belajar seperti aplikasi kuis, simulasi, dan sebagainya.

3. **Media audio visual**

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggunakan kombinasi gambar dan suara. Contohnya adalah film, video, slide presentasi, dan sebagainya. Media audio visual memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan gambar dan suara secara langsung sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, media audio visual juga dapat membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran.

4. **Media interaktif**

Media interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran. Contohnya adalah simulasi, permainan edukatif, dan sebagainya. Media interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran karena siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran inovatif adalah salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Sayangnya, media pembelajaran inovatif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini. Media pembelajaran inovatif dapat berupa media interaktif, video pembelajaran, simulasi, dan game edukasi. Media pembelajaran inovatif dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran yang berubah dengan cepat.

Media pembelajaran inovatif akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran inovatif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif. Media

pembelajaran inovatif dapat membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran seperti kurangnya minat siswa, kesulitan dalam memahami konsep, dan pembelajaran yang terlalu teoritis. Media pembelajaran inovatif seperti simulasi, *game* edukasi, dan video pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan cara yang lebih efektif.

Media pembelajaran inovatif sangat penting dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Media pembelajaran inovatif dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah. Media pembelajaran inovatif dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Media pembelajaran inovatif seperti video pembelajaran dan *game* edukasi dapat membantu siswa dalam memperbaiki kemampuan *grammar* dan *vocabulary*, serta meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking*.

C. MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki berbagai manfaat, adalah:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

3. Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran karena media pembelajaran

dapat menampilkan gambar dan suara secara langsung sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.

4. Mengembangkan kreativitas siswa

Penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas siswa karena siswa dapat berinteraksi dengan materi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda.

5. Mengembangkan kemampuan teknologi siswa

Penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan teknologi siswa karena siswa dapat terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, *laptop*, dan *smartphone*.

6. Mempercepat proses belajar mengajar

Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar karena siswa dapat memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih cepat dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran modern memiliki banyak manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Media ini menjadi begitu penting, karena:

1. Interaktivitas yang meningkatkan keterlibatan siswa

Media pembelajaran modern menyediakan fitur interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Konten yang menarik, simulasi, dan permainan edukasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menggugah minat siswa.

2. Visualisasi materi yang lebih jelas

Penggunaan elemen visual seperti grafik, animasi, dan video membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Visualisasi juga membantu menggambarkan situasi dan fenomena yang sulit untuk dijelaskan secara verbal.

3. Aksesibilitas yang fleksibel

Media pembelajaran modern memungkinkan siswa untuk belajar di tempat dan waktu yang sesuai untuk mereka. Dengan pembelajaran daring, siswa dapat mengakses materi

pembelajaran dari rumah atau di mana saja selama terhubung dengan internet.

4. Peningkatan retensi dan pemahaman materi

Kombinasi antara audio, visual, dan interaktivitas dalam media pembelajaran modern membantu meningkatkan retensi dan pemahaman materi pembelajaran. Siswa dapat mengulangi dan mengakses kembali materi sesuai kebutuhannya.

5. Pengembangan ketrampilan teknologi

Penggunaan media pembelajaran modern juga membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk berhasil di era digital yang terus berkembang.

6. Diversifikasi pendekatan pembelajaran

Media pembelajaran modern memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek, kelas terbalik, atau metode *flipped classroom*, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

7. Mendorong kolaborasi dan diskusi

Dengan media pembelajaran modern, siswa dapat berkolaborasi secara daring, berpartisipasi dalam forum diskusi, dan berbagi ide dengan rekan-rekan mereka. Ini mendorong kolaborasi dan komunikasi antara siswa dari berbagai latar belakang.

8. Pemantauan dan evaluasi yang efisien

Media pembelajaran modern memungkinkan guru untuk secara efisien memantau dan mengevaluasi kemajuan belajar siswa melalui alat analitik dan evaluasi daring.

D. MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF

Proses belajar mengajar di sekolah seringkali terasa membosankan. Salah satu alasannya mungkin didasari oleh kurangnya media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk siswa. Ini menjadi salah satu tantangan bagi tenaga pengajar di era modern. Menarik perhatian dan antusiasme siswa perlu dimulai dari inisiatif

pengajar dalam menyediakan topik atau media pembelajaran yang menyenangkan namun tetap relevan. Media pembelajaran kreatif dan inovatif mampu meningkatkan pemahaman dan interaksi antar siswa, sehingga menyediakan media yang menarik perlu dilakukan untuk membangkitkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Supaya proses belajar mengajar lebih seru dan interaktif, tenaga pelajar dapat menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang menarik antusiasme siswa. Media pembelajaran kreatif dan inovatif dapat berupa:

1. Koran digital untuk asah kemampuan berpikir kritis

Konsep koran digital dianggap berguna untuk menciptakan lingkungan akademik yang terampil dan inovatif, sebab mampu mengintegrasikan pembelajaran dalam bentuk teknologi dan sosial budaya.

Melalui berita dari koran digital seperti Jakarta Post, kemampuan siswa untuk mengidentifikasi, menganalisa, dan mengklasifikasi sebuah topik dapat terasah.

Pengajar juga berperan aktif untuk membimbing dan mengarahkan siswa untuk berpikir secara teliti dan kritis dalam memilih konten berita.

2. Papan atau buku interaktif

Untuk level yang lebih rendah, pengajar dapat menggunakan media papan atau buku interaktif untuk mengajak siswa berinteraksi dengan komponen yang ada.

Dengan adanya *property* atau bahan seperti ini, antusiasme siswa untuk menerima materi pembelajaran dari guru dapat meningkat.

Salah satu contoh media pembelajaran kreatif dan inovatif ini adalah sebuah poster yang dirancang oleh pengajar agar siswa dapat menambahkan, mengganti, atau melakukan kreativitas lain pada poster tersebut.

3. Google Classroom

Istilah *Learning Management System* (LMS) merupakan sebutan yang tidak asing lagi di telinga para pengajar. *Google classroom* sendiri adalah salah satu *platform* LMS yang mudah digunakan.

Sistem ini memiliki beragam fitur yang dapat menunjang kegiatan belajar yang interaktif dan menarik, baik secara daring maupun luring.

Pengajar dapat menggunakan *google classroom* untuk membuat kelas, memberikan tugas, melakukan penilaian, membagikan survei, dan lain sebagainya yang dilakukan dengan *paperless*.

Google classroom dapat terhubung dengan internet, sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan secara *real-time*.

4. Aplikasi edukasi berbasis teknologi

Media pembelajaran kreatif dan inovatif lainnya adalah dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi.

Siswa di era modern ini pasti sudah terbiasa dengan penggunaan berbagai aplikasi pada *gadget*.

Pengajar dapat berinisiatif untuk mengajak siswa belajar melalui aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Contoh: Quizizz, Duolingo, Kahoot, atau Socrative.

Aplikasi-aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami, sehingga terkesan menyenangkan jika dijadikan sampingan di sela-sela jam pembelajaran.

5. Google workspace for education

Media terakhir yang dapat digunakan untuk *creative learning* adalah dengan Google Workspace for Education.

Kolaborasi antar siswa maupun pengajar menjadi lebih mudah, pembelajaran menjadi lebih sederhana, dan keamanan lingkungan belajar pun terjaga.

Berbagai fitur di dalam *google workspace for education*, seperti *document, slide, spreadsheet, sites, form*, dan *jamboard* dapat digunakan untuk berkolaborasi secara *real-time*.

Secara keseluruhan, menjadi guru kreatif melalui media pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam meningkatkan pembelajaran interaktif. Pengajar kreatif mampu menggunakan teknologi dan media yang relevan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, memperkaya materi pembelajaran, dan memfasilitasi pembelajaran interaktif. Pengajar perlu menjadi kreatif melalui media pembelajaran yang inovatif, yaitu:

1. **Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.**

Dalam era di mana siswa terbiasa dengan teknologi, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti video, animasi, permainan edukatif, atau simulasi dapat membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengajar dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang kreatif dan memikat, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari materi

2. **Memperkaya materi pembelajaran.**

Pengajar dapat menggunakan gambar, audio, video, grafik, atau sumber daya digital lainnya untuk memberikan ilustrasi yang lebih jelas dan realistis tentang konsep yang diajarkan. Misalnya, dengan menggunakan video atau animasi, guru dapat menjelaskan proses yang kompleks secara visual, yang memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep tersebut. Media pembelajaran yang inovatif juga dapat membantu siswa memvisualisasikan ide-ide abstrak dan meningkatkan daya ingat mereka.

3. **Memfasilitasi pembelajaran interaktif.**

Dengan menggunakan teknologi, pengajar dapat menggabungkan fitur-fitur interaktif ke dalam materi pembelajaran, seperti kuis *online*, simulasi interaktif, atau alat

kolaborasi digital. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menguji pemahaman mereka secara langsung, dan berpartisipasi dalam diskusi dan kolaborasi dengan sesama siswa. Pembelajaran interaktif melalui media juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa dan mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu.

4. Meningkatkan aksesibilitas dan inklusivitas pembelajaran.

Dalam penggunaan media digital, pengajar dapat menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel oleh siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran, rekaman kuliah, atau materi tambahan melalui platform pembelajaran online. Selain itu, dengan memanfaatkan fitur-fitur aksesibilitas seperti terjemahan, teks-to-suara, atau pilihan bahasa, pengajar dapat mendukung kebutuhan siswa dengan beragam kemampuan dan latar belakang.

5. Melacak kemajuan dan evaluasi siswa.

Dalam penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan sistem manajemen pembelajaran atau platform e-learning, pengajar dapat memantau aktivitas dan perkembangan siswa secara real-time. pengajar dapat melihat kemajuan individu siswa, menganalisis hasil tes atau kuis, dan memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat. Hal ini membantu pengajar dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan memberikan intervensi yang diperlukan.

E. PENUTUP

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media elektronik, media audio visual,

dan media interaktif. Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat seperti meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, mengembangkan kreativitas siswa, mengembangkan kemampuan teknologi siswa, dan mempercepat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran modern telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan dengan menghadirkan interaktivitas, visualisasi yang jelas, fleksibilitas aksesibilitas, dan berbagai manfaat lainnya. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong siswa untuk lebih terlibat, meningkatkan pemahaman, dan mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan di era digital. Dalam era yang terus berkembang ini, pendidikan terus bertransformasi dengan bantuan media pembelajaran modern, membawa proses pembelajaran ke tingkat baru yang lebih dinamis, efektif, dan bermakna bagi semua siswa.

Pengajar dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan teknologi, serta membuat lingkungan belajar yang inklusif dan inovatif yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar unik setiap siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga meningkatkan aksesibilitas, inklusivitas, serta memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi secara efektif, pengajar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan mendukung perkembangan siswa di era digital.

BAGIAN 5

BLENDED LEARNING

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ditengah-tengah kehidupan saat ini merupakan suatu kenyataan baru bagi upaya peningkatan mutu pembelajaran di negeri ini. Telah diketahui bersama bahwa, sekian juta jiwa masyarakat kita dari segala tingkatan usia dan kedewasaan yang ada telah dapat menggunakan dan memanfaatkan keberadaan TIK. Hal ini sebagaimana kita dapat perhatikan dengan hadirnya konsep dan aplikasi yang berupa e-government, e-commerce, e-community, e-learning dan lain sebagainya.

Perkembangan dunia teknologi saat ini telah mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Seiring dengan perkembangannya teknologi ini, dunia pendidikan pun harus mengalami perkembangan. Banyak cara yang dapat digunakan di dalam dunia pendidikan untuk mendapatkan manfaat dari teknologi informasi. Lembaga pendidikan yang makin berkualitas, hingga bertaraf internasional. Persaingan dalam bidang pendidikan pun banyak ditemui, tetapi persaingan ini dilakukan secara sehat agar dapat menghasilkan sumber daya yang memiliki potensi besar yang memajukan bangsa. Salah satu bentuk persaingan yang ada diantaranya adalah penggunaan teknologi itu sendiri.

Situasi seperti saat ini mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan berbagai macam sistem pendekatan dalam strategi pembelajaran. Pendekatan yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Sistem ini dikenal dengan istilah blended learning yang memadukan antara pembelajaran tatap muka, pembelajaran Blended Learning offline maupun online

dan pembelajaran m-learning. Melalui blended learning sistem pembelajaran menjadi lebih luwes, dan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Metode Blended Learning menggabungkan dua pendekatan utama: pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan pembelajaran daring (online). Setiap lembaga pendidikan atau instruktur dapat menyesuaikan metode Blended Learning sesuai dengan kebutuhan spesifik mata pelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa mereka. Penggunaan teknologi dan alat daring memainkan peran penting dalam mendukung implementasi Blended Learning.

B. KONSEP BLENDED LEARNING

Secara etimologi istilah Blended Learning terdiri dari dua kata yaitu Blended dan Learning. Kata blend berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dictionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford English Dictionary) (Heinze and Procter, 2006)(dalam buku pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Sedangkan learning memiliki makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Apa yang dicampurkan? Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (classroom lesson) dengan online learning.

Selain blended learning ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya blended learning dan hybrid learning . Istilah yang disebutkan tadi mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, pencampuran atau kombinasi pembelajaran. Supaya tidak membingungkan masalah tersebut pernah dijelaskan oleh Mainnen (2008) yang menyebutkan “blended learning mempunyai beberapa

alternatif nama, yaitu mixed learning, hybrid learning, Blended Blended e-learnin dan melted learning (bahasa Finlandia)”.

Pada perkembangannya istilah yang lebih populer adalah Blended Blended e-Learning dibandingkan dengan blended learning. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi Blended e-Learning. Zhao (2008) menjelaskan “issu Blended Blended e-Learning sulit untuk didefinisikan karena merupakan sesuatu yang baru”. Walau cukup sulit mendefinisikan pengertian Blended Blended e-Learning tapi ada para ahli dan professor yang meneliti tentang blended Blended e-Learning dan menyebutkan konsep dari Blended e-Learning. Selain itu, pada penelitian Sharpen et.al (2006) ditemukan bahwa “banyak institusi yang telah mengembangkan dengan bahasa mereka sendiri, definisi atau tipologi praktik blended”. Definisi dari Ahmed, et.al (2008) menyebutkan :

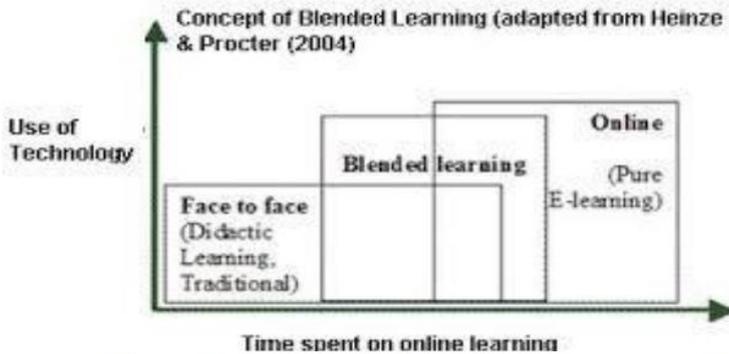
Blended Blended e-Learning, on the other hand, merges aspects of blended e-learning such as: web-based instruction, streaming video, audio, synchronous and asynchronous communication, etc : with tradisional, face-to-face” learning. Definisi lain yang hamper sama yaitu dari Soekartawi (2006) menjelaskan pengertian dari Blended Blended e-Learning yaitu :

One of newest models is called Blended Blended e-Learning (BEL). The model, BEL, is designed basically based on combination of the best aspects of application of information technology blended e-learning, structured face-to-face activities, and real world practice.

Berdasarkan pendapat tersebut, terdapat persamaan antara Blended Blended eLearning yaitu penggabungan aspek blended e-learning yang termasuk web-based instruction, streaming video, audio, synchronous and asynchronous communication atau aspek terbaik pada aplikasi teknologi informasi blended elearning, dengan kegiatan tatap muka. Blended Blended e-Learning juga merupakan pendekatan terbaru menurut Soekartawi.

Blended learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau blended e-learning, menggabungkan 6 aspek blended e-learning seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi audio synchronous, dan asynkronous dengan pembelajaran tradisional "tatap muka". Pendapat lainnya dipaparkan Bhonek dan Graham (2006) juga mendefinisikan sebagai berikut : *blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning*". (Handjerrouit, 2007). Bhonek dan Graham (2006) menjelaskan bahwa blended learning adalah gabungan dari dua sejarah model perpisahan mengajar dan belajar: sistem pembelajaran tradisional dan sistem penyebaran pembelajaran, yang menekankan peran pusat teknologi berbasis komputer dalam blended learning.

Deskripsi sejarah model perpisahan mengajar dan belajar tersebut juga dijelaskan oleh Heinze dan Procter (2004) sejarah perjalanan blended learning terjadi jika semakin tinggi teknologi yang digunakan maka semakin panjang waktu yang digunakan secara online learning. Pada awalnya pembelajaran tradisional tatap muka, kemudian makin tinggi teknologi maka semakin lama waktu pembelajaran beralih menggunakan elektronik murni (blended e-learning pure) dalam bentuk online. Tapi terjadi kombinasi metode pembelajaran tradisional dengan online (pure blended e-learning). Penjelasan mereka tentang konsep blended learning dijelaskan pada gambar berikut ini :



Conception of Blended Learning-adapted from heinze and Procter (2004)

Gambar 2.1

Pure Blended e-Learning (Heinze:2008)

Dari definisi-definisi yang telah dijelaskan diatas maka dapat dikatakan secara sederhana Blended e-Learning adalah kombinasi atau penggabungan pendekatan aspek blended e-learning yang berupa web-based instruction, video streaming, audio, komunikasi synchronous dan asynchronous dalam jalur blended e-learning system LSM dengan pembelajaran tradisional “tatap muka” termasuk juga metode mengajar, teori belajar, dan dimensi pedagogic.

Istilah blended learning (pembelajaran dengan pendekatan campuran) menjadi populer sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris dan Australia, dan di kalangan akademik sebagaimana di kalangan pelatihan. Makna asli seklaigus yang paling umum bagi blended learning saat ini adalah mengacu pada kombinasi antara pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka (face to face).

Konsep Blended Learning melibatkan integrasi cerdas antara pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan pembelajaran daring (online) untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan efektif. Beberapa konsep utama yang melandasi Blended Learning termasuk:

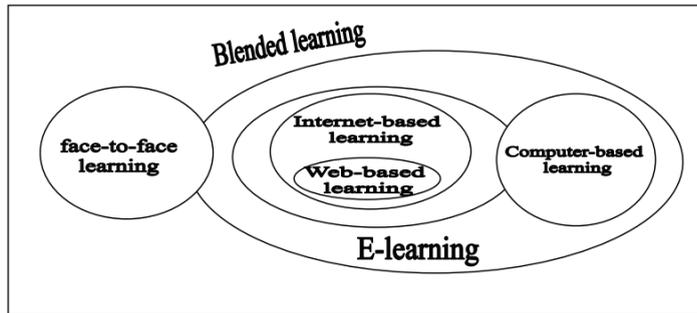
1. **Fleksibilitas:** Blended Learning memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses konten pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Mereka dapat memilih waktu dan tempat untuk mengakses materi daring, sementara pertemuan tatap muka dapat dijadwalkan untuk memfasilitasi interaksi langsung dan pemahaman mendalam.
2. **Personalisasi Pembelajaran:** Dengan Blended Learning, pendekatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Siswa dapat bekerja dengan kecepatan mereka sendiri dalam lingkungan daring dan menerima panduan tambahan atau dukungan langsung selama pertemuan tatap muka.
3. **Kolaborasi dan Interaksi:** Meskipun sebagian pembelajaran terjadi secara daring, Blended Learning menekankan pentingnya kolaborasi dan interaksi sosial. Pertemuan tatap muka dapat digunakan untuk diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau kegiatan sosial lainnya yang meningkatkan pengalaman belajar.
4. **Pemanfaatan Teknologi:** Blended Learning bergantung pada teknologi untuk menyediakan sumber daya daring, mengevaluasi kemajuan siswa, dan memfasilitasi komunikasi. Platform pembelajaran daring, perangkat lunak interaktif, dan alat evaluasi online adalah bagian integral dari konsep ini.
5. **Peningkatan Keterlibatan Siswa:** Dengan memadukan elemen-elemen tatap muka dan daring, Blended Learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa memiliki lebih banyak kendali atas pembelajaran mereka, dan variasi dalam metode pembelajaran dapat mempertahankan minat dan motivasi mereka.
6. **Umpan Balik Terkini:** Blended Learning memungkinkan penggunaan umpan balik terkini. Melalui evaluasi online dan alat pelacakan kemajuan, guru dapat memberikan umpan balik secara cepat kepada siswa, membantu mereka memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam pembelajaran.

7. **Efisiensi dan Efektivitas:** Dengan merancang kombinasi yang tepat antara pembelajaran tatap muka dan daring, lembaga pendidikan dapat mencapai efisiensi dan efektivitas yang lebih baik dalam penggunaan sumber daya dan waktu.
8. **Kemampuan Adaptasi:** Blended Learning memungkinkan lembaga pendidikan dan instruktur untuk beradaptasi dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi. Mereka dapat mengintegrasikan inovasi baru dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan terbaru dalam pendidikan dan teknologi.

Melalui integrasi konsep-konsep ini, Blended Learning bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang seimbang, mendukung keberagaman gaya belajar, dan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

C. KARAKTERISTIK BLENDED BLENDED E-LEARNING

Pada awalnya istilah blended learning digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran online terbaik dengan pembelajaran tatap muka terbaik. Saat istilah itu menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai blended learning. Misalnya: menggabungkan berbagai teknologi, berbagai metode pengajaran, berbagai pengalaman belajar, atau berbagai lokasi kegiatan pembelajaran.



Gambar 2.4

Komponen Blended-Blended E-Learning (Hadjerrouit:2007)

Blended Blended e-Learning berisi tatap muka, di mana berisikan dengan blended e-learning. Pada blended e-learning terdapat pembelajaran berbasis komputer yang berisikan dengan pembelajaran online. Dalam pembelajaran online terdapat pembelajaran berbasis internet yang di dalamnya ada pembelajaran berbasis web. Deskripsi tersebut disimpulkan bahwa dalam Blended Blended eLearning terdapat tatap muka yang berisikan dengan blended e-learning di mana blended e-learning beserta komponen-komponennya yang berbasis komputer dan pembelajaran online berbasis web-internet untuk pembelajaran.

