

PEMUTAKHIRAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR MELALUI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (*JOYFUL LEARNING*)

Marzuki

(FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak)

Abstrak: *PAKEM* merupakan suatu konsep yang membantu guru untuk menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi keadaan di dunia sekitarnya (*real world*) dan memotivasi anak untuk lebih paham terhadap hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya pada kehidupan mereka sehari-hari, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat. Dengan *PAKEM* sangat dimungkinkan pembelajaran menjadi model pembelajaran yang kontekstual, menarik, menyenangkan, aktif, dinamis, dialogis, efektif dan bermakna bagi anak didik. *PAKEM* yang diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran terpadu model *Webbing* (*Tematik*), dapat dijadikan rujukan dalam pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi.

Kata Kunci: *Pemutakhiran, Joyful Learning, PAKEM*

A. Pendahuluan

Kualitas pendidikan di negeri tercinta ini cukup memprihatinkan kita semua. Mutu proses dan hasil pembelajaran, khususnya di sekolah dasar (SD) menurun, bermasalah, dan rendah. Mengapa terjadi penurunan kualitas pembelajaran dan mengapa kualitas keluaran lembaga pendidikan rendah? Bagaimana cara mengatasinya permasalahan tersebut? Dapatkah pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (*PAKEM*) dijadikan alternatif pemutakhiran atau peningkatan proses dan hasil belajar anak di SD berkaitan dengan pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)?

Permasalahan dalam pendidikan itu timbul disebabkan oleh berbagai faktor seperti minat anak belajar rendah, lingkungan yang kurang mendukung, kurikulum yang sarat dengan muatan materi ajar, model

pembelajaran yang monoton dan searah, dana terbatas, sarana dan prasarana pendidikan terbatas, serta kesejahteraan guru yang belum memadai. Cara pembelajarannya tidak terarah pada cara mereka belajar, kurang mengarah pada penemuan, analisis, berpikir kritis, dan pengembangan kreativitas anak. Sebagian besar guru SD lebih cenderung mengikuti '*Genre Behaviorisme*', daripada mengikuti '*Genre Konstruktivisme*'. Metode pembelajarannya monoton, searah, dan penjejalan materi ajar bagaikan mengisi botol kosong, yang dibarengi dengan pengaturan anak harus duduk manis, dengar, catat dan hafalkan sehingga tidak tercipta suasana belajar anak yang aktif, tidak terjadi interaksi dan komunikasi dialogis antarsiswa dan guru - siswa. Dengan kata lain, ketidakberhasilan kualitas pendidikan, khususnya dalam penataan pembelajaran di kelas, disebabkan oleh *kekurang kemampuan*

sebagian guru dalam menyeleksi, mengarahkan proses belajar, dan sebagainya lagi karena *kekeliruan cara pandang* atau pendekatan yang digunakan oleh guru terhadap proses pendidikan sehingga pembelajaran tidak menarik dan bahkan membelenggu kreativitas anak belajar.

Dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak didik, perlu dilakukan upaya peningkatan kualitas guru SD yang menekankan pada kemampuan profesional. Kemampuan profesional sebagai guru dibentuk melalui berbagai pengalaman belajar mulai dari pengkajian, pelatihan, pembiasaan dan penghayatan yang dilakukan di sekolah dan di masyarakat. Kegiatan dilakukan melalui suatu pelatihan atau lokakarya, guru SD diharapkan dapat mengenali paradigma baru pembelajaran, menggambarkan hakikat belajar bagaimana belajar yang mengarah pada pendidikan kecakapan hidup (*life skill*). Guru dapat mengenali dan mengimplementasikan model-model pembelajaran secara terintegrasi dan komprehensif serta mampu mengeliminasi persoalan rendahnya kualitas pendidikan. Guru mampu mengimplementasikan paradigma *Teaching Based* ke *Learning Based* dengan menerapkan pendekatan Heuristik seperti CBSA, dan *Contextual Teaching Learning (CTL)* yang berpijak pada *Quantum Teaching* dan *Quantum Learning*.

B. Genre Konstruktivisme: Belajar, Mengajar dan Pembelajaran di SD

Pada dasarnya suatu proses pendidikan di sekolah tidak terlepas dari unsur belajar, mengajar dan

pembelajaran. Ketiga unsur tersebut, saling berkaitan dan sulit dipisahkan. Dalam proses ini anak terlibat aktif belajar, sedangkan guru sebagai fasilitator. Berikut akan dipaparkan tentang pengertian belajar, mengajar, dan pembelajaran.