Menurut Sharpen et.al. (2006) Karakteristik Blended Blended e-Learning, adalah:

1. Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui institusional pendukung lingkungan belajar virtual.
2. Transformatif tingkat praktik pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran sampai mendalam.
3. Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, karakteristik Blended Blended e-Learning adalah sumber suplemen, dengan pendekatan tradisional juga mendukung lingkungan belajar virtual melalui suatu lembaga,

rancangan pembelajaran yang mendalam pada saat perubahan tingkatan praktik pembelajaran dan pandangan tentang semua teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran. Penerapan suatu model pembelajaran harus berdasarkan teori belajar yang cocok untuk proses pembelajaran agar kelangsungan proses tersebut dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Blended e-Learning memiliki beberapa keunggulan antara lain pendekatan belajar yang beragam, lebih mudah dalam mengakses pengetahuan, terjadi interaksi sosial, bersifat pribadi, menghemat biaya, dan memudahkan dalam revisi.

Pembelajaran berbasis blended learning merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Belajar blended menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersama-sama dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda. Sebuah komunitas belajar dapat dilakukan oleh pelajar dan pengajar yang dapat berinteraksi setiap saat dan di mana saja karena memanfaatkan yang diperoleh komputer maupun perangkat lain sebagai fasilitas belajar.

D. PENERAPAN BLENDED LEARNING

Secara terminologis, Menurut Rosenberg (2000) bahwa blended e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Istilah blended e-learning pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran online terbaik dengan pembelajaran tatap muka terbaik. Misalnya : menggabungkan berbagai teknologi , berbagai metode pembelajaran, berbagai pengalaman belajar, atau berbagai

lokasi pembelajaran. Kenyataannya, program belajar yang mengandung komponen online sekecil apapun (misalnya: situs web pendukung, akses email ke instruktur, daftar bacaan online) kadang-kadang disebut sebagai elearning. Hal itu juga menggambarkan semua program belajar yang memadukan berbagai media pembelajaran atau berbagai kesempatan pembelajaran: di tingkat paing dasar, mereka melibatkan berpikir, membaca dan pencampuran informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Materi pelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai grafik, teks, animasi, simulasi, audio dan video. Secara spesifik dalam pendidikan guru blended e- learning memiliki makna sebagai berikut:

- a. Blended e-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi keguruan baik substansi materi pembelajaran maupun ilmu pendidikan secara online
- b. Blended e-learning tidak berarti menggantikan model balajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.
- c. Blended e-learning menyediakan berbagai seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CDROM, dan pelatihan berbasis komputer.
- d. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siwa, atau guru dengan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
- e. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer network).

Menurut Haughey (1998) pengembangan belended e-learning, terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu :

- 1) Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana antara peserta didik dan guru tidak langsung tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan penilaian, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan model ini dapat meningkatkan “knowledge dan skill” bagi peserta didik.
- 2) Web centric course adalah penggunaan internet dengan memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian materi yang lain disampaikan di kelas dengan tatap muka. Dalam model ini pengajar dapat memberikan petunjuk kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang sudah dibuat dalam webnya. Model ini lebih relevan untuk digunakan dalam pengembangan pendidikan guru, dilihat dari kondisi, kultur yang dimiliki saat ini. Secara substansi materi keguruan identik dengan nilai yang tidak hanya ditransfer melalui pembelajaran tanpa tatap muka, melainkan diperlukan direct learning, sehingga unsur-unsur modeling guru dapat diterima dengan baik.
- 3) Model web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Fungsi internet dalam pembelajaran adalah untuk memberikan pengayaan antara peserta didik dengan guru, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber yang lain. Oleh karena itu, peran guru disini dituntut untuk menguasai teknik informasi di internet, membimbing mahasiswa dengan menyajikan materi melalui web, melayani bimbingan melalui internet, dan materi-materi lain yang diperlukan.

E. PROSEDUR BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN

Peningkatan kualitas guru merupakan salah satu tujuan utama pemerintah Indonesia, Hal tersebut sebagai bentuk realisasi undang-undang guru dan dosen no. 14/2005 yang mempersyaratkan guru untuk memiliki kualifikasi minimal S-1 dan memiliki sertifikat sebagai pengajar. Kondisi kekurangan masih juga dialami sebagian besar wilayah pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, jumlah kebutuhan guru saat ini, maupun pada masa-masa mendatang sangatlah dibutuhkan.

Kemampuan LPTK yang ada di Indonesia pada saat ini yaitu sejumlah 278 LPTK (termasuk 32 LPTK negeri) belum mampu memenuhi jumlah guru yang dibutuhkan dalam waktu singkat. Dalam hal ini penerapan sistem pendidikan jarak jauh menjadi pilihan utama yang tidak dapat ditawar-tawar lagi. Oleh karena itu, pada tahun 2007 Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi dan Direktorat Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan menetapkan 10 LPTK untuk bersama-sama menyelenggarakan sistem pendidikan jarak jauh untuk program peningkatan kualifikasi guru melalui pendidikan S-1 PGSD.

PJJ pada program ini berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan internet sebagai media utama, tatap muka dilakukan hanya beberapa kali pada program residensial selebihnya menggunakan program elearning.

Keberhasilan PJJ PGSD dan sistem pembelajaran jarak jauh yang menggunakan e-learning sebagai alat belajar utama, sangat ditentukan oleh model learning management system (LMS) yang dikembangkan, dan pemerintah bersama pihak terkait masih mencari-cari model LMS yang handal dan mampu mewujudkan profil guru professional, yang memiliki kompetensi kependidikan dan keguruan yang setara bahkan melebihi guru dengan sistem pembelajaran regular.

Model Blended e-learning merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional berupa tatap muka dan e-learning yang berbasis internet. Bentuk proses pembelajaran dalam PPJ berupa keterpisahan, belajar mandiri dan layanan belajar atau tutorial. Sementara itu, proses keberlangsungannya S-1 PGSD PPJ menggunakan model blended elearning. Model tersebut harus dapat membuat mahasiswa S-1 PGSD PJJ termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran berbasis blended learning merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Belajar blended menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersamaan dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda. Sebuah komunitas belajar dapat dilakukan oleh pelajar dan pengajar yang dapat berinteraksi setiap saat dan dimana saja karena memanfaatkan yang diperoleh computer maupun perangkat lain (iphone) sebagai fasilitas belajar. Blended learning memberikan fasilitas belajar yang sangat sensitive terhadap segala perbedaan karakteristik psikologis maupun lingkungan.

Seperti yang dikemukakan oleh Gegne (1984) Belajar yang efektif mempunyai kriteria sebagai berikut: a) melibatkan pembelajaran dalam proses belajar; b) mendorong munculnya keterampilan untuk belajar mandiri (learn how to learn); c) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajar; d) memberi motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Darmodihardjo (1998) mengemukakan bahwa tutor dalam pelaksanaan tugasnya memiliki peran yang meliputi; (1) sebagai motivator, (2) sebagai fasilitator, (3) sebagai pembimbingan dan evaluator, (4) pengembangan materi pelajaran, (5) pengelola proses belajar mengajar, (6) agen pembaruan. Sementara itu Muhammad Zen (2000) mengemukakan bahwa tugas tutor selaku pengajar meliputi; (1) sebagai informator, (2) sebagai organisator,

(3) sebagai motivator, (4) sebagai pengarah, (5) sebagai inisiator, (6) sebagai transmiter, (7) sebagai fasilitator, (8) sebagai mediator, (9) sebagai evaluator.

Prosedur Blended Learning dalam pembelajaran melibatkan serangkaian langkah-langkah untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pengalaman pembelajaran yang menggabungkan elemen tatap muka dan daring. Berikut adalah prosedur umum untuk Blended Learning:

1. **Identifikasi Tujuan Pembelajaran:**

- Tetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur untuk setiap unit atau modul pembelajaran.

2. **Analisis Kebutuhan Siswa:**

- Evaluasi kebutuhan dan tingkat keterampilan siswa untuk merancang konten pembelajaran yang sesuai.

3. **Desain Kurikulum Blended:**

- Tentukan bagaimana Anda akan membagi antara pembelajaran tatap muka dan daring.
- Rancang struktur kursus dengan jelas dan susun sumber daya pembelajaran.

4. **Pilih Platform Pembelajaran Daring:**

- Pilih Learning Management System (LMS) atau platform daring lain yang sesuai dengan kebutuhan Anda.
- Pastikan platform mendukung interaktivitas, pelacakan kemajuan, dan kolaborasi.

5. **Pembuatan Materi Pembelajaran:**

- Siapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan konten kurikulum dan tujuan pembelajaran.
- Sesuaikan materi untuk keperluan daring dan pastikan aksesibilitasnya.

6. **Penggunaan Teknologi:**

- Tentukan alat dan teknologi yang akan digunakan, seperti video pembelajaran, simulasi, atau forum diskusi online.
- Berikan pelatihan kepada siswa dan guru tentang cara menggunakan teknologi tersebut.

7. **Jadwal Pertemuan Tatap Muka:**
 - Tentukan jadwal pertemuan tatap muka dengan jelas.
 - Gunakan waktu ini untuk diskusi mendalam, aktivitas berbasis proyek, atau praktikum yang memerlukan kehadiran fisik.
8. **Interaksi dan Kolaborasi:**
 - Fasilitasi interaksi dan kolaborasi antara siswa melalui forum online, diskusi, atau proyek kolaboratif.
 - Bimbing siswa dalam penggunaan alat-alat kolaboratif dan komunikasi daring.
9. **Evaluasi Kemajuan:**
 - Implementasikan alat evaluasi daring untuk mengukur kemajuan siswa secara formatif dan sumatif.
 - Berikan umpan balik secara teratur untuk mendukung perbaikan terus-menerus.
10. **Refleksi dan Penyesuaian:**
 - Secara teratur evaluasi efektivitas Blended Learning dengan merinci hasil pembelajaran dan umpan balik dari siswa.
 - Sesuaikan desain dan pendekatan pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan perubahan kebutuhan siswa.
11. **Dukungan Teknis dan Pedagogis:**
 - Sediakan dukungan teknis dan pedagogis untuk siswa dan guru dalam menghadapi tantangan teknis atau pembelajaran.
 - Lakukan pelatihan tambahan bila diperlukan.
12. **Monitoring dan Evaluasi Kinerja:**
 - Pantau dan evaluasi kinerja Blended Learning secara keseluruhan.
 - Identifikasi area yang perlu ditingkatkan dan terus lakukan penyesuaian.

Prosedur ini memberikan panduan umum, tetapi penting untuk disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan khusus masing-masing

lembaga pendidikan serta mata pelajaran yang diajarkan. Kesuksesan Blended Learning tergantung pada perencanaan yang cermat, implementasi yang efektif, dan keterlibatan aktif dari semua pihak yang terlibat.

F. PENUTUP

Konsep Blended Learning merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini menyangkut pencampuran model belajar konvensional dan model belajar online dengan jaringan internet. Pembelajaran Blended Learning ini adalah model pembelajaran campuran maka teori yang digunakan pun terdiri atas berbagai teori belajar dari beberapa ahli dengan menyesuaikan situasi dan kondisi belajar peserta didik. Teori pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran ini salah satunya ialah teori disiplin mental, karena menganggap bahwa para siswa memiliki kekuatan, kemampuan atau potensi-potensi tertentu dan dalam belajar mental siswa didisiplinkan atau dilatih. Namun Blended Learning ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

BAGIAN 6

METODE *PROBLEM BASED LEARNING*

A. METODE *PROBLEM BASED LEARNING*

Perubahan cara pandang guru dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak dari ditemukannya berbagai macam metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Guru mengembangkan berbagai cara pembelajaran untuk mendukung tujuan pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang aktif serta menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu metode yang populer adalah *Problem Based Learning* (PBL). Metode PBL merupakan metode yang mendorong peserta didik berpikir kritis, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan yang relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari (Levin, 2001). PBL menekankan pada pembelajaran aktif di mana siswa mengambil peran dalam proses pembelajaran dengan menyelesaikan serta mengevaluasi masalah yang menjadi dasar dari pembelajaran tersebut.

Problem Based Learning yang sering disingkat PBL (padanan dalam bahasa Indonesia: Pembelajaran Berbasis Masalah atau PBM) bersumber dari pemikiran Kilpatrick (1918) dan Dewey (1938). Kedua ahli ini menawarkan suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses konstruksi pengetahuan secara aktif dan reflektif melalui tindakan. Istilah "*Problem Based Learning*" diciptakan pada tahun 1974 oleh Howard Barrows. Beliau adalah tokoh terkemuka di Sekolah Kedokteran Universitas McMaster. Pada awalnya PBL digunakan sebagai retroaktif untuk menggambarkan pendekatan inovatif untuk pendidikan medis. Namun, PBL sekarang tidak hanya digunakan dalam pendidikan medis tetapi telah digunakan secara multidisipliner. Universitas McMaster sebagai pionir dalam

pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL), menjelaskan bahwa PBL sebagai "pendekatan pedagogis yang menggunakan kasus dan masalah sebagai titik awal untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hmelo-Silver (2004) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai model atau strategi pembelajaran konstruktivis yang melibatkan suatu masalah dalam kehidupan nyata sebagai pengaktif pembelajaran. Strategi PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merancang kegiatan investigasi dengan menggunakan pemecahan masalah untuk sampai pada suatu kesimpulan. PBL merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah melalui pembelajaran mandiri dan keterampilan kerja tim (Ali, 2019). PBL membantu siswa untuk memperoleh berbagai keterampilan umum seperti komunikasi, negosiasi dan pemecahan masalah (Orfan, Akramy, Noori, & Hashemi, 2021).

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) berfokus pada tantangan membuat pemikiran siswa terlihat. Seperti kebanyakan inovasi pedagogis, PBL tidak dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran atau psikologi, meskipun proses PBL mencakup penggunaan metakognisi dan pengaturan diri. PBL diakui sebagai pembelajaran aktif progresif dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik di mana masalah tidak terstruktur (dunia nyata atau masalah kompleks yang disimulasikan) digunakan sebagai titik awal dan jangkar untuk proses pembelajaran (Tan, 2004).

B. KARAKTERISTIK METODE *PROBLEM BASED LEARNING*

Dalam beberapa tahun terakhir, PBL telah mendapatkan momentum baru sebagai hasil dari beberapa perkembangan. Yang pertama adalah meningkatnya permintaan untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Tuntutan ini terutama terlihat dalam pendidikan kedokteran (Balla, 1990a, b). Norman dan Schmidt (1992) menemukan bahwa PBL meningkatkan transfer konsep ke masalah baru, integrasi konsep, minat intrinsik dalam belajar, dan keterampilan belajar. Albanese dan Mitchell (1993) mengungkapkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan pengajaran tradisional, PBL membantu siswa dalam konstruksi pengetahuan dan keterampilan penalaran.

Faktor kedua adalah aksesibilitas informasi dan ledakan pengetahuan. Pendidik selalu menghargai nilai menggunakan masalah untuk merangsang belajar dan berpikir, tetapi kapan mengajukan masalah serta sifat dan ruang lingkup masalah dibatasi oleh kurangnya pengetahuan pelajar dan aksesibilitas terhadap informasi. Jadi, masalah biasanya diberikan hanya setelah penyebaran pengetahuan dan sering dibatasi oleh apa yang sudah diajarkan. Namun, munculnya teknologi internet telah mengantarkan kemungkinan baru dengan PBL.

Ketiga, penekanan pada kompetensi dunia nyata, seperti keterampilan dalam belajar mandiri, pembelajaran kolaboratif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, memberikan alasan kuat untuk mengadopsi PBL. Glasgow (1997:14) berpendapat bahwa dunia nyata penuh dengan masalah, proyek, dan tantangan dan dengan demikian menciptakan "kurikulum yang mencerminkan realitas ini masuk akal"

Keempat, perkembangan pembelajaran, psikologi, dan pedagogi tampak mendukung penggunaan PBL. Misalnya, penelitian tentang memori dan pengetahuan menunjukkan pentingnya memori tidak hanya sebagai asosiasi tetapi, yang lebih penting, sebagai koneksi

dan struktur koheren yang bermakna (National Research Council, 1999). Kita sekarang tahu lebih banyak tentang pelajar "pemula" dan pelajar "ahli". Kita dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih baik pada individu dengan memberikan kesempatan untuk memperoleh prosedur dan keterampilan melalui penanganan informasi dalam ruang masalah dan pembelajaran strategi umum pemecahan masalah. Dari perspektif pedagogis, PBL didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis (Schmidt, 1993; Savery & Duffy, 1995; Hendry & Murphy, 1995). Dalam pendekatan PBL, pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario masalah dan lingkungan belajar. Keterlibatan dengan masalah dan proses penyelidikan masalah menciptakan disonansi kognitif yang merangsang pembelajaran, dan pengetahuan berkembang melalui proses kolaboratif negosiasi sosial dan evaluasi kelayakan sudut pandang seseorang. Strategi metakognitif dan pengaturan diri karena itu merupakan aspek integral dari proses PBL. Pendekatan PBL dalam kurikulum biasanya mencakup karakteristik berikut:

- a. Masalah adalah titik awal pembelajaran.
- b. Masalah biasanya merupakan masalah dunia nyata yang tampak tidak terstruktur. Jika itu adalah masalah simulasi, itu harus seotentik mungkin.
- c. Masalah membutuhkan banyak perspektif. Penggunaan pengetahuan lintas disiplin adalah fitur utama dalam banyak kurikulum PBL. Bagaimanapun, PBL mendorong pemecahan masalah dengan memanfaatkan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran dan topik.
- d. Masalah menantang pengetahuan, sikap, dan kompetensi siswa saat ini, sehingga membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang pembelajaran baru.
- e. Belajar mandiri adalah yang utama. Dengan demikian, siswa memikul tanggung jawab utama untuk perolehan informasi dan pengetahuan.
- f. Memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan dan penggunaan serta evaluasi sumber daya informasi adalah proses PBL yang penting.

- g. Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok kecil dengan tingkat interaksi yang tinggi untuk pembelajaran teman sebaya. pengajaran sejawat, dan presentasi kelompok.
- h. Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan perolehan pengetahuan konten untuk solusi masalah. Tutor PBL dengan demikian memfasilitasi dan melatih melalui pertanyaan dan pembinaan kognitif.
- i. Penutupan dalam proses PBL meliputi sintesis dan integrasi pembelajaran.
- j. PBL juga diakhiri dengan evaluasi dan review terhadap pengalaman peserta didik dan proses pembelajaran (Tan, 2003).

Karakteristik yang disampaikan Tan (2003) dapat disederhanakan menjadi empat elemen utama. Empat elemen utama yang menjadi karakteristik PBL adalah sebagai berikut:

1. Analisis masalah

Analisis masalah dapat dilakukan melalui dua pendekatan: guru menyajikan masalah atau siswa mendapatkannya melalui observasi. Saat menganalisis masalah, siswa diminta untuk mengidentifikasi permasalahan, pelibatangannya, penyebabnya, dan aspek lainnya.

2. Pembelajaran mandiri

Pembelajaran mandiri menjadi fokus utama PBL, meminta siswa menjadi aktif dan bertanggung jawab atas pembelajarannya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan solusi secara mandiri terhadap permasalahan yang dihadapi.

3. Proses *Brainstorming*

Proses *brainstorming* merupakan metode untuk merangsang pemikiran kreatif siswa dalam mencari solusi yang sesuai dengan masalah. Kemampuan berpikir kritis menjadi kunci dalam metode PBL ini.

4. Pengujian solusi

Pengujian solusi melibatkan peran guru sebagai fasilitator yang mengawasi hasil kerja siswa. Setelah siswa mengidentifikasi masalah dan mencari solusi, guru memberikan umpan balik dan koreksi terhadap kinerja siswa, memastikan bahwa pekerjaan mereka sudah benar dan berkualitas (Drajati dan Farikah, 2022).

C. TUJUAN METODE PROBLEM BASED LEARNING

Model PBL melibatkan proses eksperimental yang terdiri dari pengumpulan data, investigasi, observasi, penjelasan, dan penarikan kesimpulan. Barrows & Kelson (1995) menyatakan bahwa PBL dirancang dengan beberapa tujuan penting yaitu:

- a) membangun basis pengetahuan yang luas dan fleksibel;
- b) mengembangkan pemecahan masalah yang efektif;
- c) mengembangkan keterampilan belajar sendiri (*self-directed learning*);
- d) menjadi kolaborator yang efektif; dan menjadi termotivasi secara intrinsik untuk belajar.

Al-Tabany (2014:17) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah,
- b. memahami peran individu dewasa yang autentik, dan
- c. membantu siswa tumbuh menjadi pelajar yang mampu mandiri.

PBL dikembangkan untuk membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah yang dihadapi dalam konteks dunia nyata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah

Tujuan utama pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan

masalah secara kreatif dan analitis. PBL memungkinkan siswa menghadapi tantangan nyata dan mencari solusi dengan cara yang relevan dengan dunia nyata.

2. Mendorong pemikiran kritis

Tujuan dari pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mendorong pemikiran kritis dan reflektif. Melalui pemecahan masalah, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif.

3. Mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata

Tujuan dari pembelajaran berbasis masalah adalah mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata. Ini memungkinkan siswa melihat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan memahami bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diaplikasikan dalam situasi kehidupan.

4. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

Tujuan dari PBL adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memberikan tantangan nyata, siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap pemecahan masalah.

5. Membangun kerja sama dan komunikasi

PBL bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi. Proses kolaboratif dalam pemecahan masalah memungkinkan siswa belajar bagaimana bekerja sama dengan orang lain dan menyampaikan ide secara efektif.

Melalui tujuan-tujuan tersebut, pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih bermakna, relevan, dan mendalam bagi siswa. Peran guru sebagai fasilitator dalam PBL untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mengambil peran aktif dalam pemecahan masalah, mempromosikan pemikiran kritis, dan membentuk keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

D. SINTAKS METODE PROBLEM BASED LEARNING

Penerapan PBL di sekolah bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, dan pembelajaran mandiri yang efektif. Pembelajaran dengan menyajikan masalah yang terdapat dalam sintaks model PBL dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah (Schapper & Mayson, 2010; Balim, et al, 2014; Gholami et al, 2016; Saputra et al. 2018). Proses pemecahan masalah dalam pembelajaran membutuhkan pemikiran, analisis, evaluasi, dan pembangkitan ide. Menurut Arends (2008), sintaks model PBL adalah sebagai berikut:

Tabel 6.1 Sintaks Model *Problem Based Learning*

<i>Phase</i>	<i>Lecturer's Behavior</i>
<i>Phase 1 Students orientation to the problem</i>	<i>Lecturer explain the purpose of learning and motivate students to be actively involved in solving the selected problem</i>
<i>Phase 2 Organize students</i>	<i>Lecturer help students organize leaning task related to the problem</i>
<i>Phase 3 Individual and group research guide</i>	<i>Lecturer encourage students to gather appropriate information, carry out experiments, and solve the problem.</i>
<i>Phase 4 Develop and present the work</i>	<i>Lecturer assist students in planning and preparing suitable works such as reports, models and sharing assignments with friends.</i>
<i>Phase 5 Analyze and evaluate the problem solving process</i>	<i>Lecturer help students to reflect on the investigation</i>

Langkah-langkah PBL yang dijelaskan oleh Newman (2005) yaitu:

1. Menghadirkan siswa dengan masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan mereka, membantu mereka berpikir secara realistis dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.
2. Mengajak siswa mengidentifikasi masalah berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki.
3. Menekankan tanggung jawab pribadi siswa dalam proses pembelajaran PBL, menggalakkan pembelajaran mandiri.
4. Mempromosikan kerjasama antara siswa dengan pembagian dalam kelompok kecil, di mana mereka berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Upaya dilakukan untuk mencapai kesepakatan bersama.
5. Siswa kemudian menyampaikan hasil pemikiran dari kelompoknya kepada guru dan teman-teman lainnya. Guru sebagai fasilitator memberikan ulasan atau umpan balik terhadap karya siswa, mengidentifikasi kesalahan atau kekurangan, memberikan saran perbaikan, serta mungkin memberikan solusi alternatif yang lebih efektif. Siswa kemudian memperbaiki pekerjaannya berdasarkan ulasan dan umpan balik yang diberikan.

E. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN *PROBLEM BASED LEARNING*

Menurut Sanjaya (2006:220), PBL memiliki banyak keunggulan di antaranya:

1. Penerapan metode PBL dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan menjadikan proses belajar lebih bermakna.

2. Proses pemecahan masalah menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan saat menemukan pengetahuan baru.
3. Aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan teknik pemecahan masalah.
4. Kemampuan dalam memecahkan masalah membantu siswa menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.
5. Pemecahan masalah tidak hanya mengembangkan pengetahuan baru, tetapi juga mendorong siswa untuk bertanggung jawab dalam proses pembelajaran dan melakukan evaluasi diri.
6. Melalui pemecahan masalah, siswa dapat memahami bahwa setiap mata pelajaran adalah cara berpikir yang perlu dipahami, bukan hanya sekadar informasi dari guru atau buku.
7. Siswa cenderung lebih menyukai dan menikmati pembelajaran yang melibatkan teknik pemecahan masalah.
8. Penerapan teknik pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan beradaptasi dengan pengetahuan baru.
9. Pemecahan masalah memberi kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata.
10. Proses pemecahan masalah dapat merangsang minat siswa untuk terus belajar, bahkan setelah pendidikan formal berakhir.

Selain memiliki banyak kelebihan, model PBL juga memiliki beberapa kelemahan. Sanjaya (2007:219) mengemukakan bahwa kelemahan PBL adalah sebagai berikut: a) jika siswa tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba; b) model PBL perlu ditunjang dengan buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran; c) pembelajaran model PBL memerlukan waktu yang lama; dan d) tidak semua materi pelajaran dapat menerapkan model ini.

Kelemahan PBL menurut Bahri & Idris (2017) adalah model PBL belum memfasilitasi mahasiswa untuk membangun pengetahuan awal dan membaca materi sehingga mahasiswa terkadang mengalami kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Proses transfer pada PBL hanya berfokus pada kegiatan pemecahan masalah saja, padahal bentuk transfer pembelajaran sangat beragam seperti *role play*, *case study scenario*, *practical observation*, *video simulation*, dan lain sebagainya (Macaulay & Cree, 1999).

Meskipun PBL, memiliki banyak keunggulan, namun juga terdapat kelemahan yang dapat dihadapi oleh guru dari penerapan PBL dalam proses pembelajaran. Guru perlu melakukan monitoring dan bimbingan aktif kepada siswa, memastikan bahwa sumber informasi dan materi pembelajaran jelas dan relevan bagi siswa, mendorong kerja sama dan komunikasi yang efektif antarsiswa, menyediakan variasi tingkat dukungan, termasuk bahan bacaan tambahan, dan bimbingan langsung kepada siswa yang membutuhkan atau dengan menerapkan pendekatan berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, guru harus menyusun kriteria evaluasi yang jelas dan transparan sejak awal dan membantu siswa dalam perencanaan waktu, menetapkan tenggat waktu untuk tahapan tertentu, dan memberikan arahan tentang manajemen waktu yang efisien.

BAGIAN 7

METODE PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. RASIONAL PEMEBELAJARAN CTL

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pengetahuan dikonstruksi atau dibangun oleh peserta didik sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) kemudian mengarah pada yang lebih luas, dan tentu saja tidak bersifat eksidental atau tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat, melainkan pembelajar harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Filosofi inilah yang mendasari lahirnya pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning - CTL*).

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan

penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi pembelajar. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke pembelajar. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.

B. PENGERTIAN PEMBELAJARAN CTL

Pembelajaran/pengajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya (Depdiknas, 2003).

Kata kontekstual (contextual) berasal dari kata context dalam Bahasa Inggris yang berarti hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks). Sementara dalam Bahasa Indonesia, kontekstual merupakan pengembangan dari kata konteks yang berarti bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan sebuah makna, sebuah situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian: orang itu dilihat sebagai manusia yang utuh dalam kehidupan pribadi dan masyarakatnya.

CTL adalah pendekatan pendidikan khas (Chiarrelott, 2006; Johnson, 2002) yang terdiri dari bagian-bagian yang tidak hanya membimbing siswa untuk menggabungkan mata pelajaran akademis dengan konteks keadaan mereka sendiri. Hal ini juga melibatkan siswa dalam mengeksplorasi makna “konteks” itu sendiri. Hal ini mendorong kita untuk mempertimbangkan bahwa manusia sendirilah yang memiliki kapasitas dan tanggung jawab, untuk mempengaruhi dan membentuk berbagai konteks mulai dari

keluarga, ruang kelas, klub, tempat kerja, komunitas, dan lingkungan sekitar hingga ekosistem. Pembelajaran kontekstual menimbulkan dua pertanyaan penting bagi siswa: '*Konteks apa yang dicari manusia secara tepat?*' dan '*Langkah kreatif apa yang harus saya ambil untuk membentuk dan memberi makna pada konteks?*' Pertanyaan-pertanyaan ini pasti muncul dari definisi pembelajaran kontekstual berikut ini.

Dengan begitu, *contextual teaching and learning* (CTL) dalam arti pembelajaran kontekstual yang dimaksud adalah suatu bentuk pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara utuh. Bukan hanya materi yang dipelajari akan tetapi menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata untuk peserta didik, baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat, dengan tujuan untuk menemukan makna dari materi tersebut bagi kehidupannya. Model pembelajaran CTL menekankan penggunaan *High Order Thinking Skills* (HOTS).

C. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN CTL

Pembelajaran CTL memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dengan model pembelajaran yang lain. Johnson (2006) mengidentifikasi delapan karakteristik contextual teaching and learning, yaitu:

- 1) ***Making meaningful connections*** (membuat hubungan penuh makna). Siswa dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok, dan orang yang dapat belajar sambil praktik/berbuat (*learning by doing*);
- 2) ***Doing significant work*** (melakukan pekerjaan penting). Siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata mereka sebagai anggota masyarakat;

- 3) **Self-regulated learning** (belajar mengatur sendiri). Siswa mengatur pekerjaan yang signifikan: ada tujuannya, ada urusannya dengan orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produk/hasilnya yang sifatnya nyata;
- 4) **Collaborating** (kerja sama). Guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana cara saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi;
- 5) **Critical and creative thinking** (berpikir kritis dan kreatif). Siswa dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif: dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membust keputusan, dan menggunakan bukti-bukti dan logika;
- 6) **Nurturing the individual** (memelihara individu). Siswa dapat memberi perhatian, harapan-harapan yang memotivasi, dan memperkuat diri sendiri pada capaian atau hasil yang tinggi **Reaching high standards** (mencapai standar yang tinggi); dan
- 7) **Using authentic assessment** (penggunaan penilaian sebenarnya). Siswa mengenal dan mencapai standar yang tinggi dengan mengidentifikasi tujuan dan memotivasi siswa untuk mencapainya.

D. PERBEDAAN PEMBELAJARAN CTL DAN TRADISIONAL

Beberapa perbedaan proses atau aktivitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL dengan pendekatan tradisional.

No.	Pendekatan CTL	Pendekatan Tradisional
1.	Menyandarkan pada memori spasial (pemahaman makna)	Menyandarkan pada hafalan

2.	Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan siswa	Pemilihan informasi ditentukan oleh guru
3.	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran	Siswa secara pasif menerima informasi
4.	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata/masalah yang disimulasikan	Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
5.	Selalu mengkaitkan informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa	Memberikan tumpukan informasi kepada siswa sampai saatnya diperlukan
6.	Cenderung mengintegrasikan beberapa bidang	Cenderung terfokus pada satu bidang (disiplin) tertentu
7.	Siswa menggunakan waktu belajarnya untuk menemukan, menggali, berdiskusi, berpikir kritis, atau mengerjakan proyek dan pemecahan masalah (melalui kerja kelompok)	Waktu belajar siswa sebagian besar dipergunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengar ceramah, dan mengisi latihan yang membosankan (melalui kerja individual)
8.	Perilaku dibangun atas kesadaran diri	Perilaku dibangun atas kebiasaan
9.	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan
10.	Hadiah dari perilaku baik adalah kepuasan diri	Hadiah dari perilaku baik adalah pujian atau nilai (angka) rapor

11.	Siswa tidak melakukan hal yang buruk karena sadar hal tsb keliru dan merugikan	Siswa tidak melakukan sesuatu yang buruk karena takut akan hukuman
12.	Perilaku baik berdasarkan motivasi intrinsik	Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
13.	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting	Pembelajaran hanya terjadi dalam kelas
14.	Hasil belajar diukur melalui penerapan penilaian autentik.	Hasil belajar diukur melalui kegiatan akademik dalam bentuk tes/ujian/ulangan.

E. KOMPONEN PEMBELAJARAN CTL

Tujuh Komponen Contextual Teaching and Learning (CTL) yang biasa dilakukan atau diterapkan dalam aktivitas pembelajaran (Depdiknas, 2004; Johnson, 2006).

a. *Konstruktivisme (Constructivism)*

Esensi dari teori konstruktivistik adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan demikian pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan.

Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivis, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivis, strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan dengan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan: 1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, 2) memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan

idenya sendiri, dan 3) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan kegiatan inti dari pembelajaran berbasis CTL. Pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkan. Topik kelangkaan barang dan faktor produksi, sudah seharusnya ditemukan sendiri oleh siswa, bukan menurut buku atau guru. Siklus inkuiri : Observasi (*observing*), bertanya (*questioning*), mengajukan dugaan (hipotesis), pengumpulan data (*data gathering*), dan penyimpulan (*conclusion*).

c. Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari bertanya. Sebelum tahu kota Palu, seseorang bertanya “Mana arah ke kota Palu?” Questioning merupakan strategi utama pembelajaran CTL. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis inkuiri, yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.

Dalam pembelajaran yang produktif (*productive learning*), kegiatan bertanya berguna untuk: a) menggali informasi, baik administrasi maupun akademis; b) mengecek pemahaman siswa; c) membangkitkan respons kepada siswa; d) mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa; e) mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa; f) memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru; dan g) menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Kegiatan masyarakat belajar (***Learning Community***) akan berjalan baik, jika tidak ada pihak yang dominan, tidak ada yang merasa segan bertanya, tidak ada pihak yang merasa paling tahu, semua pihak mau saling mendengarkan. Jika setiap orang mau belajar dari orang lain, maka setiap orang menjadi sumber belajar, artinya setiap orang akan sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman. Model pembelajaran dengan teknik *learning community* (masyarakat belajar) sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Praktiknya dalam pembelajaran terwujud dalam: (1) pembentukan kelompok kecil; (2) pembentukan kelompok besar; (3) mendatangkan ahli, tokoh, olahragawan, dokter, perawat, petani, polisi, tukang kayu, teknisi, dan sebagainya ke kelas; (4) bekerja dengan kelas sederajat; (5) bekerja kelompok dengan kelas di atasnya; dan (6) bekerja dengan masyarakat.

e. Permodelan (*Modeling*)

Dalam sebuah pembelajaran ketrampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang dapat ditiru. Model ini berupa cara mengoperasikan sesuatu, misalnya mengoperasikan komputer untuk program tertentu, mengoperasikan mesin hitung. Menggunakan internet, mengoperasikan komputer untuk pojok bursa, menggunakan peralatan di laboratorium bahasa, dan sebagainya. Guru bukanlah satu-satunya model, karena model dapat dirancang dengan melibatkan siswa untuk mengoperasikan suatu peralatan dsb.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah bagian penting dalam pembelajaran dengan pendekatan CTL. Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan

sebelumnya. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

Pada akhir pembelajaran guru menyisakan waktu sejenak agar siswa melakukan refleksi. Realisasinya berupa pertanyaan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya pada hari itu, catatan atau jurnal di buku siswa, kesan dan saran siswa mengenai pembelajaran hari ini, diskusi, dan hasil karya.

F. PENILAIAN YANG SEBENARNYA (AUTHENTIC ASSESSMENT)

Penilaian autentik bertujuan mengevaluasi kemampuan siswa dalam konteks dunia nyata. Dengan kata lain, siswa belajar bagaimana mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam tugas-tugas yang autentik. Melalui penilaian autentik ini, diharapkan berbagai informasi yang absah/benar dan akurat dapat terjaring berkaitan dengan apa yang benar-benar diketahui dan dapat dilakukan oleh siswa atau tentang kualitas program pendidikan.

Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan melulu hasil, dan dengan berbagai cara. Tes hanyalah salah satunya, dan inilah hakikat penilaian yang sebenarnya. Penilaian otentik menilai pengetahuan dan ketrampilan (performansi) yang diperoleh siswa. Penilai tidak hanya guru, tetapi teman lain bahkan orang lain.

G. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CTL

Sesuai dengan faktor kebutuhan individual siswa, maka untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran dan pengajaran kontekstual guru seharusnya;

- a) Merencanakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan mental (***developmentally appropriate***) siswa.

- b) Membentuk group belajar yang saling tergantung (***interdependent learning groups***).
- c) Mempertimbangan keragaman siswa (***diversity of students***).
- d) Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (***self-regulated learning***) dengan 3 karakteristik umumnya (kesadaran berpikir, penggunaan strategi dan motivasi berkelanjutan).
- e) Memperhatikan multi-intelegensi (***multiple intelligences***) siswa.
- f) Menggunakan teknik bertanya (***questioning***) yang meningkatkan pembelajaran siswa, perkembangan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
- g) Mengembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna jika ia diberi kesempatan untuk bekerja, menemukan, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru (***constructivism***).
- h) Memfasilitasi kegiatan penemuan (***inquiry***) agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penemuannya sendiri (bukan hasil mengingat sejumlah fakta).
- i) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui pengajuan pertanyaan (***questioning***).
- j) Menciptakan masyarakat belajar (***learning community***) dengan membangun kerjasama antar siswa.
- k) Memodelkan (***modelling***) sesuatu agar siswa dapat menirunya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.
- l) Mengarahkan siswa untuk merefleksikan tentang apa yang sudah dipelajari.
- m) Menerapkan penilaian autentik (***authentic assessment***).

Sedangkan berkaitan dengan faktor peran guru, agar proses pengajaran kontekstual dapat lebih efektif, maka guru seharusnya;

- Mengkaji konsep atau teori (materi ajar) yang akan dipelajari oleh siswa.
- Memahami latar belakang dan pengalaman hidup siswa melalui proses pengkajian secara seksama.

- Mempelajari lingkungan sekolah dan tempat tinggal siswa, selanjutnya memilih dan mengkaitkannya dengan konsep atau teori yang akan dibahas.
- Merancang pengajaran dengan mengkaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan mempertimbangkan pengalaman siswa dan lingkungan kehidupannya.
- Melaksanakan pengajaran dengan selalu mendorong siswa untuk mengkaitkan apa yang sedang dipelajari dengan pengetahuan/pengalaman sebelumnya dan fenomena kehidupan sehari-hari, serta mendorong siswa untuk membangun kesimpulan yang merupakan pemahaman siswa terhadap konsep atau teori yang sedang dipelajarinya.
- Melakukan penilaian autentik (***authentic assessment***) yang memungkinkan siswa untuk menunjukkan penguasaan tujuan dan pemahaman yang mendalam terhadap pembelajarannya, sekaligus pada saat yang bersamaan dapat meningkatkan dan menemukan cara untuk peningkatan pengetahuannya

H. PRINSIP PEMBELAJARAN CTL

a. Prinsip Pembelajaran CTL

Jonhson (2006) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul 'Contextuan Teaching and Learning' bahwa terdapat tiga prinsip ilmiah dalam pembelajaran kontekstual. Dengan melihat ketiga prinsip tersebut, tujuan dari pembelajaran dapat terpenuhi. Ketiga prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1) ***Prinsip saling-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.

2) ***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.

3) ***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.

I. PENUTUP

Pendekatan CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia

nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi dan proses pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.

Dalam konteks ini, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya kelak. Dengan demikian mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya kelak. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upayanya itu, mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing. Dalam kelas kontekstual, tugas guru.

BAGIAN 8

METODE JIGSAW

A. PENDAHULUAN

Di dalam dunia pendidikan, pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu komponen yang amat penting. Jika dilihat dari kondisi pembelajaran maka pendidikan formal harus mampu memaksimalkan peluang bagi pebelajar, untuk berlangsungnya suatu interaksi yang hakiki, bukan sekedar menyampaikan pengetahuan dan membentuk ketrampilan saja. Bila proses menyampaikan pengetahuan dan membentuk ketrampilan saja yang digunakan, maka hal itu akan menurunkan kualitas pembelajaran.

Banyak upaya agar proses belajar mengajar berlangsung secara optimal dilakukan. Model pembelajaran kooperatif dengan metode jigsaw salah satu alternatifnya. Model ini terutama sangat bermanfaat untuk pemahaman konsep-konsep yang sukar dipahami siswa. Pada prinsipnya pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu strategi yang melibatkan pembentukan kelompok. Kerja kelompok merupakan bagian dan bukan hanya sekedar cara untuk mencapai tujuan. Tujuan dari belajar kooperatif adalah pencapaian hasil belajar, penerimaan keberagaman dan ketrampilan sosial (Arends R. , 2001).

Menurut Slavin yang dikutip (Dimiyati, 1999)mengatakan bahwa *cooperative learning* mempunyai tiga karakteristik: Siswa bekerja dalam tim-tim belajar kecil; Siswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok; Siswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi

Menurut Cruickshank, Bainer, dan Metcalf (Cruickshank, 1995) maupun (Arends, 1997). Karakteristik pembelajaran kooperatif antara lain adalah: 1) adanya kelompok yang heterogen dalam hal jenis kelamin, kemampuan akademis, ras dan lainnya; 2) adanya tugas kelompok berupa penugasan atau proyek; 3) aturan perilaku yang diterapkan adalah “semua untuk satu, satu untuk semua”; dan 4) penghargaan kelompok dibagi secara merata oleh anggota kelompok. Selain adanya kerjasama antaranggota di dalam kelompok, ada beberapa elemen yang harus diperhatikan agar kondisi pembelajaran kooperatif lebih produktif dibandingkan pembelajaran yang menekankan pada usaha individualistik dan kompetitif seperti pada pembelajaran tradisional (Johnson dan Johnson, 1994, <http://www.co-operation.org/pages/overviewpaper.html> dan Kagan dalam (Candler, 1995) yaitu sebagai berikut: Adanya saling ketergantungan yang positif; Adanya interaksi promotif dan interaksi simultan; Adanya akuntabilitas individual dan tanggung jawab personal; Adanya ketrampilan interpersonal dan kelompok kecil; Adanya proses kelompok

(Candler, 1995, p. 7) menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif siswa secara aktif bekerja bersama dalam lingkungan yang saling memperhatikan dan nilai mereka juga meningkat karena masing-masing siswa dapat menguasai ketrampilan dan menguasai konsep dengan lebih baik. Lebih lanjut, (Slavin, 1985, p. 2) menyatakan bahwa selain adanya peningkatan dalam prestasi belajar, pembelajaran kooperatif (dengan metode jigsaw) juga dapat menyebabkan peningkatan dalam hubungan interkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang memiliki kekurangan secara akademis, peningkatan *self-esteem*, serta kesempatan untuk belajar berfikir, memecahkan masalah, mengintegrasikan dan menerapkan pengetahuan dan ketrampilan.

Menurut (Slavin, 1985, p. 9) belajar kooperatif didefinisikan sebagai suatu tehnik yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok yang heterogen. Strategi pembelajarannya yang

terstruktur dan sistematis dapat digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan dan semua materi. Semua metode belajar kooperatif melibatkan pengaturan siswa oleh guru menjadi kelompok sehingga kelompok ini mewakili susunan kelas dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin dan etnis. Jumlah anggota ini beragam, menurut (Slavin, 1985, p. 9) terdiri dari 4-6 siswa, menurut (Manning, 1992, p. 69) terdiri 4-5 siswa, sedangkan (Maltby, 1995, p. 410) anggota tiap kelompok berkisar 3-8 siswa.

(Wolf, 2000, p. 2) mencirikan belajar kooperatif yang berbeda dengan belajar tradisional sebagai berikut:

- 1) Belajar kooperatif lebih terstruktur dan difokuskan untuk meyakinkan bahwa belajar sudah berlangsung dengan benar.
- 2) Belajar kooperatif menciptakan komunitas kelas yang melibatkan siswa dalam satu jenis ketergantungan yang melibatkan setiap orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama, mungkin juga sesekali setiap anggota tim mempelajari hal yang berbeda dan mengajarkan pengetahuan mereka pada anggota timnya.
- 3) Belajar kooperatif merupakan pendekatan yang padat yang mengajak kelompok berdiskusi paling lama 15-20 menit.
- 4) Belajar kooperatif memerlukan dan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Kesuksesan dalam kelompok tergantung pada interaksi anggotanya.
- 5) Belajar kooperatif menyeimbangkan ketergantungan antar kemampuan individu.
- 6) Belajar kooperatif merespon perbedaan (*diversitas*) dalam kelas.

Belajar kooperatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: mempunyai ketergantungan positif, terjadi interaksi antar siswa, ada rasa tanggung jawab individu, memperoleh ketrampilan berinteraksi antar individu dan kelompok serta terjadi proses secara kelompok. Keuntungan yang didapat dari adanya pembelajaran kooperatif ini adalah siswa terlibat secara aktif maka siswa bertanggung jawab penuh terhadap proses belajarnya, siswa memperoleh hubungan

yang lebih positif antar teman, sehingga tugas dapat terselesaikan. Selain itu siswa dapat mengembangkan ketrampilan berfikir dan mengemukakan pendapat, berkembangnya rasa sosial serta saling menghargai pendapat. Model pembelajaran ini menekankan pada prestasi kelompok yang bisa dipertanggungjawabkan secara individu (Agustiana, 2004, p. 50).