1. Pandangan Belajar menurut Konstruktivisme

Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja). Kegiatan belajar harus terarah pada kebermaknaan belajar sebagai upaya pengembangan kompetensi anak agar ia memiliki daya kritis, kreatif, cerdas, banyak akal, berpikir eksploratif, sifat demokratis dan humanistik.

Menurut 'Genre Konstruktivisme' belajar adalah proses pemaknaan informasi baru dan penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif dan refleksi serta interpretasi (Brooks and Brooks 1993). Belajar sebagai proses membangun makna atau pemahaman oleh si anak terhadap pengalaman, informasi baru yang disaring dengan persepsi, pikiran/ pengetahuan yang dimiliki. Jadi belajar adalah memproduksi gagasan dan menghargai gagasan.

Menurut Marzano, Pickering, dan McTighe (1993) peristiwa belajar merupakan proses yang erat kaitannya dengan proses berpikir. Proses belajar tersebut memiliki lima dimensi, yaitu (i) dimensi sikap dan

persepsi yang positif mengenai belajar, (ii) dimensi menyerap dan mengintegrasikan pengetahuan, (iii) dimensi memperluas dan memperbaiki pengetahuan, (iv) dimensi menggunakan pengetahuan secara bermakna, dan (v) dimensi kebiasaan yang produktif dari pikiran. Kelima dimensi tersebut merupakan unsur pokok di dalam belajar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Unsur persepsi, sikap positif dan kebiasaan berpikir produktif dalam berpikir merupakan sarana utama untuk dapat menimbulkan terjadinya perolehan dan pengintegrasian, perluasan dan perbaikan pengetahuan, serta penggunaan pengetahuan secara bermakna. Dengan kata lain, proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila seluruh unsur tersebut satu sama lain saling mendukung.

2. Pandangan Mengajar menurut Konstruktivisme

Mengajar diartikan sebagai upaya menata lingkungan belajar agar si anak termotivasi dalam menggali makna serta menghargai keberagaman. Suasana kelas yang kondusif, aman, nyaman, dan menyenangkan, akan membuat anak bergairah dan betah belajar (Marzuki, 2000).

Faktor kegiatan proses belajar dalam suasana menyenangkan akan membuat anak suka belajar, kerasan belajar, dan akan mencerdaskan serta menguatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, pendidikan itu tidak hanya membuat anak mampu (*able*), namun juga unggul (*excellent*), sehingga diakui keberadaannya di lingkungannya dan dimasa yang akan datang.

Berkenaan dengan hal itu, para ahli pendidikan merumuskan kembali paradigma dan visi pendidikan dengan mengubah paradigma *teaching* menjadi *learning*. Mengajar diartikan menciptakan suasana belajar yang mengembangkan inisiatif, tanggungjawab belajar si anak kearah belajar seumur hidup. Guru berperan membimbing anak dalam membangun makna dengan cara mem pertanyaan kejelasan, bersikap kritis dan melakukan partisipasi. Dengan perubahan ini proses pendidikan menjadi "proses bagaimana belajar bersama antara guru dan anak didik".

Guna mewujudkan paradigma *learning*, guru dalam mengajar seyogyanya mengacu pada empat (4) pilar pendidikan dari Unesco, yaitu : (a) *Learning to think* (belajar berpikir), artinya pendidikan berorientasi pada pengetahuan logis dan rasional sehingga anak berani menyatakan pendapat dan bersikap kritis serta memiliki semangat membaca yang tinggi; (b) *Learning to do* (belajar berbuat/hidup), artinya pendidikan diarahkan pada keterampilan anak (pebelajar) dalam menyelesaikan problem keseharian; (c) *Learning to live together* (belajar hidup bersama), artinya pendidikan diarahkan pada pembentukan anak yang berkesadaran bahwa kita hidup dalam sebuah dunia yang global, bersama banyak manusia dari berbagai bahasa dengan latar belakang etnik, agama dan budaya. Di sinilah pentingnya pendidikan akan nilai-nilai mengenai perdamaian, pelestarian lingkungan hidup, toleransi, penghormatan hak asasi manusia, dan lain-lain menjadi aspek utama yang mesti meng internal

dalam kesadaran anak; (d) *Learning to be* (belajar menjadi diri sendiri) artinya visi pendidikan hendaknya diorientasikan pada bagai mana anak di masa depannya dapat tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang mandiri, memiliki harga diri, bermartabat dan tidak sekadar memiliki (*having*) materi-materi dan jabatan politis.