Dari hal di atas belajar kooperatif yang berbeda dengan belajar tradisional menunjukkan bahwa kelompok-kelompok yang produktif tidak dapat terbentuk secara spontan. Banyak siswa-siswa yang masih mementingkan dirinya, sehingga saling berkompetisi antar teman. Untuk itu perlu diberikan pengarahan terlebih dahulu terhadap siswa agar mereka selalu mendengarkan dan menghargai ide-ide teman-temannya, memberikan kesempatan pada anggota kelompok secara sama. Bila terdapat masalah, diusahakan penyelesaiannya secara bersama serta memanfaatkan mufakat untuk menyelesaikan perbedaan yang mungkin muncul dalam kelompok.

Peran guru dalam *cooperative learning* dengan metode jigsaw berbeda dengan perannya dalam kelas tradisional. Dalam kelas tradisional, guru merupakan satu-satunya penguasa dan pemberi informasi. Guru memberikan informasi pengetahuan dan siswa yang baik menyerap pengetahuan tersebut tanpa banyak bertanya, sedangkan pada kelas kooperatif dengan metode jigsaw, guru berperan sebagai fasilitator. Guru memberikan informasi untuk merangsang pemikiran dan para siswa didorong untuk bertanya dan mengemukakan ide-idenya. Untuk penyelesaian tugas-tugasnya, siswa perlu bertukar pikiran, membuat rencana dan menawarkan pemecahannya. Berfikir melalui suatu ide dan menyajikannya dengan suatu cara yang dapat dipahami anggotanya, merupakan kerja yang luar biasa dan dapat meningkatkan pertumbuhan pemahamannya.

Menurut (Manning, 1992 , p. 70) belajar kooperatif mempunyai aspek yang menarik yaitu :

- 1) Memungkinkan lingkungan yang kompetitif yang mendidik dan memacu siswa untuk bersaing satu sama lain dan bukan hanya bekerja sama.
- 2) Mengindikasikan tentang saran bahwa belajar kooperatif bila diimplementasikan secara umum mempunyai potensi untuk memberikan kontribusi secara positif pada kemampuan akademik, ketrampilan sosial dan kepercayaan diri (*self esteem*). Program belajar kooperatif membangkitkan siswa dalam berbagai level kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan kelompok dan bukannya berkompetisi untuk perolehan jenjang yang lebih baik atau penghargaan lain yang bersifat individual.

Dari berbagai pengertian di atas dapat kita simpulkan *cooperative learning* merupakan cara belajar secara bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok yang dibentuk harus mencerminkan heterogenitas. Setiap siswa berpartisipasi dalam tugas yang telah ditentukan secara jelas. Kelompok kecil ini biasanya terdiri dari tiga sampai lima orang, agar interaksi antar anggota kelompok menjadi maksimal. Siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang diberikan tanpa *supervisi* langsung dari guru.

Belajar dalam *cooperative learning* bermetode jigsaw ini mengindikasikan ada dua elemen yang dapat meningkatkan prestasi siswa, yaitu tujuan kelompok dan tanggung jawab individu. Kelompok-kelompok kecil ada ketergantungan yang positif, bekerjasama guna mendapatkan hasil bersama. Jika para siswa tidak membagi ide dan strategi, mereka akan kehilangan pertumbuhan pemahaman yang sesungguhnya diperoleh dari pembagian tersebut. Setiap anggota dalam satu kelompok harus dapat mengerjakan satu tugas khusus yang diberikan guru. Kesempatan diberikan pada tiap anggota kelompok agar dapat memberikan sumbangan pada kelompoknya. Suatu kelompok yang bekerjasama, tanpa mengerjakan tugas berbeda belum menunjukkan keuntungan prestasi akademik yang signifikan. Guru

berperan sebagai konsultan atau pembimbing, mengalirkan masalah yang dikembalikan pada kelompok untuk dipecahkan lagi.

Ada beberapa bentuk belajar kooperatif yang telah dikembangkan antara lain: STAD (*Student Teams Achivement Divisions*), TGT (*Team Game Tournament*), *Jigsaw*, TAI (*Team-Assisted Individualization*), GI (*Group Investigations*), LT (*Learning Together*), Coop-coop (Maltby, 1995: 411; Manning & Lucking, 1992: 69; Slavin, 1985: 7-8; Kagan, 1985: 68-73). Maltby (1995: 411) mengklasifikasikan semua metode ini dalam dua dimensi utama, yakni struktur tugas dan struktur insentif.

Struktur tugas menunjuk apakah tugas disusun selama kegiatan kooperatif atau kompetitif dan apakah mereka terlibat dalam tujuan kelompok atau individual. Tujuan bisa beragam tergantung pada apakah siswa belajar materi atau tugas yang sama atau dikhususkan pada materi dan tugas yang berbeda. Struktur insentif bisa bervariasi berdasarkan pada maksud yang digunakan untuk memotivasi siswa menjalankan suatu tugas. Struktur insentif siswa bervariasi berdasarkan apakah kerjasama siswa: 1) dihargai atau tidak berdasarkan performa siswanya, 2) menerima penghargaan atau tidak bergantung performa tiap anggota kelompok. Struktur tugas mengacu pada hasil siswa dalam mengerjakan tugas, sedangkan struktur insentif (*reward*) berhubungan dengan konsekuensi positif atau negatif dari sukses tidaknya siswa menjalankan tugas dan tes evaluasi.

B. PENGERTIAN METODE JIGSAW

Ada beberapa metode dalam model pembelajaran kooperatif, di antaranya adalah metode *Jigsaw*, yang pada hakekatnya melibatkan tugas yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung satu sama lainnya dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Dalam model pembelajaran ini siswa akan memiliki persepsi bahwa mereka mempunyai tujuan yang sama, mempunyai

tanggung jawab dalam materi yang dihadapi, saling membagi tugas dan tanggung jawab yang sama besarnya dalam kelompok, belajar kepemimpinan sementara mereka mempertanggungjawabkan secara individu materi yang dibahas dalam kelompok.

Jigsaw merupakan salah satu bentuk belajar kooperatif yang dikembangkan pertama kali oleh Aronson pada tahun 1971 (Aronson, 2000, www.Jigsaw.org). Metode pembelajaran ini digunakan untuk mengatasi masalah keragaman yang terdapat di sekolah Austin, Texas. Keadaan yang digambarkan oleh Aronson sebagai akibat kekacauan karena kecurigaan dan persaingan antar siswa yang berbeda ras. Keadaan tersebut didukung juga oleh sistem pengajaran saat itu yang lebih menekankan sikap kompetitif antar siswa. Aronson mengembangkan *Jigsaw* untuk mengatasi masalah tersebut.

Jigsaw merupakan salah satu metode belajar kooperatif formal. Belajar kooperatif formal merupakan bentuk belajar kooperatif yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam satu periode pelajaran hingga beberapa minggu untuk mencapai tujuan belajar. Siswa mengerjakan tugas dan latihan tertentu (Johnson & Johnson, 2002, www.clcrc.com).

Metode *Jigsaw* melibatkan partisipasi aktif individu dan kerjasama kelompok. Dengan penyusunan pelajaran sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok memiliki informasi yang unik dan pengaruh tertentu. Hasil kelompok tidak lengkap bila tanpa masing-masing kelompok melakukan bagiannya. Hal tersebut diibaratkan sebagai *Jigsaw puzzle* yang tidak lengkap tanpa setiap kepingan digabungkan (Brophy, 1998: 141).

Setiap anggota kelompok diberi tugas yang berbeda dan anggota kelompok lain yang memiliki tugas sama harus bekerja sama untuk menyelesaikan tugas tersebut dalam suatu kelompok yang disebut kelompok *expert*. Apabila tugas setiap siswa telah selesai, mereka kembali ke kelompoknya dan menjalankan tugasnya.

Siswa hanya belajar pada bagiannya sendiri, sehingga mereka akan mendengarkan secara rinci tentang apa yang diterangkan oleh teman kelompoknya. Mereka akan termotivasi untuk saling belajar, dan selanjutnya menyiapkan untuk tes individu (Brophy, 1998, p. 14).

Clarke menjelaskan dasar filosofi dari pendekatan *Jigsaw* (Roland, 1997, www.fsu.wou.edu) :

“Across the world, there is growing use of heterogeneous work teams, usually through cross-role representation, to draw upon resources of varied specialists within the workplace. Such cross-role teams can create “break the mold” solutions because of synergy that comes from combining a diversity of thinking and perspective. All employees board members, owners and perhaps clients are acknowledged as valued participant in the on going organizational tasks of finding and solving problems”. (Dari dunia nyata manusia telah diajari menggunakan keragaman kelompok seperti melalui permainan *Jigsaw*. Berbagai keahlian yang dimiliki seseorang mungkin tidak akan menyelesaikan suatu masalah. Dengan menggabungkan keahlian dan informasi yang dimiliki orang lain, maka sesuatu yang tidak diperkirakan akan dapat dilakukan. Semua orang dianggap sebagai penyumbang kesuksesan bersama dalam menyelesaikan masalah).

Seperti pemikiran di atas maka pengajaran di dalam kelas juga memiliki aspek yang sama, berdasarkan prinsip saling ketergantungan. Setiap siswa mempunyai kemampuan serta cara berfikir sendiri dalam menyelesaikan masalah. Pendekatan *Jigsaw* dikembangkan untuk memberikan satu cara untuk membuat kelas sebagai suatu komunitas belajar yang saling menghargai terhadap kemampuan masing-masing siswa.

Roland (1997, www.fsu.wou.edu) menegaskan bahwa *Jigsaw* merupakan teknik terbaik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan dalam metode *jigsaw* siswa secara individual

berkembang dan berbagi kemampuan dalam bermacam aspek kerja yang berbeda.

C. LANGKAH-LANGKAH METODE JIGSAW

Slavin (Slavin, 1985, p. 7) menyebutkan bahwa motor penggerak belajar kooperatif termasuk jigsaw selalu sama, yaitu kelompok yang heterogen bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama, meskipun setiap metode ini tetap mempunyai perbedaan. Kagan (Kagan, 1985, p. 75) enam faktor dalam metode jigsaw :

1. Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan dari *Jigsaw* adalah meningkatkan pengetahuan umum dan ketrampilan dasar siswa. Tujuannya dapat dideskripsikan sebagai berorientasi produk dan dihitung dengan tes kemampuan standar. Hasilnya berupa kemampuan. Hakekat Belajar. Dalam hal belajar *Jigsaw* menitik beratkan pada penguasaan materi meskipun juga sering melibatkan belajar ketrampilan interpersonal.

2. Sifat Kerjasama

Sifat dan pengembangan kerjasama dalam dan antar tim pada metode yang berbeda juga berbeda. Hal tersebut karena setiap metode menciptakan struktur tugas dan penghargaan yang berbeda pula, akibatnya jumlah dan jenis saling ketergantungan dan hubungan sosial antar siswa juga berbeda. *Jigsaw* menekankan elemen kerjasama dan berbagi (saling bertukar pengetahuan). Saling ketergantungan yang sangat positif terjadi dalam kelompok karena pembagian materi belajar ke dalam komponen yang terpisah menjadi bagian yang penting dari metode ini. Kerjasama antar kelompok juga berbeda pada tiap metode ini. *Jigsaw* memberikan suasana yang sangat kooperatif antar kelompoknya.

3. Peran Siswa dan Proses Komunikasinya

Pengembangan siswa mengalami perubahan konsep diri, saat mereka diterima sebagai tutor, konsultan, *expert*, peneliti dan

penyaji. Siswa dalam kelas kooperatif menjadi terbiasa dan siap untuk berbagai peran di luar kelas. *Jigsaw* memberikan kesan yang setara pada semua siswa karena semua siswa mempunyai peran yang penting dan unik pada kelompoknya. *Jigsaw* meniadakan adanya ketergantungan yang kuat pada struktur hadiah. Oleh karena itu komunikasi antar siswa menjadi sangat kompleks dan penting. Hal ini menyebabkan terjadinya ketergantungan antar siswa yang tinggi.

4. Peran Guru

Peran guru dalam aktivitas kooperatif juga berubah. Dalam *Jigsaw*, guru bertindak sebagai konsultan dalam kelompok *expert* dan memfasilitasi agar mereka menguasai materi.

5. Evaluasi

Proses evaluasi sangat tergantung pada tujuan yang diharapkan pada aktivitas kooperatif. Setiap metode memberikan cara mengevaluasi yang berbeda. Setiap metode memberikan cara mengevaluasi yang berbeda. Sumber evaluasi pada *Jigsaw* adalah guru. Guru menilai performa individu dalam turnamen, kuis atau tes.

Dari berbagai perbedaan di atas, mesin penggerak belajar metode *jigsaw* selalu sama, yaitu kelompok yang heterogen bekerja sama untuk mencapai tujuan. Kualitas belajarnya tergantung pada cara mengajar dan gaya yang mempengaruhi pengaturan kelompok, pengajaran dan supervisi.

Secara umum, metode *jigsaw* berpengaruh cukup signifikan secara statistik pada kemampuan akademik, produktivitas dan perkembangan sosial.

1) Kemampuan akademik

Belajar menggunakan metode *jigsaw* lebih meningkatkan kemampuan akademik dibandingkan dengan kelas tradisional. Keterandalan individu dan penghargaan kelompok merupakan hal penting yang mempengaruhi metode ini memberikan efek positif (Slavin, 1985, p. 9).

2) Hubungan antar kelompok

Teknik belajar metode jigsaw menempatkan siswa yang beragam dalam kelompok belajar. Pada kelompok ini setiap individu memiliki peran yang sama agar kelompok dapat mencapai tujuan. Setiap individu memiliki kontribusi penting untuk pencapaian tujuan yang diharapkan, sehingga siswa akan belajar menghargai satu sama lain (Townes, 1998., p. 69)

3) Lingkungan Kelas

Adanya interaksi yang saling mendukung akan meningkatkan hubungan antar siswa (Slavin, 1985: 11; Roland, 1997. www.fsa.wou.edu)

4) Kepercayaan Diri (*self esteem*)

Peningkatan *self esteem* ini dimungkinkan karena siswa dalam kelompok kooperatif lebih saling menyukai temannya, saling membantu dan membangun komunitas yang saling mendukung (*supportif*) dan mereka merasa lebih sukses secara akademis (Slavin, 1985: p. 11; Townes, 1998 : p.69).

Langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) semua siswa dalam kelas dibagi dalam kelompok-kelompok dengan anggota sekitar 5 siswa; 2) setiap kelompok diberi lembar kegiatan berisi pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan jumlah anggota kelompoknya, sehingga setiap anggota kelompok berusaha menjawab satu pertanyaan dan memahaminya betul; 3) anggota kelompok yang sudah bisa menjawab dan memahami, menjelaskan kepada anggota lain dalam satu kelompok yang sama; 4) dirumuskan hasil-hasil pemahaman setiap anggota kelompok dalam bentuk kesimpulan bersama; 5) guru membimbing diskusi kelompok dan diskusi kelas untuk mendapatkan kesimpulan akhir; 6) diberikan tes kooperatif sebagai ulangan harian.

D. EVALUASI DAN PENILAIAN METODE *JIGSAW*

Pelaksanaan proses evaluasi dan penilaian metode *Jigsaw* meliputi pelaksanaan kuis individual dan nilai perkembangan individu (Kagan, 1985:71; Arends, 1997:139). Pelaksanaan kuis berlangsung kira-kira setelah satu kali pembelajaran *Jigsaw* selesai. Dalam pelaksanaan kuis individual akan menentukan keberadaan seorang siswa dalam kelompok dan keberadaan kelompoknya di antara kelompok-kelompok lain.

Tujuan utama dengan adanya nilai perkembangan individu adalah untuk memberikan hasil akhir yang maksimal pada setiap peserta didik. Nilai perkembangan individu didasarkan pada nilai awal/dasar yang didapat dari nilai rata-rata peserta didik pada pelaksanaan tes yang sama. Cara menentukan nilai perkembangan individu untuk tiap-tiap kuis individual (Arends, 1997, p. 140) sebagai berikut:

Nilai Kuis	Nilai Perkembangan
1) lebih dari 10 poin di bawah nilai awal	5
2) 10 poin sampai 1 di bawah nilai awal	10
3) sama dengan nilai awal	20
sampai dengan 10 poin di atas nilai awal	30
4) lebih dari 10 poin di atas nilai awal	30
5) betul semua (nilai sempurna)	

Setelah melakukan kuis, diperoleh tiga tingkat penghargaan yang diberikan untuk prestasi kelompok yaitu kelompok istimewa, kelompok hebat, kelompok baik. Jadi pada pembelajaran tipe ini terdapat dua kegiatan evaluasi, yaitu evaluasi individual dan

evaluasi kelompok. Berdasarkan nilai perkembangan yang diperoleh kelompok terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan untuk prestasi kelompok yaitu:

- 1) *Superteam* (Tim istimewa) : diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar atau sama dengan 25
- 2) *Greatteam* (Tim hebat) : diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata antara 20 sampai 25
- 3) *Goodteam* (Tim baik) : diberikan bagi kelompok dengan skor rata-rata 15 sampai 20

E. PERMASALAHAN DALAM METODE JIGSAW

Untuk pelaksanaannya di dalam kelas pada awalnya bias jadi prosesnya tidak dapat berjalan lancar. Beberapa masalah mungkin akan muncul, yaitu siswa yang dominan akan berbicara terlalu banyak, sementara siswa yang lambat kesulitan untuk memberikan presentasinya. Masalah lain akan muncul dari siswa yang pandai kadang akan merasa bosan dengan anggota kelompok yang lamban. Tetapi masalah-masalah tersebut dapat teratasi dan tidak akan berakibat fatal, dan metode *Jigsaw* memberikan jalan untuk mengatasi hal-hal yang mungkin akan muncul, sebagaimana dijelaskan oleh Aronson (Aronson, 2000, www.Jigsaw.org).

1) Masalah siswa yang dominan

Di dalam kelas *jigsaw*, siswa mendapatkan giliran untuk menjadi pemimpin diskusi dan mereka segera menyadari bahwa kerja kelompok akan lebih efektif apabila setiap siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan materinya sebelum dikomentari bersama. Hal ini akan meningkatkan ketertarikannya pada kelompok dan mengurangi dominasi.

2) Masalah siswa yang lambat

Siswa terlebih dahulu berdiskusi dengan kelompok *expert*-nya sebelum menampilkan laporannya. Setiap siswa akan mendapatkan kesempatan untuk mendiskusikan laporannya dan menguraikan berdasarkan saran dari anggota kelompok

expert. Kemudian guru dapat memastikan bahwa apa yang mereka peroleh dari hasil diskusi adalah tepat. Biasanya kelompok dapat mengatasi masalahnya sendiri sehingga guru hanya tinggal memonitor saja.

3) **Masalah dari siswa pandai yang bosan**

Pada setiap metode pengajaran, kebosanan merupakan masalah yang sama. Penelitian menunjukkan bahwa kebosanan ini dapat dikurangi dengan menggunakan metode *Jigsaw*, dengan metode ini menguatkan rasa suka terhadap sekolah, baik siswa pandai dan lambat. Siswa yang pandai akan mendapat giliran memposisikan diri mereka menjadi ‘pengajar’, yang akan memacu mereka untuk lebih giat belajar dan akhirnya akan mengurangi rasa bosan mereka (Aronson, 2000, www.Jigsaw.org).

Jigsaw memberikan gambaran secara langsung terhadap siswa mengenai pekerjaan dalam dunia nyata, baik teknik, sains, bisnis dan berbagai bidang lain yang memerlukan penggabungan berbagai keahlian supaya dapat tercapai suatu tujuan yang utuh. Proses dalam *jigsaw* akan menguntungkan semua anggota kelompok dengan memberikan ketrampilan mengajari dan belajar dari teman sekelas (Roland, 1997, www.fsu.wou.edu).

F. KELEBIHAN METODE JIGSAW

Kelebihan *jigsaw* dibandingkan metode yang lain dalam *cooperative learning* adalah:

- 1) *Jigsaw* lebih meningkatkan pengetahuan umum dan ketrampilan dasar siswa yang dapat dideskripsikan sebagai berorientasi produk dan dihitung dengan tes kemampuan standar. Hasilnya berupa kemampuan (Kagan, 1985, p. 75).
- 2) *Jigsaw* menitik beratkan pada penguasaan materi meskipun juga melibatkan belajar ketrampilan interpersonal.

- 3) *Jigsaw* menekankan elemen kerjasama dan berbagi (saling bertukar pengetahuan). Saling ketergantungan yang sangat positif terjadi dalam kelompok karena pembagian materi belajar ke dalam komponen yang terpisah menjadi bagian yang penting dari metode ini sehingga *jigsaw* memberikan kesan yang setara pada semua siswa karena semua siswa mempunyai peran yang penting dan unik pada kelompoknya. Oleh karena itu komunikasi antar siswa menjadi sangat kompleks dan penting. Hal ini menyebabkan terjadinya ketergantungan antar siswa yang tinggi
- 4) Dengan *jigsaw* semua materi dapat terselesaikan dalam waktu yang relatif lebih singkat dibandingkan dengan metode yang lain.

Kajian penelitian terdahulu menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematika siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* berdasarkan hasil perbandingan nilai pretes dan postes kelas eksperimen (Cucu Pusvita Kartikasari, 2019). Pembelajaran dengan metode *Jigsaw* dapat meningkatkan skala motivasi yang didasarkan pada indikator tingkah laku yaitu perhatian, lama belajar, usaha, irama perasaan, dan penampilan. Dari hasil penelitian (Febrianto Yopi Indrawan, 2021) menyatakan Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam kemampuan abad 21. Metode *jigsaw* mampu mempengaruhi dan meningkatkan keterampilan kolaborasi.

Penelitian senada (Darmawan Harefa, 2022) model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memengaruhi kemampuan pemahaman konsep belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap masalah belajar siswa serta mampu menyelesaikan masalah Hal ini dikarenakan siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, lebih memahami konsep materi dengan baik, pemahaman siswa terhadap masalah belajar meningkat dan pembelajaran kelompok yang dilaksanakan membuat siswa lebih

bertanggung jawab terhadap tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya berbagai kelebihan *jigsaw* tersebut, maka permasalahan siswa yang nantinya akan muncul saat pelaksanaan *jigsaw* akan dapat teratasi, dan keuntungan bagi siswa adalah siswa dapat meningkatkan kompetensinya dalam pembelajaran serta meningkatnya rasa kebersamaan, saling menghargai, percaya diri dan sosial yang tinggi.