Dari ke empat visi pendidikan tersebut jika disimpulkan, maka akan diperoleh kata kunci berupa "*Learn how to learn*" (belajar bagaimana belajar). Karena pendidikan tidak hanya berorientasi pada nilai akademik yang bersifat pemenuhan aspek kognitif saja, melainkan juga bagaimana anak belajar dari lingkungan (kekayaan dan luasnya hamparan alam), pengalaman dan kehebatan orang lain, sehingga anak dapat mengembangkan sikap-sikap kreatif dan daya berpikir *imaginative*.

Pergeseran paradigma pendidikan akan menuntut penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang dipandang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan. Metode dan strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan untuk membentuk anak didik dalam mewujudkan perilaku belajar secara aktif dan efektif agar mencapai tujuan yang diinginkan. Strategi pembelajaran meliputi berbagai aspek kegiatan yang harus dilakukan guru dalam situasi interaksi belajar-mengajar, antara lain yang menyangkut perumusan tujuan, pemilihan bahan ajar, teknik dan media (alat bantu mengajar), kegiatan belajar peserta didik, evaluasi hasil belajar, dan manajemen pembelajaran. Semuanya itu harus dikemas secara apik sehingga tujuan pembelajaran tercapai

dan penuh kebermaknaan (Marzuki, 2003).

Proses kegiatan belajar mengajar bukan hanya dalam bentuk penyampaian informasi belaka, tetapi pembelajaran dalam bentuk pemrosesan informasi yang dilakukan oleh anak didik sehingga anak didik akan dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata. Pemrosesan informasi harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga mampu mengembangkan anak kreatif dan adaptif terhadap tuntutan yang berkembang. Oleh karena itu, perlu pengembangan dan pemutkahiran cara, strategi atau model pembelajaran yang dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, mengaktifkan dan kebermaknaan belajar bagi anak. Berkaitan dengan hal itu, dalam layanan pembelajaran dapat kita gunakan "*Quantum learning*" dan "*Quantum teaching*". Pada hakikatnya *Quantum teaching* berbasis Konstruktisme, merupakan pendekatan belajar mengajar yang mengembangkan satu model dan strategi pembelajaran yang efektif dengan melibatkan siswa langsung belajar mengalami dalam suasana kelas yang menyenangkan dan penuh gairah. Pada masa lalu dan mungkin sekarang, masih terdapat lingkungan belajar sering dipersepsi sebagai suatu lingkungan yang menyiksa, membosankan, kurang merangsang sehingga anak-anak belajar secara terpaksa dan kurang bergairah. Sementara itu, para guru berada dalam suasana yang sama yaitu berada dalam suasana lingkungan yang tidak menyenangkan. Kondisi itu harus diperbaiki atau diubah menjadi suatu lingkungan

pembelajaran yang memberikan suasana nyaman, menggairahkan, merangsang, menantang dan bermakna serta *joyful*. Inilah pentingnya bagi setiap guru melakukan pemutakhiran cara atau strategi mengajar, misalnya dengan menerapkan pendekatan "Integrated Learning (Pembelajaran terpadu)" dengan model Tematik. Ketika guru mengajar harus membangun suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media konkret yang bervariasi dan menerapkan metode mengajar yang bervariasi agar terjadi suatu simfoni pembelajaran yang harmonis, dinamis, dialogis, komunikatif, indah menakutkan dan penuh kebermaknaan (*meaningful*).

C. Pemutakhiran Pembelajaran Berbasis pada Pendekatan Kontes tua

Genre Konstruktivisme memandang bahwa lingkungan belajar harus ditata ke dalam suasana nyaman, nikmat, menggairahkan, merangsang, dan menantang agar anak mudah belajar (Wilson, 1996; Lebow, 1993). Salah satu ciri dari penataan lingkungan belajar seperti ini adalah adanya keterlibatan anak sebagai subjek didik yang belajar (Edelson, Pea, dan Gomez, 1996; Duffy dan Jonassen, 1992; Jonassen, Myers, dan McKillop, 1996). Pemikiran ini untuk mencari jawaban atas pertanyaan apa yang harus disediakan dalam lingkungan belajar agar anak terdorong untuk terlibat secara aktif dalam belajar, ia dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang dapat belajar berpikir, belajar berbuat/hidup dan belajar menjadi mandiri dan memiliki harga diri serta dapat menghargai

keragaman yang ada disekitarnya. Proses pembelajaran merupakan usaha sadar untuk menumbuhkan hasrat belajar. Oleh karena itu, merupakan suatu keharusan secara pedagogis dan psikologis kegiatan belajar mengajar harus mengkondisikan terjadinya belajar seperti mengkonstruksi pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi dan interpretasi (Brooks dan Brooks, 1993; Degeng, 1998). Untuk mewujudkan kegiatan belajar yang efektif seperti dimaksud di atas, diperlukan interaksi yang mampu mengubah energi menjadi cahaya. Dengan demikian pemutakhiran dapat diimplementasikan melalui Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Quantum teaching (QT).

QT adalah penggabungan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar peristiwa belajar (De Porter, Reardon, Noury, 1999). Interaksi ini menyangkut unsur-unsur untuk belajar efektif—menyenangkan yang memengaruhi kesuksesan anak. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah anak menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi anak sendiri dan orang lain. Proses belajar – mengajar adalah fenomena yang kompleks, yaitu segala sesuatunya berarti, setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi, dan sampai sejauhmana guru mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pembelajaran. Kegiatan *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dialogis, komunikatif dan demokratis dalam lingkungan kelas interaktif, yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar yang kukuh.

Agar proses belajar mengajar efektif, guru harus berpijak pada asas: "Bawalah Dunia Mereka (anak) ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka (anak)". Artinya, untuk mengajar, pertamanya guru harus membangun jembatan autentik mema suki kehidupan anak. Dengan kata lain, belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia, yakni pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh, di samping pengetahuan, sikap, keterampilan, dan keyakinan sebelumnya serta persepsi masa mendatang.

Model yang dipaparkan tersebut di atas merupakan suatu gambaran strategi mengajar yang berpijak pada **Genre Konstruktivisme**, yaitu anak sebagai pusat pembelajaran, untuk mengontruksi pengetahuan melalui pengalaman yang konkret, aktivitas kolaborasi, inter pretasi dan refleksi sedangkan guru sebagai fasilitator.

Teknologi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Pakem).

PAKEM merupakan istilah trendi yang muncul di tahun 2000-an. PAKEM sepadan dengan *Contextual Learning* artinya : *A conception that helps teachers relate subject matter content to real world situations and motivates students to make connections between knowledge and its applications to their lives as family members, citizens, and workers* (Best, 2001). Jadi, PAKEM merupakan suatu konsep yang membantu guru untuk menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi keadaan di dunia sekitarnya (*real world*) dan memotivasi anak untuk lebih paham

terhadap hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya pada kehidupan mereka sehari-hari, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat. Fokus PAKEM adalah pada kegiatan anak di dalam belajar, baik dalam bentuk kelas , kelompok kecil, individu, partisipasi di dalam proyek, penelitian, praktikum, penemuan maupun beberapa macam strategi yang hanya dibatasi dari imajinasi guru (Philip Rekdale, 2005). Istilah ini terkait erat dengan pembel ajaran *Quantum (Learning dan Teaching)*.

Dalam pendidikan terdapat beberapa keterampilan dalam pembel ajaran yang belum mendapat perhatian, yaitu "*Survival Skill*" dan "*Life Skill*". *Survival skill* sebagai keterampilan dasar yang digunakan agar manusia dapat bertahan hidup, misalnya keterampilan untuk mencari perlindungan dan lainnya. Hal ini, merupakan hal yang patut diperhatikan. Juga tidak kalah pentingnya "*Life skill*" sebagai keterampilan yang harus dimiliki individu sehingga memungkinkan mendapat jalan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik, misalnya keterampilan berko munikasi, keterampilan berfikir logis, keterampilan menganalisis. Semua ini akan melengkapi keterampilan dasar lainnya bagi anak dalam pembelajaran menuju dewasa. Masih dalam kelompok keterampilan ini ialah kemampuan yang membuat anak semakin percaya diri, toleran terhadap keberagaman/ perbe daan, mau berkerja sama dalam kelom pok, dan mempunyai tanggung jawab kebersamaan. Hal ini, merupakan hal yang patut diindahk an. Karena itu, pembelajaran di sekolah hendaknya

mengaktifkan anak melalui kegiatan belajar yang dinamis mencari dan menemukan, bernuansa berpikir kritis, dialogis dan demokratis.