G. PENUTUP

Metode *jigsaw* adalah salah satu dari jenis pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi antar siswa serta dengan guru sehingga siswa dapat lebih intensif dalam menyerap materi yang disampaikan. Metode *Jigsaw* berkembang dari penelitian belajar konstruktif sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir sendiri dan bekerja sama dengan orang lain untuk membangun (konstruk) pemahaman tentang pokok bahasan yang disampaikan. Metode *jigsaw* adalah salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel, dengan proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota

BAGIAN 9

METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Metode Pembelajaran Role Playing bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan metode role playing dalam proses pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui berperan sebagai karakter yang terlibat dalam situasi tertentu. Dalam pendahuluan ini, akan dijelaskan pengertian role playing sebagai salah satu strategi pembelajaran. Selain itu, akan dijelaskan juga tujuan penggunaan metode role playing dalam pembelajaran, serta berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan metode ini. Pembaca akan memperoleh gambaran yang jelas tentang konsep dan maksud dari metode pembelajaran role playing ini.

B. PENGERTIAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING

1. Pengertian Pembelajaran Metode Role Playing

Model pembelajaran role playing ialah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran atau karakter tertentu untuk memainkan situasi atau kasus yang telah ditentukan. Dalam model pembelajaran ini, siswa akan berperan sebagai tokoh atau karakter yang berbeda dalam suatu skenario pembelajaran. Siswa akan berinteraksi antara satu sama lain dan menghadapi tantangan yang diberikan oleh guru. Tujuan dari model pembelajaran ini secara umum untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi, kreativitas, dan imajinasi siswa serta memahami konsep yang diajarkan melalui pengalaman peran yang mereka mainkan

2. Tujuan Pembelajaran Metode Role Playing

Role playing bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam role playing, peserta akan dihadapkan pada situasi dan masalah yang ada, dengan menyesuaikan kondisi kasus atau permasalahan yang diberikan oleh (Pembina/guru/dosen/tim pengajar/instruktur, dst). Melalui permainan ini, peserta diajak untuk menganalisis situasi dan masalah yang dihadapi dengan berpikir secara kritis. Mereka akan belajar untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab dan akibat, serta mencari solusi yang tepat,

3. Manfaat Pembelajaran Metode Role Playing

Suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik berperan sebagai karakter tertentu untuk mensimulasikan situasi atau skenario tertentu. Metode ini telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan dan pelatihan dengan beragam manfaat diantaranya, saat bermain peran peserta dapat meningkatkan:

- a) Kemampuan dalam berkomunikasi, keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik meningkat. Dengan berperan sebagai karakter tertentu, peserta didik belajar untuk berkomunikasi dengan cara yang sesuai dengan peran yang dipegangnya.
- b) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan mengambil keputusan dengan cepat.
- c) Pengembangan Empati, peserta didik bisa memahami sudut pandang orang lain dan mengembangkan empati. Dengan merasakan dan memahami peran orang lain, peserta didik dapat mengembangkan kepekaan terhadap perasaan dan perspektif orang lain.
- d) Peningkatan Ketrampilan Sosial, dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, termasuk kemampuan bekerja sama, negosiasi, dan membangun hubungan interpersonal yang sehat.

- e) Peningkatan Kreatifitas, menunjukkan bahwa metode role playing dapat merangsang kreativitas peserta didik. Dengan memerankan karakter dan menghadapi situasi yang mungkin baru, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan cara berpikir kreatif.
- f) Memberikan pengalaman praktis yang mendalam kepada peserta didik. Mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi simulasi, memungkinkan mereka untuk merasakan kondisi nyata.
- g) Peningkatan motivasi belajar peserta didik. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran melalui peran dapat meningkatkan minat dan keinginan, kemauan, usaha untuk belajar pokok bahasan yang diulas.

C. PERSIAPAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING

1. Menentukan Topik atau Materi yang Cocok

Pemilihan topik atau materi yang sesuai untuk pembelajaran metode role playing sangat penting agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memaksimalkan manfaat dari metode ini. Karena pokok bahasan yang tepat akan memudahkan peserta didik bisa merancang dan menentukan sub pokok permasalahan untuk dilakukan praktik sesuai perannya.

2. Menentukan Topik atau Materi yang Cocok

Dalam menentukan topik atau materi yang cocok diperlukan:

- a) Identifikasi tujuan pembelajaran merupakan langkah awal yang penting. Pemilihan topik atau materi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Pertimbangkan Relevansi dengan Kehidupan Nyata. Menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Topik atau materi yang mempunyai relevansi langsung dengan pengalaman dan situasi kehidupan peserta

didik dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas metode role playing.

- c) Pilih Situasi atau scenario yang kompleks. menyoroti keefektifan metode role playing dalam menghadapi situasi atau skenario yang kompleks. Oleh karena itu, memilih topik atau materi yang memerlukan pemecahan masalah atau pengambilan keputusan kompleks dapat meningkatkan keefektifan metode ini.
- d) Perhatikan Aspek Etika dan Moral, dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai etika dan moral. Oleh karena itu, pemilihan topik atau materi yang melibatkan pertimbangan etika dan moral dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam.
- e) Menyesuaikan topik atau materi dengan kurikulum yang berlaku, integrasi metode role playing dengan kurikulum dapat meningkatkan relevansi dan keberlanjutan pembelajaran. Merrill, M. D. (2002)
- f) Menunjukkan bahwa role playing dapat efektif dalam pembelajaran yang melibatkan aspek multidisiplin. Menurut McLaughlin, M. W., & Talbert, J. E. (2001) Pemilihan topik atau materi yang mencakup berbagai bidang pengetahuan dapat memperkaya pengalaman pembelajaran.
- g) Mempertimbangkan minat, kepentingan, dan kecenderungan peserta didik adalah faktor yang penting. Menurut Gardner (2006) dalam Memasukkan elemen-elemen yang relevan dengan kehidupan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.
- h) Memberikan perhatian pada evaluasi hasil pembelajaran adalah langkah penting setelah menggunakan metode role playing. Menurut Wigfield dan Eccles (2002), evaluasi dapat membantu menilai keberhasilan pembelajaran dan memberikan umpan balik untuk perbaikan di masa depan

3. Menentukan Peran dan Karakter yang Akan Dimainkan

Menentukan peran dan karakter yang akan dimainkan dalam kegiatan role playing merupakan tahap penting untuk memastikan

keberhasilan dan efektivitas dari metode ini. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil:

- a) **Identifikasi Tujuan Pembelajaran.** Jelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui kegiatan role playing ini.
Contoh: Tujuan kita dalam kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman tentang konflik interpersonal dan kemampuan pemecahan masalah.
- b) **Pemahaman konteks dan Skenario.** Tentukan konteks dan skenario dari peran yang akan dimainkan. Pastikan skenario tersebut relevan dengan materi pembelajaran.
Contoh: Skenario bisa berupa situasi konflik di tempat kerja yang memerlukan interaksi dan pemecahan masalah.
- c) **Identifikasi Peran dan Karakter.** Tentukan peran atau karakter yang sesuai dengan skenario. Pilih peran yang mewakili berbagai perspektif atau posisi dalam situasi tersebut.
Contoh: Mungkin terdapat peran manajer, karyawan, dan mediator untuk mencerminkan berbagai sudut pandang.
- d) **Pertimbangkan Kompleksitas Peran.** Pastikan bahwa peran yang dipilih cukup kompleks untuk menantang peserta didik, tetapi tetap dapat diakses oleh mereka.
Contoh: Peran manajer bisa memiliki tanggung jawab dan tekanan tambahan, sementara peran karyawan mungkin menghadapi konflik pribadi.
- e) **Distribusi Peran secara adil.** Pastikan bahwa peran atau karakter didistribusikan secara adil di antara peserta didik. Hindari situasi di mana satu peran terlalu mendominasi.
Contoh: Pastikan jumlah peran manajer, karyawan, dan mediator seimbang.
- f) **Berikan panduan dan Instruksi.** Sediakan panduan dan instruksi yang jelas mengenai peran dan karakter yang akan dimainkan. Jelaskan harapan dan tanggung jawab masing-masing peran.
Contoh: Berikan instruksi tentang tugas dan tujuan setiap peran, serta arahan mengenai interaksi yang diharapkan.

- g) Pertimbangkan peran dan dinamika. Pertimbangkan penambahan peran tambahan atau dinamika untuk meningkatkan kompleksitas dan keberagaman kegiatan.

Contoh: Tambahkan elemen seperti konflik internal atau kebijakan perusahaan yang mempengaruhi interaksi.

4. Menyiapkan Materi Pendukung

Kunci utama untuk mendukung keberhasilan kegiatan role playing dalam pembelajaran yaitu:

- a) Riset dan Materi Dasar. Lakukan riset mendalam tentang topik atau skenario yang akan dijalankan dalam role playing. Persiapkan materi dasar yang akan membantu peserta didik memahami konteks dan tantangan yang dihadapi. Contoh Materi: Laporan penelitian terkait dengan konsep atau situasi yang akan disimulasikan.
- b) Panduan Peran dan Karakter. Siapkan panduan yang jelas untuk setiap peran atau karakter yang akan dimainkan. Sertakan deskripsi peran, tujuan, dan tanggung jawab masing-masing. Contoh Materi: Dokumen panduan peran, yang menyediakan informasi lengkap tentang latar belakang, tugas, dan target karakter.
- c) Referensi visual. Sediakan referensi visual, seperti gambar atau diagram, untuk membantu peserta didik memvisualisasikan situasi atau setting peran. Contoh Materi: Infografik atau peta konsep yang merinci hubungan antar karakter dan elemen kunci dalam skenario.
- d) Skrip Pendukung. Persiapkan skrip atau dialog pendukung yang dapat membimbing peserta didik dalam interaksi mereka saat role playing. Contoh Materi: Skrip percakapan singkat atau contoh dialog antar karakter dalam skenario.
- e) Bahan Bacaan tambahan. Sertakan bahan bacaan tambahan yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap topik atau situasi yang akan disimulasikan. Contoh Materi: Artikel atau kutipan dari sumber-sumber tepercaya yang relevan dengan konteks role playing.

- f) Petunjuk untuk diskusi pasca role playing. Berikan petunjuk untuk diskusi pasca-role playing, yang membantu peserta didik merenungkan pengalaman mereka dan mengaitkannya dengan konsep pembelajaran. Contoh Materi: Daftar pertanyaan refleksi untuk membimbing diskusi setelah role playing selesai.

D. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING

Pengenalan materi dan konsep dalam pembelajaran metode role playing perlu dirancang agar dapat membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik.

Menentukan tujuan dan topik pelaksanaan pembelajaran metode role playing dimulai dengan Langkah – Langkah yaitu:

1) Pendahuluan minimal (15 menit)

Pemanasan: Mulailah dengan aktivitas pemanasan untuk menciptakan suasana yang nyaman. Tujuan Pembelajaran: Jelaskan tujuan pengenalan materi dan konsep yang akan dicapai melalui kegiatan role playing.

2) Penjelasan Materi (20 menit)

Presentasi Pendek: Berikan presentasi singkat tentang prinsip-prinsip etika dalam interaksi profesional.

Materi Pendukung: Sajikan informasi dasar melalui bahan bacaan dan referensi visual.

3) Demonstrasi Role Play (15 Menit)

Skenario Demonstrasi: Tunjukkan contoh role playing dengan dua karakter yang terlibat dalam situasi yang melibatkan keputusan etika.

Diskusi Pemandu: Ajukan pertanyaan yang memandu diskusi tentang keputusan dan tindakan karakter dalam demonstrasi.

4) Pembagian Peran (10 menit)

Pemilihan Peran: Minta peserta didik untuk memilih peran yang akan dimainkan dalam kegiatan role playing.

Panduan Peran: Bagikan panduan peran kepada peserta didik dan jelaskan ekspektasi mereka.

5) Pelaksanaan Role Playing (30 Menit)

Pelaksanaan Peran: Biarkan peserta didik menjalankan role playing sesuai dengan skenario yang telah diberikan.

Pemantauan Aktif: Amati interaksi peserta didik dan catat momen kunci untuk pembahasan pasca-role playing.

6) Diskusi Pasca Roleplaying (20 Menit)

Refleksi Bersama: Ajukan pertanyaan refleksi kepada peserta didik tentang pengalaman mereka dalam role playing.

Konsep Pembelajaran: Hubungkan pengalaman mereka dengan konsep-konsep etika yang telah diajarkan.

7) Pembahasan dan Kesimpulan (10 Menit)

Ringkasan Materi: Ringkas kembali konsep dan prinsip etika yang dipelajari.

Kesimpulan dan Tugas: Berikan kesimpulan dari kegiatan dan berikan tugas lanjutan untuk memperdalam pemahaman mereka.

Saat melakukan kegiatan pelaksanaan pembelajaran role playing tetap harus diingat bahwa ada hal yang penting untuk dikaji dan diulas yaitu:

1. Pengenalan Materi dan Konsep
2. Pembagian Peran dan Karakter
3. Simulasi Peran dan Karakter
4. Evaluasi dan Refleksi
5. Diskusi dan Pembahasan Hasil Role Playing

E. EVALUASI DAN PENILAIAN PEMBELAJARAN METODE ROLE PLAYING

1. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Role Playing

Evaluasi dan penilaian dalam metode role playing adalah kunci untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan kemajuan peserta didik.

- a) Rubrik Penilaian. Sediakan rubrik penilaian yang jelas dan terstruktur, mencakup kriteria-kriteria seperti pemahaman karakter, kreativitas dalam berperan, kemampuan berkomunikasi, dan pemecahan masalah. (Brookhart, S. M. (2013)
- b) Partisipasi dan Keterlibatan. Nilai partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan role playing. McMillan, J. H., & Hearn, J. (2008)
- c) Analisis Peran. Mintalah peserta didik untuk menulis analisis peran setelah kegiatan role playing, mengevaluasi keputusan dan tindakan mereka. Marzano, R. J., & Pickering, D. (2005)
- d) Diskusi Reflektif. Gunakan sesi diskusi pasca-role playing untuk mengevaluasi pemahaman konsep dan peran serta mendengarkan pandangan peserta didik. Tofade, T., Elsner, J., & Haines, S. T. (2013)
- e) Portofolio Roleplay. Meminta peserta didik membuat portofolio yang mencakup panduan peran, catatan reflektif, dan hasil role playing. Reynolds, C., & Patton, J. M. (2008).
- f) Peer Assesment. Melibatkan penilaian oleh sesama peserta didik, dengan kriteria yang ditentukan sebelumnya. Falchikov, N. (2013)
- g) Pertanyaan Reflektif. Ajukan pertanyaan reflektif yang mendorong peserta didik untuk mempertimbangkan pembelajaran mereka melalui role playing.
- h) Lembar Observasi Guru. Guru dapat mengamati pelaksanaan role playing dan memberikan penilaian terkait interaksi, keterampilan berkomunikasi, dan penerapan konsep.
- i) Ujian Tertulis Terstruktur. Sajikan pertanyaan terstruktur yang menguji pemahaman konsep yang dipelajari melalui role playing. Popham, W. J. (2018)
- j) Analisis Video Role Playing. Minta peserta didik merekam dan menganalisis video role playing mereka sendiri untuk mengevaluasi ekspresi, bahasa tubuh, dan interaksi. Brame, C. J., & Biel, R. (2015)

2. Menyusun Instrumen Penilaian dan Melakukan Penilaian.

Penilaian dalam metode pembelajaran role playing memerlukan instrumen yang dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang pemahaman, keterampilan, dan partisipasi peserta didik. Dimana alat ukur bisa diamati sesuai dengan indicator yang sudah dibuat dan dirincikan dalam evaluasi dan penilaian pembelajaran role play diatas, dengan beberapa Langkah tersebut bisa Menyusun sebuah instrument sesuai dengan topik masalah yang akan diambil oleh peserta.

Misalkan dengan pembuatan checklist yang mencantumkan kriteria-kriteria seperti aktif berpartisipasi, mendengarkan dengan baik, dan memberikan kontribusi konstruktif, akan mudah dalam menilai menurut McMillan, J. H., & Hearn, J. (2008).

F. PENUTUP

Selamat sampai di akhir perjalanan pembelajaran ini. Buku ini telah memperkenalkan Anda pada dunia yang dinamis dan efektif dari metode pembelajaran role playing. Seiring berjalannya waktu, semakin nyata bahwa pendekatan ini bukan sekadar teknik mengajar, tetapi sebuah perjalanan eksplorasi mendalam ke dalam keterampilan interpersonal, pemecahan masalah, dan pemahaman konteks kehidupan nyata.

Melalui role playing, kita telah menavigasi berbagai skenario dan melibatkan peserta didik dalam situasi yang mencerminkan kompleksitas dunia sekitar. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya belajar dari instruktur, tetapi juga dari satu sama lain. Interaksi yang terjadi dalam permainan peran menciptakan ruang di mana gagasan dan pandangan dapat berbaur, memberikan wawasan yang mendalam dan pemahaman yang lebih luas.

Dalam membahas metode pembelajaran role playing, kita menyoroti beberapa aspek kunci: Aktif, Kolaboratif, dan Kontekstual.

Role playing memberikan pengalaman belajar yang aktif, melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Kolaborasi antar peserta didik mendorong pertukaran ide dan pandangan yang berharga. Konteks kehidupan nyata dalam skenario role playing menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam.

Pengembangan Keterampilan Empatik dan Komunikasi:

Melalui permainan peran, peserta didik tidak hanya memahami perspektif karakter yang mereka mainkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan empatik terhadap orang lain. Kemampuan berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan dengan baik, dan beradaptasi menjadi keterampilan kunci yang ditekankan dalam metode ini. Pembelajaran Kontekstual dan Pemecahan Masalah, Skenario role playing menyajikan situasi nyata yang memerlukan pemecahan masalah. Peserta didik diajak untuk menghadapi tantangan dan menemukan solusi, menghubungkan teori dengan praktik dalam konteks yang relevan.

Pengalaman Pembelajaran yang Mempesona, Dalam kegiatan role playing, pembelajaran menjadi lebih dari sekadar tugas; ia menjadi pengalaman yang mempesona. Keterlibatan emosional dan intelektual membantu menyuntikkan motivasi intrinsik, mendorong peserta didik untuk menjelajahi dan memahami lebih dalam.

Sebagai pembaca, Anda telah memasuki dunia di mana kelas bukan hanya tempat mendengarkan kuliah, tetapi panggung di mana peserta didik berperan sebagai pemeran utama dalam perjalanan pembelajaran mereka sendiri. Semoga buku ini menjadi panduan yang bermanfaat dan mengilhami Anda untuk terus menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkesan.

Terima kasih telah menyertai kami dalam menjelajahi potensi metode pembelajaran role playing. Selamat melanjutkan perjalanan pendidikan Anda, dan semoga setiap peran yang dimainkan membawa peserta didik ke puncak pemahaman dan pengembangan pribadi.

Selamat belajar, berperan, dan berkembang sukses selalu!

[Retno Dewi Prisusanti]

BAGIAN 10

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KARAKTER UNTUK GENERASI DIGITAL

A. PENDAHULUAN

Persoalan pentingnya pendidikan karakter dalam sistem pendidikan nasional menjadi topik bahasan yang sering diangkat dalam berbagai forum-forum intelektual maupun tulisan-tulisan yang tersebar di berbagai media elektronik. Pada umumnya didiskusikan untuk mencari formulasi yang tepat tentang model pendidikan karakter sekaligus berisi kritik terhadap kondisi pendidikan selama ini yang lebih mengutamakan pengembangan kemampuan intelektual akademis saja dan kurang memperhatikan aspek yang lebih fundamental yakni pengembangan karakter.

Hakekat pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang hal-hal baik dalam kehidupan, sehingga pembelajar atau siswa memiliki kesadaran dan pemahaman yang tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Jika dikaitkan dengan konteks pemikiran Islam, maka karakter berkaitan dengan iman dan ikhsan (Ramdhani, 2014).

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, pendidikan karakter seharusnya disikapi secara serius hal ini menjadi jawaban dari kondisi yang dihadapi bangsa Indonesia yang ditandai dengan maraknya tindakan kriminalitas, memudarnya nasionalisme, munculnya rasisme, memudarnya toleransi beragama serta hilangnya religiusitas dimasyarakat (Sukatin, 2021).

B. PENGERTIAN PENDIDIKAN KARAKTER

Pendidikan Karakter merupakan upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban yang manusiawai dan lebih baik. Pendidikan karakter ini merupakan proses berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga menghasilkan perbaikan kualitas yang berkesinambungan (*continuous quality improvement*), yang ditujukan pada terwujudnya sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa. Pendidikan karakter harus menumbuhkembangkan nilai-nilai filosofis dan mengamalkan seluruh karakter bangsa secara utuh dan menyeluruh/kaffah (Mulyasa, 2022).

Selain itu, dalam buku Pendidikan karakter yang ditulis oleh Fadilah, dkk mengemukakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan (*knowledge*), kesadaran atau kemauan (*willingness*), dan tindakan (*action*) untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap sang pencipta, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan tempat tinggal, maupun tanah air. Penanaman pendidikan karakter ini akan menjadikan anak-anak/siswa dapat mempertanggungjawabkan setiap perbuatan dan mengambil keputusan dengan bijak dalam kehidupan sehari-hari (Fadilah, 2021).

Dalam perspektif Islam, pendidikan karakter secara teoritik sebenarnya telah ada sejak Islam diturunkan di dunia, seiring dengan diutusnya Nabi Muhammad SAW untuk memperbaiki atau menyempurnakan akhlak (karakter) manusia. Ajaran Islam sendiri mengandung sistematika ajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek keimanan, ibadah dan mu'amalah, tetapi juga akhlak. Pengamalan ajaran Islam secara utuh (kaffah) merupakan model karakter seorang muslim, bahkan dipersonifikasi dengan model karakter Nabi Muhammad SAW, yang memiliki sifat *Shidiq, Tabligh, Amanah*, dan *Fathonah*.

Al-Qur'an juga menekankan pendidikan karakter dalam berbagai ayat, salah satunya dalam Q.S. An-Nahl ayat 90 sebagai berikut:

Artinya: *“Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran”*. (Q.S. An-Nahl: 90)

Ayat tersebut menjelaskan tentang perintah Allah yang menyeruh manusia agar berbuat adil, yaitu menunaikan kewajiban berbuat baik dan terbaik, berbuat kasih sayang pada ciptaan-Nya dengan bersilaturahmi pada mereka serta menjauhkan diri dari berbagai bentuk perbuatan buruk yang menyakiti sesama dan merugikan orang lain. Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa Islam merupakan agama yang sempurna, sehingga ajaran Islam memiliki dasar pemikiran, begitu pula dengan pendidikan karakter.