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran aktif-kreatif dan efektif adalah sebagai berikut.

1. Memahami tujuan dan fungsi belajar. Guru perlu memahami konsep-konsep mendasar dan cara belajar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang khas dan berbeda dengan manusia dewasa, baik secara fisik maupun mentalnya. Walaupun sudah tersedia kurikulum dan buku teks, pembelajaran yang hanya bersumber pada kurikulum dan buku teks belumlah memadai. Untuk itu, guru perlu memperdalam berbagai sumber, termasuk pengalaman dalam berinteraksi dengan anak.

2. Mengenal anak sebagai individu. Anak-anak berasal dari lingkungan yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Mengenal anak dalam pembelajaran akan lebih optimal hasilnya jika lebih dekat terhadap anak sehingga mampu mengenal minat dan kemampuan khusus yang dimilikinya. Melalui belajar aktif, perbedaan individu perlu diperhatikan dan dikembangkan secara optimal. Berbagai metode dan strategi dapat digunakan untuk mendorong kreativitas melalui pengembangan belajar berdasarkan pengalaman dan minat anak. Di dalam kelas guru tidak selalu melakukan kegiatan yang sama bagi anak yang mempunyai kecepatan belajar yang berbeda. Anak-anak yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah (*peer tutoring*).

3. Memanfaatkan organisasi kelas. Seringkali ada kebutuhan bahwa seluruh kelas perlu mendapatkan informasi atau mempelajari sesuatu secara klasikal. Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan dan berkelompok dalam bermain bersama. Perilaku ini dapat dimanfaatkan pula dalam kelas. Siswa dapat saling membantu dalam melakukan tugas belajar tertentu, kadang-kadang berpasangan. Beberapa membentuk kelompok kecil, dan ada juga yang bekerja secara individual. Dengan cara ini, anak-anak dapat mendengar informasi yang disampaikan guru, kemudian bekerja memecahkan masalah secara berpasangan, membentuk kelompok kecil atau secara individual. Berdasarkan pengalaman, diketahui bahwa anak-anak bekerja lebih baik jika mereka duduk dalam kelompok. Karena pada saat duduk berkelompok akan memudahkan berinteraksi dan saling bertukar pendapat di antara mereka.

4. Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah diperlukan keterampilan bertanya yang cukup tinggi. Walaupun hal ini tidak mudah, akan tetapi tidak ada alasan untuk tidak mencoba. Perlu latihan dan mencoba untuk memperkaya pengalaman dan meningkatkan kreativitas dan keterampilan. Tugas yang diberikan hendaknya cukup menantang anak untuk mencari jawaban dan mengembangkan kreativitasnya. Misalnya, menggunakan pertanyaan uraian terbuka, ini akan memberikan tantangan bagi anak untuk lebih berpikir dan

meningkatkan kreativitasnya daripada pertanyaan tertutup dengan jawaban tunggal (*a single right answer*).

5. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan yang menarik, aman, dan menyenangkan. Menciptakan lingkungan ruangan kelas yang menarik, aman, dan menyenangkan adalah suatu tindakan guru ketika mengoreksasi suasana kelas yang kondusif bagi pelaksanaan pembelajaran aktif. Hasil pekerjaan anak dapat dipajang dengan maksud untuk memotivasi mereka belajar, karena sesuatu yang dipajang akan menjadi pembicaraan di antara mereka tentang kelebihan dan kelemahan yang dipajang, dan seringkali menjadi inspirasi atau sumber belajar untuk memperbaiki pekerjaan sendiri. Hasil yang dipajang dapat berupa gambar, peta, diagram, model, benda asli, puisi, karangan, dan sebagainya. Ruang kelas dan lingkungan kelas yang ditata dengan baik dapat pula menjadi sumber bagi pengembangan minat dan kemampuan siswa.

6. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran aktif merangsang anak untuk belajar dari lingkungannya (fisik, sosial, dan budaya). Lingkungan dapat berperan sebagai media, tetapi dapat juga sebagai objek kajian. Dengan memanfaatkan lingkungan, ketrampilan-ketrampilan anak seperti mengamati (dengan seluruh indra), mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasi, membuat tulisan, dan membuat gambar/diagram akan dapat ditumbuhkan. Suasana lingkungan yang demikian tentu akan membangkitkan kreativitas anak.

Anak secara aktif melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan guru atau kawan-kawannya. Anak-anak mengalami langsung atau melakukan kegiatan belajar seperti mencari, menggali, menemukan, mengamati, meneliti, dan kemudian melakukan refleksi.

7. Pemberian umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar. Guru mengajak anak untuk mengembangkan diri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki terutama membantu anak dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan, termasuk hal yang diutamakan dalam pembelajaran aktif. Implikasinya, guru harus memberikan umpan balik kepada anak dengan cara yang santun dan bersahabat serta tidak menonjolkan kesalahan atau ketidakmampuan anak yang berakibat mematikan kreativitas belajar anak. Guru harus konsisten memeriksa hasil pekerjaan siswa dan memberikan komentar dan catatan. Catatan guru tentang kemampuan anak, kekuatan dan kelemahannya (tidak semata-mata berupa nilai) akan lebih bermanfaat bagi pengembangan anak.

8. Bedakan antara fisik dan mental. Banyak guru merasa puas jika menyaksikan para siswa kelihatan sibuk bekerja, dan secara fisik mereka kelihatan bergerak. Apalagi jika terlihat meja kursi diatur dalam kelompok dan anak-anak duduk saling berhadapan, kelas penuh dengan pajangan hasil kerja siswa. Hal ini bukan indikator keberhasilan dalam pembelajaran aktif. Hal ini hanya memperlihatkan penampilan kegiatan, tetapi belum menjamin telah terjadi keaktifan secara mental. Dalam keadaan seperti itu waktu belajar di kelas berlalu tanpa

menghasilkan pengaruh positif bagi hasil belajar anak. Belajar aktif dan efektif dapat dikatakan bermakna jika kegiatan belajar mengajar mengarah kepada kegiatan yang melatih anak berpikir secara aktif. Pengertian ini penting untuk dirumuskan agar kita tidak terpeleset dalam kegiatan belajar aktif semu yang hanya menyentuh permukaan saja.

9. Pengelolaan kelas yang efektif. Pengorkestrasian kelas adalah suatu rentetan kegiatan guru untuk menumbuhkan, mendukung pembelajaran aktif dan mempertahankan organisasi kelas yang efektif, yang meliputi: (1) tujuan pembelajaran, (2) penggunaan waktu yang tersedia, (3) ruang dan perabot pelajaran di kelas, dan (4) pengelompokan dalam belajar. Untuk melakukan kegiatan belajar yang menggairahkan yakni anak sebagai pusat kegiatan belajar, perlu penataan suasana dan organisasi kelas yang luwes. Pemajangan hasil-hasil belajar kelas perlu dilakukan, sehingga anak lebih bergairah dan termotivasi untuk belajar. Dalam melayani kegiatan belajar aktif, pengelompokan belajar anak memiliki arti penting yaitu menumbuhkembangkan rasa kerjasama, toleransi, dan saling menghormati. Tutor sebaya yakni anak berperan sebagai guru. Di negara maju, percobaan menggunakan anak sebagai guru tutor sebaya telah berlangsung dan menunjukkan keberhasilan. Dasar pemikirannya adalah anak yang pandai dapat memberikan bantuan kepada anak yang kurang pandai. Bantuan tersebut dapat dilakukan kepada teman sekelasnya di luar sekolah. Tugas utama guru adalah menciptakan suasana dalam kelas

agar terjadi interaksi belajar yang dapat memotivasi anak untuk belajar dengan baik dan sungguh-sungguh. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi belajar mengajar dan kemampuan untuk mengatur kelas yang baik. Untuk menciptakan suasana yang dapat menumbuhkan gairah belajar, mening katkan prestasi belajar anak, dan lebih memungkinkan guru memberikan bimbingan dan bantuan terhadap anak dalam pembelajaran, diperlukan pengorganisasian kelas yang memadai.