C. MODEL-MODEL PENDIDIKAN KARAKTER

Dalam buku “Manajemen Pendidikan Karakter” yang ditulis oleh prof Mulyasa merincikan model pendidikan karakter menjadi enam model yaitu: Pembiasaan, Keteladanan, Pembinaan Disiplin Peserta Didik, CTL (*Contextual Teaching and Learning*), Bermain Peran (*role playing*) dan Pembelajaran Partisipatif (Mulyasa, 2011). Berikut rincian penjelasannya.

1. Pembiasaan

Pembiasaan adalah sesuatu yang sengaja dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu itu dapat menjadi kebiasaan. Pembiasaan menempatkan manusia sebagai sesuatu yang istimewa, yang dapat menghemat kekuatan, karena akan menjadi kebiasaan yang melekat dan spontan, agar kekuatan itu dapat dipergunakan untuk berbagai kegiatan dalam setiap pekerjaan dan aktivitas lainnya. Pembiasaan dalam pendidikan hendaknya dimulai sedini mungkin. Rasulullah SAW

memerintahkan kepada orangtua, dalam hal ini para pendidik agar mereka menyuruh anak-anak mengerjakan shalat ketika mereka berumur tujuh tahun.

Dalam bidang psikologi pendidikan, metode pembiasaan dikenal dengan istilah *operan conditioning*, mengajarkan peserta didik untuk membiasakan perilaku terpuji, disiplin, giat belajar, bekerja keras, ikhlas, jujur dan bertanggungjawab atas setiap tugas yang diberikan. Metode pembiasaan ini perlu diterapkan guru dalam proses pembentukan karakter, untuk membiasakan peserta didik dengan sifat-sifat baik dan terpuji.

2. Keteladanan

Pribadi guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pendidikan terutama dalam pendidikan karakter. Keteladanan ini memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak, guna menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia, serta menyejahterakan masyarakat, kemajuan negara, dan bangsa pada umumnya. Oleh karena itu, dalam mengefektifkan dan menyukseskan pendidikan karakter di sekolah, setiap guru dituntut untuk memiliki kompetensi kepribadian yang memadai, bahkan kompetensi ini akan melandasi atau menjadi landasan bagi kompetensi lainnya.

Dalam keteladanan ini, guru harus berani tampil beda, harus berbeda dari penampilan-penampilan orang lain yang bukan guru, beda dan unggul. Sebab penampilan guru bisa membuat peserta didik senang belajar, betah di kelas ataupun membuat peserta didik malas belajar bahkan malas masuk kelas karena penampilan gurunya. Selain penampilan, guru sebagai teladan tentu saja pribadi yang baik karena apa yang dilakukan guru akan mendapat sorotan peserta didik dan lingkungan sekitarnya.

3. Pembinaan Disiplin Peserta Didik

Membina disiplin peserta didik harus mempertimbangkan berbagai situasi dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Memulai seuruh kegiatan dengan disiplin waktu, dan patuh/taat aturan
- b. Mempelajari pengalaman peserta didik di sekolah melalui kartu catatan kumulatif
- c. Mempelajari nama-nama peserta didik secara langsung, misalnya melalui daftar hadir di kelas
- d. Mempertimbangkan lingkungan pembelajaran dan lingkungan peserta didik
- e. Memberikan tugas yang jelas, dapat dipahami, sederhana dan tidak bertele-tele
- f. Bergairan dan semangat dalam melakukan pembelajaran, agar dijadikan teladan oleh peserta didik.

4. CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengefektifkan dan menyukseskan pendidikan karakter di sekolah. CTL dapat dikembangkan menjadi salah satu model pembelajaran berkarakter karena dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui proses penerapan karakter dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik akan merasakan pentingnya belajar, dan mereka akan memperoleh makna yang mendalam terhadap apa yang dipelajarinya. CTL memungkinkan proses belajar yang tenang dan menyenangkan, karena pembelajaran dilakukan secara alamiah, sehingga peserta didik dapat mempraktikkan

karakter-karakter yang dipelajarinya dan yang telah dimilikinya secara langsung. Pembelajaran kontekstual ini mendorong peserta didik memahami hakikat, makna, dan manfaat belajar. Kondisi tersebut terwujud ketika peserta didik menyadari tentang apa yang mereka perlukan untuk hidup, dan bagaimana cara menggapainya.

Contextual Teaching and Learning (CTL) yang berusaha mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik sangat cocok menjadi alternatif pendidikan karakter. CTL menjadi proses pendidikan yang bertujuan menolong peserta didik memahami makna dari materi pembelajaran yang dipelajari, dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya.

5. Bermain Peran (*role playing*)

Sebagai model pembelajaran karakter, Role playing berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Dengan demikian melalui model ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

6. Pembelajaran Partisipatif

Pada hakikatnya belajar merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan. Oleh karena itu, dalam pendidikan karakter untuk mencapai hasil belajar yang peserta optimal

perlu keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari peserta didik. Indikator pembelajaran partisipatif terbagi menjadi tiga yaitu: (1) adanya keterlibatan emosional dan mental peserta didik, (2) adanya kesediaan peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan, dan (3) dalam kegiatan belajar terdapat hal yang menguntungkan peserta didik.

Selain itu, pembelajaran partisipatif juga perlu memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut:

- a. Berdasarkan kebutuhan pelajar (*Learning needs based*) sebagai keinginan maupun kehendak yang dirasakan oleh peserta didik
- b. Berorientasi pada tujuan kegiatan belajar (*learning goals and objectives oriented*), prinsip ini mengandung arti bahwa pelaksanaan pembelajaran partisipatif berorientasi kepada usaha pencapaian tujuan yang telah ditetapkan
- c. Berpusat pada peserta didik (*partisipan centered*), prinsip ini sering disebut *learning centered* yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar harus selalu bertolak dari kondisi riil kehidupan peserta didik
- d. Belajar berdasarkan pengalaman (*experiential learning*), bahwa kegiatan belajar harus selalu dihubungkan dengan pengalaman peserta didik.

D. URGENSI PENANAMAN KARAKTER BAGI GENERASI DIGITAL

Di era globalisasi yang tandai dengan kecakapan digital di tengah masyarakat bukan hanya memberikan dampak positif tapi juga dampak negatif dikalangan pelajar. Salah satu dampak yang paling mencolok adalah krisis moral di masyarakat. Kalangan yang paling rentan mengalami krisis moral adalah pelajar (anak-anak). Ciri yang paling terlihat adalah perubahan sikap yang tidak lagi

mencerminkan nilai-nilai karakter serta perilaku yang mengarah kepada perbuatan menyimpang.

Media informasi sering kali menayangkan berita-berita kiris moral seperti pergaulan bebas, penggunaan narkoba, pencurian, kekerasan, dan perilaku amoral lainnya. Hal ini karena implementasi pendidikan karakter tidak dilakukan secara berkesinambungan di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, urgensi penanaman pendidikan karakter harus dimulai sejak dini. Menurut Thomas Lickona (dalam Tsoraya, dkk, 2023) menjabarkan bahwa setidaknya ada tujuh alasan mengapa pendidikan karakter harus diberikan kepada pelajar sejak dini, yaitu:

- a. Pendidikan karakter merupakan cara paling baik untuk memastikan para pelajar memiliki kepribadian dan karakter yang baik dalam hidupnya.
- b. Pendidikan ini dapat membantu meningkatkan prestasi akademik para pelajar
- c. Sebagian pelajar tidak bisa membentuk karakter yang kuat untuk dirinya di tempat lain
- d. Dapat membentuk individu yang menghargai dan menghormati orang lain dan dapat hidup di dalam masyarakat yang majemuk
- e. Sebagai upaya mengatasi akar masalah moral-sosial, seperti ketidakjujuran, ketidaksopanan, kekerasan, etos kerja rendah, dan lain-lain
- f. Merupakan cara terbaik untuk membentuk perilaku individu sebelum masuk dunia kerja
- g. Sebagai cara untuk mengajarkan nilai-nilai budaya yang merupakan bagian dari kerja suatu peradaban.

Fungsi dari pendidikan karakter sendiri adalah untuk membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik agar dapat berpikir secara baik dan berhati-hati dalam berperilaku, dan dengan adanya implementasi dari pendidikan karakter dalam membentuk akhlak supaya dapat memperkuat dan memperbaiki peran kesatuan pendidikan, keluarga dan masyarakat (Rony dan Jariyah, 2020).

Sudah jelas bahwa pendidikan karakter merupakan hal fundamental yang perlu untuk diterapkan pada setiap instansi pendidikan. Yang menjadi ciri dari sebuah bangsa yang maju dilihat dari kondisi pendidikan dan kualitas sumber daya manusianya, maka tidak heran jika berbagai negara memberikan anggaran yang besar bagi kemajuan pendidikannya mulai dari sistem pendidikan, kualitas pendidik, maupun sarana dan prasarana pendidikan. Selain itu, integrasi antara sekolah dan masyarakat juga menjadi kunci dalam mencetak generasi berkarakter di era digital sekarang ini.

E. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KARAKTER UNTUK GENERASI DIGITAL

Beberapa langkah yang dapat diambil pemerintah untuk pengimplementasian membangun karakter bangsa antara lain sebagai berikut:

Pertama, mengintegrasikan pendidikan karakter pada instansi pendidikan semenjak tingkat dini atau kanak-kanak. Pendidikan karakter di instansi pendidikan dapat dilakukan dengan memberikan arahan mengenai konsep baik dan buruk sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Sebagai contoh pendidikan karakter di instansi pendidikan dapat mengikuti pilot project SBB dan TK Karakter milik Indonesia Heritage Fondation. Penerapan model tersebut yakni sebagai berikut:

1. Memakai acuan nilai-nilai dari sembilan pilar karakter, yaitu cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; kemandirian dan tanggungjawab; kejujuran atau amanah dan bijaksana; hormat dan santun, dermawan, suka menolong dan gotong royong; percaya diri, kreatif, dan pekerja keras; kepemimpinan dan keadilan; baik dan rendah hati; serta toleransi, kedamaian dan kesatuan.
2. Mengajarkan pilar-pilar dalam kurun 2 tahun sekolah.

3. Menggunakan kurikulum karakter (kurikulum eksplisit), yang diterapkan dengan refleksi pilar setiap hari selama 20 menit.
4. Menggunakan sistem “Pembelajaran Terpadu Berbasis Karakter”.
5. Menggunakan teori DAP (*Development Appropriate Practices*), teori *Integrated Learning System*, Metode Pembelajaran *inquiry based learning* dan *cooperatice learning*.
6. Menerapkan *co-parenting*.

Kedua, menanamkan sebuah koordinasi gerakan revitalisasi kebangsaan bersama generasi muda, yang diarahkan terutama pada penguatan ketahanan masyarakat dan bangsa terhadap upaya nihilisasi pihak luar terhadap nilai-nilai positif budaya Indonesia. Upaya ini memerlukan andil generasi muda sebagai subjek program karena para generasi muda adalah penerus bangsa yang akan menentukan masa depan dan integritas bangsa Indonesia. Adapun tiga peran penting generasi muda dalam pembangunan karakter bangsa yakni sebagai berikut:

1. Pemuda sebagai pembangun kembali karakter bangsa yang positif. Esensi peran ini adalah adanya kemauan keras dan komitmen dari generasi muda untuk menjunjung tinggi nilai-nilai moral di atas kepentingan-kepentingan sesaat sekaligus upaya kolektif untuk menginternalisasikannya pada kegiatan dan aktivitas sehari-hari.
2. Pemuda sebagai pemberdaya karakter. Pembangunan kembali karakter bangsa tentunya tidak akan cukup jika tidak dilakukan pemberdayaan secara terus menerus sehingga generasi muda juga dituntut untuk mengambil peran sebagai pemberdaya karakter. Bentuk praktisnya adalah kemauan dan hasrat yang kuat dari generasi muda untuk mejadi *role model* dari pengembangan karakter bangsa yang positif.
3. Pemuda sebagai perekayasa karakter sejalan dengan perlunya adaptisifitas daya saing untuk memperkuat ketahanan bangsa. Peran ini menuntut generasi muda untuk terus melakukan pembelajaran.

Ketiga, meningkatkan daya saing bangsa dalam bentuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Keempat*, menggunakan media massa sebagai penyalur upaya pembangunan karakter bangsa. Peran media ini ada tiga, yaitu sebagai penyampai informasi, edukasi dan hiburan. Peran strategis ini hendaknya diberdayakan pemerintah bekerjasama dengan pemilik media dalam penayangan informasi positif dan mendukung terciptanya karakter bangsa yang kompetitif (Muslich, 2022).

F. PENUTUP

Pendidikan Karakter merupakan pembelajaran yang berfokus pada perkembangan jiwa peserta didik baik lahir maupun batin. Pendidikan karakter yang diterapkan pada setiap instansi pendidikan sekiranya perlu untuk diberikan porsi yang lebih, melihat proses pembelajaran mayoritas hanya berfokus pada kecakapan intelektual saja. Padahal pendidikan karakter juga mejadi pondasi yang perlu dibentuk dan dikuatkan di lingkup pembelajaran.

Agar implementasi pendidikan karakter di setiap sekolah berjalan maksimal tentunya setiap tenaga pendidik/guru perlu untuk mengetahui model-model pembelajaran karakter. Selain itu penyediaan fasilitas pendidikan dan pemahaman guru terhadap materi pembelajaran juga menjadi kunci utama dalam proses penanaman karakter yang baik pada peserta didik.

BAGIAN 11

PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF

A. KONSEP PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF

1. Defenisi Penilaian Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif merupakan pendekatan atau metode pembelajaran yang menerapkan pendekatan baru yang kreatif serta mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk merangsang kemampuan berpikir siswa secara mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga mereka mampu menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian dalam pembelajaran inovatif dapat dilakukan melalui berbagai bentuk, termasuk penilaian authentic yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh, (Latip, 2020). Asas-asas yang mendasari pembelajaran inovatif antara lain berpusat pada peserta didik, berbasis masalah terkini dan aktual, terintegrasi, dan berkelanjutan,(Umamah et al., 2019).

Pembelajaran inovatif adalah bahwa metode ini menerapkan pendekatan baru yang kreatif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa agar lebih mandiri, kreatif, dan inovatif, memungkinkan mereka menghasilkan ide baru, menyelesaikan masalah, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian dalam pembelajaran ini bisa meliputi penilaian autentik yang menuntut siswa untuk menunjukkan sikap, menggunakan pengetahuan, dan keterampilan yang mereka pelajari. Asas-asas yang menjadi landasan pembelajaran inovatif mencakup pusatnya pada siswa, berbasis pada masalah aktual, terintegrasi, dan berkelanjutan.

2. Prinsip-Prinsip Penilaian Pembelajaran Inovasi

Prinsip-prinsip penting dalam penilaian pembelajaran inovatif mencakup beberapa prinsip yang ditujukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta kemampuan siswa. Beberapa prinsip penilaian pembelajaran inovatif yang terdapat dalam berbagai sumber adalah sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik: Penilaian harus sejalan dengan sasaran belajar yang telah ditentukan, memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan emosional siswa (Andini et al., 2021).
- b. Mendorong perkembangan kreativitas peserta didik: Fokus utama pembelajaran inovatif adalah menggalakkan kreativitas dan inovasi pada siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung hal ini.
- c. Berpusat pada kebutuhan anak: Pembelajaran harus terfokus pada kebutuhan dan potensi anak usia dini, serta memanfaatkan metode yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.
- d. Mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran: Penilaian harus mencakup aktivitas ludis yang menarik dan inklusif guna mendukung proses pembelajaran.
- e. Menerapkan pembelajaran terpadu: Penilaian harus menggabungkan berbagai metode dan sumber daya pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih konsisten dan efektif.
- f. Mengembangkan beragam keterampilan hidup: Penilaian harus mengupayakan pengembangan keterampilan siswa dalam berbagai aspek kehidupan, seperti kemampuan berkomunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan peluang.
- g. Memanfaatkan beragam media dan sumber belajar: Penilaian harus memanfaatkan berbagai media dan sumber daya pendidikan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan inklusif.

Prinsip-prinsip ini mewakili upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, mendukung, dan responsif terhadap kebutuhan siswa, sambil mempromosikan perkembangan holistik mereka

B. RUANG LINGKUP PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF

Ruang lingkup penilaian dalam pembelajaran inovatif melibatkan berbagai aspek yang mempertimbangkan inovasi, kreativitas, dan pembelajaran yang berfokus pada siswa. Berikut adalah beberapa poin yang mencakup ruang lingkup penilaian pembelajaran inovatif:

1. Kreativitas dan Inovasi Siswa:

Penilaian dalam pembelajaran inovatif mencakup evaluasi terhadap kemampuan siswa untuk berinovasi, berkreasi, dan menggunakan pengetahuan dalam konteks baru atau solusi yang tidak konvensional.

- a. Inovasi: Menilai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi kreatif, dan mengembangkan pendekatan baru dalam konteks pembelajaran.
- b. Kreativitas: Mengevaluasi kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran yang beragam dan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu.

Penerapan pengetahuan dalam situasi baru: Menilai kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam situasi yang tidak biasa atau konteks baru.

Beberapa metode penilaian inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran inovatif antara lain:

- a. Portofolio: Evaluasi berkelanjutan yang mencerminkan perkembangan kemampuan siswa, seperti hasil karya, hasil tes/non-tes, piagam penghargaan, atau sejenisnya yang

terkait dengan kompetensi siswa. Portofolio merupakan kumpulan dokumen seseorang, kelompok, lembaga, organisasi, perusahaan atau sejenisnya yang bertujuan untuk mendokumentasikan perkembangan suatu proses dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Setiamiharja, 2016).

- b. Produk: Penilaian terhadap keterampilan dalam menciptakan produk dan kualitas produk. Salah satu dari berbagai bentuk penilaian kelas dalam pembelajaran adalah penilaian produk (*product assessment*) yang dapat dianggap sebagai model penilaian yang efektif untuk mengukur hasil atau karya yang dihasilkan oleh siswa, (Suwondo, 2012).
- c. Tulisan: Penilaian yang melibatkan produk tulisan yang mencerminkan kemampuan siswa. Penilaian produk tulisan yang mencerminkan kemampuan siswa melibatkan evaluasi terhadap kualitas, inovasi, dan kreativitas tulisan yang dihasilkan. Beberapa sumber yang relevan menyediakan informasi mengenai penilaian produk tulisan dalam konteks pembelajaran inovatif. Instrumen penilaian produk inovasi dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam menghasilkan tulisan yang mencerminkan inovasi dan kreativitas, (Widiastuti et al., 2022)

Salah satu mata pelajaran yang dapat dikembangkan penilaiannya adalah Al Islam dan Kemuhammadiyah, diharapkan agar siswa mampu menanamkan keislaman sebagai peningkatan religiusitas yang nantinya akan diaktualisasikan dalam kehidupan lingkungan masyarakat (Ferdinan et al., 2023).

Mengembangkan pembelajaran inovatif, penting bagi guru untuk terus berinovasi, seperti mengidentifikasi kebutuhan siswa, menyesuaikan metode pembelajaran, dan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan.

2. Keterlibatan Aktif Siswa

Penilaian ini bertujuan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, maupun interaksi langsung mereka dengan materi pelajaran. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menilai sejauh mana siswa benar-benar terlibat dan aktif dalam mengasimilasi, memahami, dan menerapkan materi pelajaran yang disampaikan.

Belajar akan lebih bermakna jika anak 'mengalami' apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi memang terbukti membantu anak dalam 'mengingat' namun hanya dalam jangka waktu yang pendek, tidak mampu membekali anak dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam kehidupan nyata, (Ferdinan, 2023). Mendorong peserta didik menerapkan pengetahuannya baik dalam kehidupan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga Negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya

3. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis

Ruang lingkup penilaian juga mencakup kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi, serta kemampuan mereka dalam berpikir kritis terhadap situasi dan masalah yang dihadapi.

Pengembangan keterampilan berpikir kritis merupakan aspek penting dalam ruang lingkup penilaian pembelajaran inovatif. Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi, serta kemampuan mereka dalam berpikir kritis terhadap situasi dan masalah yang dihadapi. Beberapa penelitian menyoroti pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui berbagai model pembelajaran inovatif, seperti *problem based learning*, serta penggunaan instrumen dan

teknik penilaian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, dan pengembangannya dapat dicapai melalui berbagai model pembelajaran inovatif dan penggunaan instrumen penilaian yang tepat, (Malatuny, 2016).

4. Penggunaan Teknologi dan Sumber Daya Digital

Mengevaluasi kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi, perangkat digital, dan sumber daya daring untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran serta mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata, terdapat beragam sumber yang relevan. Beberapa sumber tersebut menyajikan informasi mengenai manfaat teknologi digital dalam proses pembelajaran, penggunaan media digital untuk tujuan pembelajaran, dan pengembangan kurikulum terkini yang mengintegrasikan teknologi digital. Selain itu, terdapat juga informasi mengenai platform digital dan peran media sosial sebagai sarana penting untuk berbagi sumber daya pendidikan, bersama dengan aplikasi dan situs web pembelajaran daring yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kecepatan individu mereka dan menyesuaikan gaya belajar yang sesuai. Kemajuan teknologi, bersamaan dengan konten pendidikan, dapat ditransformasikan ke dalam format digital. Hal ini erat kaitannya dengan pemanfaatan berbagai fasilitas komputer, internet, dan alat teknologi pendukung lainnya, (Ferdinan, Pewangi et al., 2023)

Dalam konteks evaluasi, penting untuk memperhatikan manfaat serta tantangan yang terkait dengan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, dan bagaimana peran pendidik dapat membimbing siswa untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab.

5. Kemampuan Beradaptasi dan Pemecahan Masalah

Penilaian dalam konteks pembelajaran inovatif tidak hanya fokus pada pemahaman materi pelajaran secara konvensional, tetapi juga menekankan pada kemampuan adaptasi siswa terhadap situasi yang berubah dengan cepat. Hal ini mencakup kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan yang muncul dalam pembelajaran yang dinamis dan memanfaatkan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menemukan solusi yang kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah. Dalam penilaian ini, penting untuk melihat bagaimana siswa merespons perubahan, bagaimana mereka menghadapi situasi yang tidak terduga, serta sejauh mana mereka mampu menunjukkan keterampilan adaptasi dan kemampuan dalam merumuskan solusi yang kreatif dan inovatif.

Penekanan pada kemampuan beradaptasi dan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif ini merupakan aspek penting dalam mengevaluasi kemajuan siswa dalam pembelajaran inovatif yang mendorong mereka untuk menjadi lebih fleksibel dan mampu berpikir di luar batasan yang ada.

6. Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi

Ruang lingkup penilaian ini melibatkan evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam bekerja dalam tim, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif dalam situasi pembelajaran yang berbeda.

7. Refleksi dan Evaluasi Diri

Bagian integral dari penilaian inovatif adalah mengukur kemampuan siswa dalam melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang mereka jalani. Ini melibatkan kemampuan siswa untuk secara introspektif mengevaluasi bagaimana mereka belajar, memahami area-area yang mereka kuasai dengan baik, serta mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki. Proses refleksi ini membantu siswa untuk mengenali

metode pembelajaran yang paling efektif bagi mereka, serta memahami bagaimana mereka dapat mengoptimalkan potensi belajar mereka.

Pentingnya evaluasi diri dalam penilaian inovatif tidak hanya terbatas pada mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, tetapi juga pada langkah-langkah yang diambil siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Kemampuan untuk melakukan perbaikan diri berdasarkan refleksi terhadap pengalaman pembelajaran adalah keterampilan yang sangat berharga dalam pendekatan pembelajaran inovatif. Hal ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka secara menyeluruh.

8. Pengembangan Keberagaman dan Keadilan

Penting bagi penilaian dalam konteks pembelajaran inovatif untuk memperhatikan aspek inklusivitas, keberagaman, dan keadilan. Penilaian yang inklusif mencakup memberikan kesempatan yang sama dan mendukung kesetaraan akses kepada semua siswa, tanpa memandang latar belakang, kemampuan, atau karakteristik individual yang beragam. Hal ini melibatkan desain penilaian yang dapat mempertimbangkan berbagai gaya belajar, kebutuhan khusus, dan perbedaan individu lainnya.

Selain itu, penilaian yang memperhatikan keberagaman harus mampu mengakomodasi perbedaan dalam pengalaman, pengetahuan, dan latar belakang siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa dari latar belakang yang beragam untuk merasa dihargai dan diakui dalam konteks pembelajaran. Adapun keadilan dalam penilaian mengacu pada memberikan perlakuan yang adil kepada semua siswa, memastikan bahwa proses penilaian tidak diskriminatif atau tidak memihak, serta memberikan kesempatan yang setara bagi semua siswa untuk

menunjukkan kemampuan mereka tanpa adanya bias atau ketidakadilan.

Esensi pembelajaran inovatif, penting untuk menegaskan bahwa penilaian harus menjadi alat yang inklusif, menghargai keberagaman siswa, dan memberikan kesempatan yang adil bagi semua individu untuk tumbuh dan berkembang dalam konteks pembelajaran. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih holistik dan memastikan bahwa semua siswa merasa diakui dan dihargai dalam proses pendidikan.

C. PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN

1. Pengertian Instrumen Penilaian

Penilaian adalah sebuah prosedur yang digunakan untuk memperoleh suatu keputusan dengan mengimplementasikan informasi yang didapat untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen tes maupun non tes. Penilaian memberikan gambaran tentang suatu kualitas tertentu, (Wahyudi, 2012). Dalam penilaian bukan saja mencari jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan, namun lebih kepada menjawab pertanyaan bagaimana dan sejauh mana proses yang menunjukkan hasil yang diperoleh siswa atau sejauh mana keterampilan siswa tersebut selama pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun instrumen adalah sebuah perangkat yang memiliki fungsi sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data dari suatu variabel. (Matondang, 2009)

2. Jenis-Jenis Instrumen Penilaian

Ada beberapa jenis instrumen penilaian yang digunakan dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa di antaranya:

a. Tes atau Ujian:

Ini adalah instrumen penilaian yang paling umum. Tes dapat berbentuk pilihan ganda, esai, soal isian singkat, atau berbagai bentuk lainnya. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman

siswa terhadap materi pelajaran tertentu, (Zamzania & Aristia, 2018).

b. Tugas atau Proyek

Instrumen penilaian ini memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui hasil kerja yang lebih mendalam, seperti laporan, presentasi, proyek seni, atau tugas kreatif lainnya.

c. Portofolio

Portofolio adalah kumpulan dari berbagai hasil kerja siswa, yang dapat mencakup esai, proyek, catatan lapangan, atau sampel kinerja lainnya. Ini membantu dalam menunjukkan perkembangan jangka panjang dan variasi keterampilan siswa.

d. Observasi

Instrumen ini melibatkan pengamatan langsung oleh guru atau penilai terhadap siswa saat mereka melakukan tugas, berpartisipasi dalam diskusi, atau menyelesaikan aktivitas tertentu.

e. Rubrik

Rubrik adalah panduan penilaian yang terstruktur yang menyajikan kriteria yang jelas untuk menilai kinerja siswa dalam berbagai aspek. Rubrik membantu memberikan umpan balik yang terperinci dan transparan kepada siswa.

f. Pertanyaan Terbuka atau Diskusi Kelompok

Instrumen penilaian ini melibatkan pertanyaan terbuka atau diskusi kelompok untuk mengukur pemahaman siswa dan kemampuan mereka dalam mengemukakan argumen atau pendapat.

g. Penilaian Berbasis Diri atau Rekan

Metode ini melibatkan siswa dalam menilai atau memberi umpan balik terhadap kinerja mereka sendiri atau kinerja teman sekelasnya. Ini dapat membantu dalam pengembangan keterampilan refleksi dan keterampilan sosial siswa.

Setiap jenis instrumen penilaian memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing serta cocok untuk situasi atau konteks

pembelajaran yang berbeda. Kombinasi yang tepat dari berbagai jenis instrumen penilaian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pemahaman dan kemampuan siswa.

3. Proses Pengembangan Instrumen Penilaian

Perkembangan teknologi dan informasi yang dimanfaatkan bagi dunia pendidikan bahkan tidak sekedar sebagai sumber belajar bagi pembelajaran, bahkan digunakan untuk melakukan aktivitas evaluasi-evaluasi dalam pembelajaran baik evaluasi yang sifatnya sebagai latihan-latihan soal maupun yang sifatnya sebagai evaluasi resmi (ujian).

Asesmen dalam pembelajaran adalah suatu proses atau upaya untuk memperoleh sejumlah informasi mengenai perkembangan siswa selama kegiatan pembelajaran sebagai bahan dalam pengambilan keputusan oleh guru untuk mengetahui dan memperbaiki proses maupun hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan, pelaksanaan asesmen di sekolah merupakan bagian dari proses pembelajaran yakni refleksi pemahaman terhadap perkembangan atau kemajuan siswa secara individual. Pelaksanaan asesmen di sekolah dapat meliputi kegiatan mengamati, mengumpulkan, memberi skor/penilaian, mendeskripsikan dan menginterpretasi informasi mengenai proses pembelajaran siswa. Kegiatan penilaian siswa merupakan komponen penting dan integral di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Untuk memperoleh informasi tentang pencapaian hasil dari proses pembelajaran peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka dibutuhkan penilaian hasil belajar, (Imania & Bariah, 2019).

Perkembangan teknologi dan informasi telah menjadi bagian integral dari dunia pendidikan, tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat untuk melakukan evaluasi dalam pembelajaran. Asesmen dalam pembelajaran menjadi suatu proses yang mengumpulkan informasi tentang perkembangan siswa selama pembelajaran, memungkinkan guru untuk membuat

keputusan yang tepat terkait perbaikan proses dan hasil belajar siswa. Di dalam konteks pendidikan, asesmen di sekolah melibatkan kegiatan pengamatan, pengumpulan data, penilaian, dan interpretasi informasi untuk memahami kemajuan individu siswa. Kegiatan penilaian ini menjadi bagian integral dalam upaya belajar mengajar di sekolah. Pentingnya penilaian hasil belajar adalah untuk mendapatkan informasi yang sesuai tentang pencapaian siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

D. TANTANGAN DAN STRATEGI PENILAIAN PEMBELAJARAN INOVATIF

1. Tantangan dalam Penilaian Pembelajaran Inovatif

Tantangan dalam penilaian pembelajaran inovatif dapat bervariasi, tergantung pada konteks dan lingkungan pembelajaran. Beberapa tantangan yang mungkin dihadapi dalam penilaian pembelajaran inovatif antara lain:

- a. Kendala Teknologi
Penggunaan teknologi dalam penilaian pembelajaran inovatif dapat menghadapi tantangan teknis, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang stabil.
- b. Keterbatasan Sumber Daya
Implementasi penilaian pembelajaran inovatif mungkin membutuhkan sumber daya yang lebih besar, seperti waktu, tenaga, dan biaya, yang mungkin tidak selalu tersedia secara memadai.
- c. Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan
Guru dan siswa mungkin memerlukan pengetahuan dan keterampilan tambahan untuk menerapkan penilaian pembelajaran inovatif, termasuk penggunaan teknologi serta pengembangan instrumen penilaian yang sesuai.
- h. Kendala dalam Pengukuran

Penilaian pembelajaran inovatif bisa menimbulkan tantangan dalam mengukur kemampuan siswa, terutama dalam mengukur keterampilan dan sikap.

i. Keterbatasan Pengembangan Instrumen Penilaian

Pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan konteks pembelajaran inovatif dapat menjadi tantangan, terutama dalam hal menciptakan instrumen penilaian yang valid dan reliabel.

Berbagai kendala yang dihadapi dalam penilaian pembelajaran inovatif adalah bahwa terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam mengimplementasikan pendekatan inovatif dalam mengevaluasi pembelajaran. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan teknologi seperti akses perangkat dan jaringan yang stabil, keterbatasan sumber daya seperti waktu, tenaga, dan biaya, kebutuhan akan pengetahuan dan keterampilan tambahan bagi guru dan siswa, kendala dalam mengukur keterampilan dan sikap siswa, serta kesulitan dalam mengembangkan instrumen penilaian yang valid dan reliabel sesuai dengan konteks pembelajaran inovatif. Mengatasi tantangan-tantangan ini memerlukan komitmen, upaya, dan solusi kreatif untuk meningkatkan efektivitas penilaian dalam mendukung pembelajaran inovatif yang berfokus pada perkembangan siswa secara holistik.

2. Strategi Mengatasi Tantangan dalam Penilaian Pembelajaran Inovatif

Beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan dalam penilaian pembelajaran inovatif, meliputi:

a. Pemilihan Teknologi yang Relevan

Menggunakan teknologi yang relevan dan sesuai dapat meningkatkan efektivitas penilaian dalam pembelajaran inovatif. Guru harus memilih teknologi yang cocok dengan kebutuhan siswa dan memastikan aksesibilitas yang memadai.

b. Pengembangan Instrumen Penilaian yang Tepat

Menciptakan instrumen penilaian yang sesuai dengan konteks pembelajaran inovatif dapat membantu mengatasi tantangan

dalam mengukur kemampuan siswa. Instrumen penilaian yang efektif harus memenuhi standar teknis, seperti validitas, reliabilitas, dan objektivitas.

c. Pengembangan Keterampilan Guru

Guru perlu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan tambahan agar mampu mengimplementasikan penilaian pembelajaran inovatif, termasuk keterampilan dalam menggunakan teknologi dan merancang instrumen penilaian yang relevan.

d. Kolaborasi antara Guru dan Siswa

Kolaborasi antara guru dan siswa dapat menjadi kunci untuk mengatasi tantangan dalam penilaian pembelajaran inovatif. Melibatkan siswa dalam diskusi tentang penggunaan teknologi dan instrumen penilaian yang tepat, serta memfasilitasi refleksi bersama, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

e. Pengembangan Kurikulum yang Sesuai

Pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran inovatif dapat mendukung penilaian yang lebih efektif. Kurikulum yang relevan harus mempertimbangkan penggunaan teknologi dan instrumen penilaian yang sesuai, serta memberikan ruang untuk pengembangan keterampilan siswa yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Dalam menghadapi tantangan dalam penilaian pembelajaran inovatif, berbagai strategi dapat diadopsi untuk meningkatkan efektivitas proses penilaian. Strategi tersebut meliputi pemilihan teknologi yang relevan untuk mendukung pembelajaran, pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan konteks inovatif, pengembangan keterampilan tambahan bagi guru, kolaborasi antara guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas penilaian, serta pengembangan kurikulum yang mengakomodasi teknologi dan instrumen penilaian yang tepat. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, penilaian pembelajaran inovatif dapat menjadi lebih efisien, relevan, dan mampu memenuhi kebutuhan pengembangan siswa sesuai dengan tuntutan zaman.

E. PENUTUP

Prinsip-prinsip penting dalam penilaian pembelajaran inovatif mencakup berbagai aspek, seperti berpusat pada peserta didik, mendorong perkembangan kreativitas siswa, berfokus pada kebutuhan anak, mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran, menerapkan pembelajaran terpadu, mengembangkan keterampilan hidup, memanfaatkan beragam media dan sumber belajar. Prinsip-prinsip ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, mendukung, dan responsif terhadap kebutuhan siswa, serta mempromosikan perkembangan holistik mereka.

Ruang lingkup penilaian pembelajaran inovatif mencakup evaluasi terhadap kreativitas dan inovasi siswa, penerapan pengetahuan dalam situasi baru, keterlibatan aktif siswa, pengembangan keterampilan berpikir kritis, penggunaan teknologi dan sumber daya digital, kemampuan beradaptasi dan pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi dan komunikasi, refleksi dan evaluasi diri, serta pengembangan keberagaman dan keadilan.

Untuk mengukur pencapaian pembelajaran inovatif, berbagai instrumen penilaian digunakan, seperti tes atau ujian, tugas atau proyek, portofolio, observasi, rubrik, pertanyaan terbuka atau diskusi kelompok, serta penilaian berbasis diri atau rekan. Kombinasi yang tepat dari berbagai jenis instrumen penilaian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pemahaman dan kemampuan siswa. Dalam menerapkan penilaian pembelajaran inovatif, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi, seperti kendala teknologi, keterbatasan sumber daya, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan, kendala dalam pengukuran, dan keterbatasan pengembangan instrumen penilaian. Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan strategi seperti pemilihan teknologi yang relevan, pengembangan instrumen penilaian yang tepat, pengembangan

keterampilan guru, kolaborasi antara guru dan siswa, serta pengembangan kurikulum yang sesuai.

Dengan mengadopsi strategi-strategi tersebut, penilaian pembelajaran inovatif dapat menjadi lebih efektif, relevan, dan dapat memenuhi kebutuhan pengembangan siswa sesuai dengan tuntutan zaman, serta mendukung tujuan pendidikan yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Tibahary dan Muliana (2018), Model Pembelajaran Inovatif, *Scolae: Journal of Pedagogy*, Volume 1, Number 1, 2018: 54-64
- Agustiana, E. P. (2004). Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw dan Peta Konsep terhadap Prestasi Belajar Fisika dalam Materi Interferensi Cahaya pada Lapisan Tipis ditinjau dari Minat dan Intelegensi Siswa. Program Studi Pendidikan Sains, Program Pascasarjana UNS: Surakarta.
- Ajijatmojo, A. S. (2021). Penggunaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Daring. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229-235.
- Alaby, M. A. (2020). Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273-289.
- Albanese, M. A., & Mitchell, S. (1993). Problem-based learning: A review of literature on its outcomes and implementation issues. *Academic Medicine*, 68, 52–81.
- Ali, S. S. (2019). Problem Based Learning: A Student-Centered Approach. *English Language Teaching*, 12(5), 73–78. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p73>
- Alma, B. 2008. Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar, Bandung: Alfabeta
- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta: Kencana.
- Anderson, C. (1992). *Strategic Teaching in Science*. Washington: TNSTA.

- Andi Prastowo. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Sd/Mi (kedua)*. Jakarta: KENCANA.
- Andini, S. R., Putri, V. M., & Fitria, Y. (2021). Prinsip – Prinsip Dasar dalam Penilaian yang Terdapat di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 298–307. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1932>
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021, August). Learning loss dalam pembelajaran daring di masa pandemi corona. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran (Vol. 1, No. 1, pp. 484-501)*.
- Arends, R. (2001). *Learning to Teach*. Singapore: Mc Grow-Hill.
- Arends. (1997). *Classroom Instruction and Management*. Boston: Mc Grow- Hill.
- Arka, I. W. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Kompetensi. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*
- Aronson, E. (2000). *History of the Jigsaw*. www.Jigsaw.org. Diperoleh pada tanggal 3 September 2005.
- Arrends, R.I. (2008). *Learning to Teach. Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Assegaff, S. (2017). Pengaruh media pembelajaran inovatif terhadap kemampuan berbahasa Inggris siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(2), 35-42.
- Aulia, Didi Iskandar; Herwan Abdul Muhyi; Samun Jaja Raharja; Rusdin Tahir (2023). *An Employee Creativity Model For Facing The Management Revolution. Review of Integrative Business and Economics Research (RIBER)*.
- Bahri, A., & Idris, I. S. (2017). *Teaching Thinking : Memberdayakan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa melalui PBLRQA (Integrasi Problem-based Learning dan Reading , Questioning*

- , & Answering). Jurnal Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM, 2017, 59–69.
- Balim, A. G., Turkoguz, S., Ormanci, U., Kacar, S., Evrekli, E., & Ozcan, E. (2014). Teachers' Views about Problem Based Learning Through Concept Cartoons. *Journal of Baltic Science Education*, 13(4), 458-468.
- Balla, J. I. (1990a). Insight into some aspects of clinical education, I: Clinical practice. *Postgraduate Medical Journal*, 66, 212–17.
- Balla, J. I. (1990b). Insights into some aspects of clinical education, II: A theory for clinical education. *Postgraduate Medical Journal*, 66, 297–301.
- Brame, C. J., & Biel, R. (2015). *Role of Video in Flipped Classrooms*.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*
- Brophy, J. (1998). *Motivating Students to Learn*. Toronto: McGraw-Hill.
- Buchari, A. (2018). Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106-124.
- Candler, L. (1995). *Cooperating Learning and Hands-On Science*. California: Kagan Cooperative Learning.
- Chiarelott, L. 2006. *Curriculum in Context: Designing Curriculum and Instruction for Teaching and Learning in Context*. United Kingdom: Thomson.
- Cruickshank, D. R. (1995). *The Act of Teaching: Second Edition*. Boston: Mc Grow-Hill College.
- Cucu Pusvita Kartikasari, U. H. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF. *Journal of Elementary Education, COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 109-116.

- Dakir. 2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*, Jakarta, Renika Cipta.
- Darmawan Harefa, M. S. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 325-332.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan Company.
- Dimiyati. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Dr.Rusman, dkk.2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Drajati, N.A. & Farikah. (2022). *Buku Ajar Mata Kuliah Pilihan Pengajaran dan Pembelajaran dengan Metode Daring dan Bauran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Profesi Guru, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dwi, I. L. (2023) Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Guru*
- Fadilah, M. P., Alim, W. S., Zumurudiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., Elisanti, A. D., & KM, S. (2021). *Pendidikan karakter. Agrapana Media*.
- Falchikov, N. (2013). *Improving Assessment Through Student Involvement: Practical Solutions for Aiding Learning in Higher and Further*
- Febrianto Yopi Indrawan, E. I. (2021). Efektivitas Metode Pembelajaran Jigsaw Daring Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, Vol. 1 No. 3, 2021, pp. 259-268.

- Ferdinan, F. (2023). Implementasi Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik di MTs Muhammadiyah Datarang Kabupaten Gowa. 06(01), 8577–8590.
- Ferdinan, F., Nurhidaya, M., & ... (2023). The MBKM Program's Development in The AI Islam Kemuhammadiyah Subject at The Faculty of Islamic Religion Makassar Muhammadiyah University. *Edukasi Islami ...*, 12(03), 2035–2048. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4377>
- Ferdinan, Pewangi, M., Afifah, N., & Nearpod, A. (2023). TRAINING IN DEVELOPING TECHNOLOGY-BASED ISMUBA LEARNING AT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH. 4(4), 8462–8467.
- Gardner, H. (2006). *Five Minds for the Future*. Harvard Business School Press.
- Gholami, M., Moghadam, P. K., Mohammadipoor, F., Tarahi, M. J., Sak, M., Toulabi, T., & Pour, A. H. H. (2016). Comparing the Effects of Problem Based Learning and the Traditional Lecture Method on Critical Thinking Skills and Metacognitive Awareness in Nursing Students in a Critical Care Nursing Course. *Nurse Education Today*, 45, 16–21.
- Glasgow, N. A. (1997). *New curriculum for new times: A guide to student-centered, problem-based learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Goel, R., Sukanta Kumar Baral, Tapas Mishra, and Vishal Jain. 2023. *Augmented and Virtual Reality in Industry 5.0*. De Gruyter, Berlin.
- Halid hanafi. (2019). *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Hamalik, O. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara

- Hamdi, F. (2021). Pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 45-53.
- Heinze, A. & Procter. (2006). Online communication and information technology education. *Journal of Information Technology Education*. (5), 236.
- Hendry, G. D., & Murphy, L. B. (1995). Constructivism and problem-based learning. In P. Little, M. Ostwald, & G. Ryan (Eds.), *Research and development in problem based learning*, Vol. 3: Assessment and evaluation. Newcastle: Australian Problem Based Learning Network.
- Hmelo-Silver, C.E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16 (3) , 235—266.
<https://doi.org/101023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- HR Setiawan, A Bahtiar - 2023 - books.google.com. Monograf: Metode Role play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik). HTML
- <http://daeng-icn.blogspot.com/2013/12/blended-learning-dalampembelajaran.html>
- http://id.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran_Berbasis_Blended_Learning
- http://www.academia.edu/4950884/Contoh_Jurnal_BLENDED_LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN.
- <http://www.learning-circuits.org/2003/jul/2003/rossett.htm>
- <https://www.akademivcaindonesia.com/about-us/>
- <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>.
- <https://www.structural-learning.com/post/vygotskys-theory>.

- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>
- Ismail, A., Ismail, A. F., & Shariff, M. N. M. (2007). Perhubungan antara sistem komunikasi pampasan dan kepuasan kerja: adakah keadilan prosedur memainkan peranan bersyarat?. *International Journal of Management Studies*, 14(1), 121-142.
- Johnson, E.B. 2006. *Contextual Teaching and Learning*. California: Cornwin Press, Inc.
- Johnson, Roger T. dan Johnson, David W. *An Overview of Cooperative Learning*. 1994. <http://www.co-operation.org/pages/overviewpaper.html>. Diperoleh pada tanggal 16 Maret 2006
- Kagan, S. (1985). “Dimension of Cooperative Classroom Structure”. Dalam d. (. Robert E. Slavin, *Learning to Cooperative, Cooperate to Learn* (hal. 75). London: Plenum Press.
- Killpatrick, W.H. (1918). *The Project Method: The Use of The Purposeful Act in The Education Process*. In *Teacher College Record* (pp. 319—335).
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat SatuanPendidikan (KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kuswana, W. S. *Model Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2004*, makalah, dalam <http://energimandiri.com>. t.t.
- Latip, A. E. (2020). *Evaluasi Pembelajaran: Inovasi Penilaian Hasil Belajar*.
- M.J. Rosenberg. *E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*, New York: McGraw-Hill, 2001.

- Macaulay, C. & Cree, V.E. (1999). Transfer of Learning: Concept and Process. *Social Work Education*, 18, 183—194. <http://dx.doi.org/10.1080/02615479911220181>
- Main, P. 2022. Vygotsky's Theory. Retrieved from <https://www.structural-learning.com/post/vygotskys-theory>. Access on December 26, 2023.
- Malatuny, Y. G. (2016). Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 4(2), 87–95.
- Malik, P. A. (2020). Media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 65-72.
- Maltby, F. e. (1995). *Educational Psychology: An Australian and New Zealand Perspective*. Sidney: John Willey&Sons.
- Manning, M. a. (1992). *The What, Why and How of Cooperative Learning* . Washington : TNSTA.
- Marzano, R. J., & Pickering, D. (2005). *Building Academic Vocabulary: Teacher's Manual*.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, 6(1), 87–97.
- Mcleod, S. 2023. Lev Vygotsky's Sociocultural Theory Of Cognitive Development. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>. Access on December 26, 2023.
- McMillan, J. H., & Hearn, J. (2008). *Student Self-Assessment: The Key to Stronger Student Motivation and Higher Achievement*
- Mulyasa, H. E. (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Muslich, M. (2022). Pendidikan karakter: menjawab tantangan krisis multidimensional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslich, M. 2007. KTSP, Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Inovatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslich, M. 2009. Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual. Jakarta : Bumi Aksara.
- N Karnia, JRD Lestari, L Agung, MA Riani... - Jurnal Penelitian ..., 2023 - jurnal.umsu.ac.id. Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. umsu.ac.id
- Nainggolan, E. T. A. (2023). Manajemen Pendidikan: Pengelolaan SDM untuk Meningkatkan Standar Pendidikan. Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia.
- National Research Council (1999). How people learn: Bridging research and practice. Washington, DC: National Academy Press.
- Norman, G. R., & Schmidt, H. G. (1992). The psychological basis of problem-based learning: A review of the evidence. *Academic Medicine*, 67, 557–65.
- Nurhadi, Burhan, Yasin, & Senduk, A.G. 2004. Pembelajaran Kontekstual Dan Penerapannya dalam KBK. Malang: UM Press.
- Orfan, S. N., Akramy, S. A., Noori, A. Q., & Hashemi, A. (2021). Afghan Lecturers' Perception of Problem-Based Learning: A Case Study of Takhar University. *Journal of Problem-Based Learning*, 8(2), 62–68. <https://doi.org/10.24313/jpbl.2021.00059>
- Ortoleva, G. (2015). Writing to Share, Sharing to Learn: Technology-enhanced Learning Activities to Foster Professional Development in Initial Vocational Education: Giulia Ortoleva.

- Pinar, W. F. (2004). *What Is Curriculum Theory?* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Popham, W. J. (2018). *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know*.
- Prayitno, W. (2015). Implementasi blended learning dalam pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Pendidikan*, 6(01).
- Prayitno, W. (2015). Penerapan blended learning dalam pengembangan Pendidikan dan Pelatihan (diklat) bagi pendidik dan tenaga kependidikan (PTK). Yogyakarta: LPMP DI Yogyakarta.
- Puspitasari, E., & Puspitasari, R. (2016). Studi Komparasi Model Diskusi Dengan Model Blended Learning Di Jurusan Tadris Ips Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan lain Syekh Nurjati Cirebon. *Holistik*, 1(2), 174-190.
- Ramadhani, S. P. (2020). Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Matakuliah Bimbingan Konseling Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 327-336.
- Ramdhani, M. A. (2014). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan universitas garut*, 8(1), 28-37.
- Reynolds, C., & Patton, J. M. (2008). *Assessing Cultural Competence: A Critical Review of Current Tools*.
- Robin Mason & Frank Rennie, 2010, *Elearning (Panduan lengkap memahami Dunia Digital dan Internet)*, Yogyakarta : PT BACA.
- Roland, L. (1997). Benefits of Collaborative Learning. <http://www.fsu.wou.edu>. Diperoleh pada tanggal 3 September 2005
- Rony, R., & Jariyah, S. A. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Akhlak Peserta Didik. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 1(1), 79-100.

- Saliman. 2013. Pembelajaran Kontekstual Contextual Teaching & Learning (CTL) - Presentation Transcript. <http://www.slideshare.net/abeyow/pembelajaran-kontekstual-contextual-teaching-learning-ctl>. Diakses 08/01/2024
- Sanjaya, W. (2007). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Maskhur Dwi., Joyoatmojo, Soetarno., Wardani, Dewi Kusuma., & Sangka, Khresna Bayu. (2018). Developing Critical Thinking Skills Through the Collaboration of Jigsaw Model with Problem Based Learning Model. *International Journal of Instruction*, 12(1), 1077-1094.
- Sari, I. P. (2017). Implementasi pembelajaran berbasis e-learning menggunakan Claroline. *Research and Development Journal of Education*, 4(1).
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem-based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35, 31–38.
- Schapper, J., & Mayson, E. S. (2010). Research-led Teaching: Moving from a Fractured Engagement to a Marriage of Convenience. *Higher Education Research & Development*, 29(2), 641-651.
- Schmidt, H. G. (1993). Foundations of problem-based learning: Some explanatory notes. *Medical Education*, 27, 422–32.
- Schonert-Reichl, K. A., & Hymel, S. (2007). Educating the Heart as well as the Mind: Social and Emotional Learning for School and Life Success. *Education Canada*, 47(2), 20–25.
- Setiamiharja, R. (2016). Penilaian Portopolio Dalam Lingkup Pembelajaran Berbasis Kompetensi. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v3i2.2806>

- Simeone, A., Benjamin Weyers, Svetlana Bialkova, and Robert W. Lindeman. 2023. *Everyday Virtual and Augmented Reality*. Springer Nature, Switzerland.
- Slavin, R. E. (1985). *An Introduction to Cooperative Learning Research*. London: Plenum Press.
- Sukatin, S. P. I., & Al-Faruq, M. S. S. (2021). *Pendidikan Karakter*. Deepublish.
- Sukoco, P. C. (2017, November). Blended learning dalam Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Vol. 1, No. 1, pp. 339-346).
- Sumber Internet:
- Suparno, S. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 12-20.
- Susilawati, E. (2019). Penerapan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan portal Rumah belajar di SMP Pesat Bogor. *Jurnal Teknodik*.
- Suwondo, T. (2012). PENILAIAN PRODUK (PRODUCT ASSESSMENT) Salah Satu Bentuk Penilaian Kelas. June, 1–6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1283319>
- Suyatno, P. (2019). *Pengembangan media pembelajaran inovatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tabrani, Muhammad Amin (2023), Model Pembelajaran Cooperative Learning, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, E-ISSN: 2685-936X dan P-ISSN: 2685-9351.
- Tan, O. S. (2003). *Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century*. Singapore: Thomson Learning.

- Tan, O.S. (2004). Cognition, Metacognition, and Problem-Based Learning. In Tan, O.S. (eds.) *Enhancing Thinking Through Problem-Based Learning Approaches: International Perspectives* (pp. 1—16). Singapore: Thomson Learning.
- Thaib, D., Wahyudin, D., Rahmawati, Y., & Riyana, C. (2016). Studi analisis kebutuhan terhadap pengembangan model blended learning pada sistem pendidikan jarak jauh untuk meningkatkan kompetensi lulusan. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 107-125.
- The 10 Easy Steps. www.Jigsaw.org. Diperoleh pada tanggal 3 September 2005.
- Tips on Implementation. www.Jigsaw.org. Diperoleh pada tanggal 3 September 2005.
- Tofade, T., Elsner, J., & Haines, S. T. (2013). *Best Practice Strategies for Effective Use of Questions as a Teaching Tool*.
- Towns, M. .. (1998.). *Getting Cooperative Learning Started*. *Journal of Chemical Education (JCE)* 75 (1), 67-69.
- TP Wahyuni - *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2023 - jiip.stkipyapisdompou.ac.id. Analisis Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar. stkipyapisdompou.ac.id
- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 7-12.
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nur`aini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.21043/jp.v13i1.4645>
- van Ments, M., & Admiraal, W. (2019). Role-playing in Higher Education: An Educational Innovation Project in a Global

History Course. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(2), 188–198.

Visvizi, A., Miltiadis D. Lytras, Haifa Jamal Al-Lail. 2023. *Moving Higher Education Beyond Covid-19: Innovative and Technology-Enhanced Approaches to Teaching and Learning*. Emerald Publishing Limited, Bingley, U.K.

Wahyudi, W. (2012). *Assesment Pembelajaran Berbasis Portofolio di Sekolah*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 288–297. <https://doi.org/10.26418/jvip.v2i1.370>

Wayan, D. 2015. *Hakikat Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*, Februari 2014 : 125-143

Widiastuti, N. P. K., Putrayasa, I. B., & Adnyana, K. S. (2022). *Instrumen Penilaian Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 50–56. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.42473>

Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2002). *The Development of Achievement Task Values: A Theoretical Analysis*. *Developmental Review*, 22(1), 1–51.

Wolf, R. (2000). *Using Cooperative Learning Group*. Diambil kembali dari <http://id.www.ucsb.edu>.

Wulandari, S. N. (2019). *Pengaruh Penerapan Strategi Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Payakumbuh*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

www.vincentgaspersz.com

Y Nurfauzi, R Risnawati, DM Suwarna, A Ramatni... - *Journal on ...*, 2023 - jonedu.org. *Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka*. jonedu.org

Yunin Nurun Nafiah dan Wardan Suyanto (2014), *Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan*

Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 4, Nomor 1Santya, I. W. (2007). Model-model pembelajaran inovatif. Universitas Pendidikan Ganesha

Zamzania, A. W. H., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 1–13. [http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi_pembelajaran_Adea_Risa-1.pdf)

TENTANG PENULIS

Penulis Bagian 1



Dr Dede Hertina, S.E., M.Si

Seo Penulis, Peneliti, Trainer dan Dosen Tetap Pada Prodi S-1 Manajemen Universitas Widyatama, Bandung. Lahir di Madiun pada tanggal 12 Februari 1964. Jabatan Fungsional saat ini adalah Lektor Kepala. Penulis sering melakukan penelitian yang di publish pada berbagai jurnal nasional dan internasional. Penulis menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S1) di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YPKP Bandung Jurusan Manajemen Keuangan dan Perbankan, Program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Padjadjaran Bandung, Konsentrasi Manajemen Keuangan dan Program Doktor Ilmu Manajemen (S3) Universitas Padjadjaran Bandung dengan konsentrasi Manajemen Keuangan (2018). Buku karangan penulis diantaranya adalah *Advanced Financial Management*, Pengantar Manajemen Risiko, *Risk Management*, *Invesment Management*, *Accounting Management*, MSDM Era Milenial (Pengelolaan MSDM Yang Efektif Untuk Generasi Milenial), Manajemen Keuangan dan Bisnis (Teori dan Implementasi), Akuntansi Biaya (Cara Cerdas Mengelola Keuangan Organisasi), Buku Ajar Manajemen Keuangan II, Manajemen Rantai Pasok (Efektivitas MRP Dalam Mencapai Kesuksesan Bisnis), Buku Ajar Metode Penelitian Bisnis, Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital (Teori dan Penerapan) dan masih banyak buku karangan penulis.

Penulis Bagian 2



Nurhidaya M., S.Pd.I.,M.Pd.I.

Lahir dari pasangan Muchtar Bs dan Hajrah K dan anak ke delapan dari 9 bersaudara. Lahir di Datarang pada tanggal 15 September 1986. Saat ini penulis diberikan karunia 2 orang puteri (Athiyah Tabassam Padli dan Zahratul Mujahidah Padli) dan 1 orang Putera (Fawwaz Antasari Padli) dari seorang suami yang Bernama Padli Burhan, ST yang banyak memberikan support moril dan materil kepada penulis. Penulis berprofesi sebagai Dosen sejak tahun 2015 sebagai asisten dosen dan menjadi dosen tetap pada tahun 2018 di Universitas Muhammadiyah Makassar berhomebase di Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Penulis mengawali Pendidikan Tinggi Tahun 2004-2007 di D2 Pendidikan Guru Taman Kanak-Kanak Islam FAI Unismuh Makassar, 2007-2010 melanjutkan kuliah S1 di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI Unismuh Makassar, S2 Tahun 2013-2015 pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar pada prodi Pendidikan Islam dan saat ini (2023-sekarang) mengambil Program Doktor di Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Konsentrasi Pendidikan Agama Islam.

Penulis Bagian 3



Prof. Dr(Eng) Ir. Vincent Gaspersz, M.St, D.Sc, IPU, Asean Eng, APEC Eng, adalah seorang praktisi profesional dalam bidang Lean Six Sigma Supply Chain Management. Ia adalah seorang Lean Six Sigma Master Black Belt yang telah berpengalaman dalam industri selama lebih dari 30 tahun. Prof. Vincent Gaspersz memperoleh lima sertifikasi kompetensi dari ASQ (American Society for Quality), yaitu: CMQ/OE, CQE, CQA, CSSBB, dan CQIA. Ia memperoleh dua sertifikasi tertinggi dari APICS/ASCM, yaitu: CPIM-F dan CSCP-F. Prof. Vincent Gaspersz adalah Certified Lead Trainer dari Exemplar Global (Part of ASQ) dan Certified Management Systems Lead Specialist. Prof. Vincent Gaspersz dapat ditemukan dalam: <https://www.akademivcaindonesia.com/about-us/> dan www.vincentgaspersz.com

Penulis Bagian 4



Elisabet Tresia Angelica Nainggolan, S.Pd., seorang Pendidik dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Lahir di Hutanagodang, Kabupaten Toba Samosir, Sumatera Utara, 13 Oktober 1999. Anak ketiga dari enam bersaudara. Menamatkan pendidikan dasar, lanjutan pertama dan menengah atas di Kota Medan. Program Sarjana (S1) diselesaikan di tahun 2022 pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta. Karya ilmiah yang dihasilkan antara lain berjudul: Karakter Tokoh Utama dalam Novel Si Anak Pelangi Karya Tere Liye dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa penelitian

telah dilakukan dan dipublikasikan. Penulis tergabung dalam penulisan buku Manajemen Pendidikan: Pengelolaan SDM untuk Meningkatkan Standar Pendidikan.

Penulis Bagian 5



Dr.Hj.Rosmiati, M.Pd

Lahir di Bontotangga (Maros) Sulawesi-Selatan yang sangat terkenal dengan tempat wisata penangkaran Kupu-Kupu di dalam lokasi Bantimurung Maros. Penulis dilahirkan pada tanggal 29 September 1965. Saat ini profesi yang dijalani adalah mengabdikan sebagai seorang Dosen di Universitas Muslim Indonesia pada program studi Manajemen Pendidikan Agama Islam di Pascasarjana Program Doktor. Pendidikan Tinggi penulis diawali pada tahun

1991 di IAIN Alauddin Makassar yang saat ini telah berubah nama menjadi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Lalu melanjutkan Pendidikan S2 pada tahun 2002 dan S3 pada tahun 2016 di Universitas Negeri Makassar dengan mengambil konsentrasi Ilmu Pendidikan. Judul Disertasi yang diangkat dan menghantarkan penulis menjadi seorang Doktor adalah Pengembangan Model Pembelajaran Dasar-Dasar Pendidikan Berbasis Karakter di Universitas Muslim Indonesia.

Penulis Bagian 6



Dr. Henny Sanulita, M.Pd.

Seorang penulis, peneliti, dan Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Tanjungpura. Lahir di Ketapang, 22 September 1982. Penulis merupakan anak pertama dari empat orang bersaudara dari pasangan almarhum Bapak Syafaruddin dan Ibu Zainab. Ia menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Tanjungpura dan menyelesaikan program Pascasarjana (S2 dan S3) di Universitas Negeri

Malang pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Penulis mempunyai ketertarikan khusus terhadap bidang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Buku yang pernah diterbitkan yaitu: *Teknik Penulisan Karya Ilmiah: Cara Membuat Karya Ilmiah yang Baik dan Benar* dan *Inovasi dan Pengembangan Karya Tulis Ilmiah: Panduan Lengkap Untuk Peneliti dan Mahasiswa*.

E-mail: henny.sanulita@fkip.untan.ac.id

Penulis Bagian 7



Dr. Lalu Suhirman, M.Pd.

b. Tempat Tgl. Lahir : Tebaban-Lombok,
31 Desember 1963

c. Agama : Islam

d. Gol./Pangkat : Pembina Tk I, IV/B

e. Jabatan Fung.: Lektor Kepala-Assoc. Prof.

f. ID SINTA : 5995107

i. ID SCOPUS : 5720024938

j. Unit Kerja : Universitas

Cenderawasih, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan (FKIP) Jurusan Bahasa dan Seni,

Program Studi Bahasa Inggris

B. Pendidikan

1. Program Sarjana (S-1) FKIP Universitas Mataram (1988)
2. Program Magister (S-2) Universitas Negeri Malang (2000)
5. Program Doktor (S-3) Universitas Negeri Makassar (2016)

Bidang- bidang yang ditekuni: pengajaran dan penelitian Pendidikan Bahasa Inggris, *Applied linguistics, Teaching Learning Strategies, Teaching Methods and Approaches, Innovative studies*, Pengembangan bahan ajar, *Discourse Analysis, Cross Cultural Understanding, English Language for Young Learners, Gender's Role*.

E-mai - lalusuhermanmpd@gmail.com

Penulis Bagian 8



Lila Pangestu Hadiningrum, seorang penulis, peneliti dan Dosen di UIN Raden Mas Said Surakarta. Lahir di Bantul, 16 April 1981. Menamatkan pendidikan Dasar, lanjutan pertama dan menengah di Kota Bantul DIY; Program Sarjana (S1) di Universitas Sebelas Maret, dan Program Pascasarjana (Program Magister-S2 Teknologi Pendidikan) pada Universitas Sebelas Maret. Beberapa penelitian yang dilakukan penulis didanai oleh internal perguruan tinggi dan juga Puslitbang Bimas Agama dan Layanan Keagamaan. Selain meneliti, penulis juga menulis buku, artikel, majalah, buletin dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara yang sangat tercinta ini.



<https://scholar.google.com/citations?user=guoggNoAAAAJ&hl=en>



SintaID: 6653392

E-mail: lilahadiningrum@gmail.com

Penulis Bagian 9



Retno Dewi Prisusanti, seorang penulis, peneliti dan Dosen pada Departemen Fakultas saint dan Teknologi Institut Teknologi sains dan Kesehatan Rumah sakit dokter Soepraoen (ITSK RS dr. Soepraoen) Kesdam V /Brawijaya Malang . Lahir di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, 25 Maret 1985. Anak kedua dari dua bersaudara, pasangan bapak Supriyadi dan Ibu Susianah.

Ketertarikan penulis untuk aktif dalam membuat tulisan dimulai saat menempuh D-3 Kebidanan di STIKES ICME Jombang pada tahun 2008 dan melanjutkan D-4 Bidan Pendidik di STIKES Husada Jombang pada tahun 2010. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan S-2 di Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2016 dengan jurusan Kesehatan masyarakat. Dengan gelar terakhir yang dimiliki oleh penulis di akhir nama yaitu Retno Dewi Prisusanti Amd, Keb., S.ST., MPH.

Penulis memiliki kepakaran dibidang Kesehatan Reproduksi, Anatomi Fisiologi dan Terminologi, Metodologi Penelitian, Biostatistik, Statistik Fasyankes, Epidemiologi, dan Komunikasi Efektif. Untuk mewujudkan karir sebagai dosen professional, penulis pun aktif sebagai peneliti dibidang kepakarannya tersebut untuk menunjang Tri Darma Perguruan Tinggi baik pengabdian Masyarakat, Penelitian dan Luaran berupa jurnal serta buku.

 @Retnodewipris's;  : Retno_dewi

 https://www.youtube.com/channel/UCC1FnESM2yikcwPa_xds0TQ

 ORCID.ID: <http://orchid.org/0000-0002-5806-2007>

 [google scholar.ID:](https://scholar.google.com/citations?user=Asfbl0EAAA&hl=id)

<https://scholar.google.com/citations?user=Asfbl0EAAA&hl=id> ; 

SintalD: 6108865;

E-mail: retnodewi@itsk-soepraoen.ac.id retnodewi2503@gmail.com

Penulis Bagian 10



Ahmad Nashir

Lahir di Balleangin Kab. Bululumba pada tanggal 02 Januari 1985. Sekarang diamanahi sebagai dosen tetap persyarikatan Muhammadiyah di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam. Memulai Pendidikan secara formal di SD 51 Parang Silibbo Kab. Bulukumba lulus 1997. Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren Al-Furqan Ereng-Ereng Kab.

Bantaeng lulus 2003. D2 Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar lulus 2004. S1. Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Unismuh Makassar lulus 2009. S2. Magister Manajemen Pendidikan Agama Islam Unismuh Makassar lulus 2013. Sekarang sementara proses penyelesaian program doktor pada bidang Pendidikan Agama Islam dengan Judul disertasi Implementasi Pembelajaran ISMUBA dalam Meningkatkan Pengamalan Risalah Islam Berkemajuan di Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Gombara Kota Makassar.

Penulis Bagian 11



Dr. Ferdinan, S.Pd.I., M.Pd.I

Seorang penulis dan dosen tetap Program Studi pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassa. Lahir Tombolo, 23 Juli 1980. Penulis merupakan anak kedua dari delapan bersaudara dari pasangan Almarhum bapak Abd. Hamid, K dan Ibu Muliyani. Menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Unismuh Makassar, tahun 2005, Strata Dua (S2) Unismuh Makassar, tahun 2012, Strata Tiga

(Doktor) UIN Alauddin Makassar. Buku yang telah ditulis dan terbit berjudul di antaranya: 1. *Desain Pembelajaran*, 2. *Dasar-Dasar*

Pendidikan Ditinjau Dari berbagai Aspeknya, 3. Evaluasi Program Pendidikan Islam, Karakteristik Kepribadian Guru dan Pelaksanaan Pembelajaran, 4. Manajemen Pendidikan Islam: Teori dan Panduan Komprehensif, 5. Metodologi Penelitian Pendidika, dan Dasar-Dasar Ilmu Pendidika

Penerbit :
PT. Sonpedia Publishing Indonesia



Redaksi :
Jl. Puntadewa, Ngebel, Tamantirto, Kec.
Kasih, Kabupaten Bantul, Daerah
Istimewa Yogyakarta,
Kode Pos 55184

Email:
greenpustakaindonesia@gmail.com

Website:
www.greenpustaka.com