10. Teknik bertanya. Pertanyaan yang dirumuskan dan digunakan dengan tepat akan merupakan alat komunikasi yang ampuh antara guru dan anak. Karena itu guru seharusnya menguasai teknik bertanya. Selain itu guru juga harus benar-benar mendengarkan apa yang dikemukakan anak dan memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan mereka (Sarah M. Butzin, 2005). Penggunaan teknik bertanya merupakan keberhasilan pembelajaran aktif. Fungsi pertanyaan tersebut dalam kegiatan pembelajaran adalah: (1) Memberi dorongan dan pengarahan kepada anak dalam berpikir untuk memecahkan suatu masalah, (2) Memberikan latihan kepada anak untuk menggunakan informasi dan keterampilan memproseskan perolehan dalam menjelaskan atau memecahkan suatu masalah, (3) Memberikan dorongan atau mengajak siswa untuk berpikir dan memecahkan suatu masalah dengan kemampuannya sendiri, (4) Memberikan dorongan untuk berperan serta secara aktif dalam proses belajar

mengajar, dan (5) Memperoleh umpan balik dari anak.

11. Metode, strategi dan teknik pembelajaran. Beberapa metode dan strategi pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.

(1) Metode Diskusi. Metode diskusi adalah satu cara penyampaian pelajaran melalui sarana pertukaran pikiran untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Metode diskusi memiliki keuntungan atau kekuatan, antara lain: (a) mempertinggi peran serta perorangan, (b) mempertinggi peran serta kelas secara keseluruhan, dan (c) memupuk sikap saling menghargai pendapat orang lain. Diskusi dapat dilakukan antara guru dengan seluruh kelas, guru dengan sekelompok anak, anak dengan anak dalam kelompok, dan anak dengan anak dalam kelas. Dengan demikian, yang dapat menjadi pemimpin diskusi tidak hanya guru. Akan tetapi lebih baik jika guru membimbing anak agar mampu memimpin diskusi. Tidak semua masalah patut didiskusikan. Masalah yang patut didiskusikan hendaknya: (a) menarik perhatian anak, (b) sesuai dengan tingkat perkembangan anak, (c) memiliki lebih dari satu kemungkinan pemecahan atau jawaban, dan (d) pada umumnya tidak mencari jawaban yang benar, melainkan mengutamakan pertimbangan dan perbandingan.

(2) Metode Belan Be (Belajar sambil Bermain) terutama bermain peran. Unsur yang paling menonjol dalam bermain peran adalah unsur hubungan sosial. Dalam bermain peran, anak dapat mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu. Misalnya sebagai

pahlawan, petani, dokter, guru, dan sopir. Ini dapat melatih anak menghargai jasa dan peran orang lain, serta meresapi nilai-nilai kebersamaan dan tenggang rasa atau toleransi. Dengan penanaman toleransi, anak akan belajar percaya diri. Selain bermain peran, anak juga dapat berperan sebagai media. Melalui kegiatan ini anak-anak dilatih mengembangkan daya imajinasi. Dalam bermain peran untuk kelas rendah tidak perlu disusun cerita secara khusus. Guru cukup menggambarkan isi cerita serta garis besar, kemudian kepada anak ditentukan peran-peran yang ada dalam cerita tersebut. Mereka diberi kebebasan untuk memerankan tingkah laku tokoh sesuai dengan imajinasi. Mengajar olahraga di kelas rendah, misalnya, seyogyanya menerapkan belajar sambil bermain, yaitu dengan Senam Si Buyung. Anak akan termotivasi untuk melakukan hal itu, karena pembelajaran menyenangkan belajar sambil bermain.

(3) Metode Proyek. Untuk lebih memantapkan pengetahuan yang telah dipelajari, pengetahuan tersebut hendaknya diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan kata lain, anak diminta menghubungkan sebanyak mungkin pengetahuan yang telah diperolehnya. Metode yang sesuai untuk mewujudkan hal ini adalah metode proyek. Selain untuk memantapkan pengetahuan yang telah dimiliki anak, metode proyek juga memungkinkan anak memperluas wawasan pengetahuan dari suatu mata pelajaran tertentu. Pengetahuan yang diperoleh anak menjadi holistik dan lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Mengapa? Demikian jawabannya,

karena pengetahuan itu bermanfaat baginya untuk lebih mengapresiasi lingkungannya, memahami, serta memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Metode proyek memungkinkan penyaluran minat anak sehingga anak lebih terdorong untuk belajar.

Dengan metode proyek, anak dilatih menelaah dan memandang sesuatu materi lebih bervariasi dan lebih sering melibatkan anak dalam proses pembelajaran. Prinsip metode proyek adalah membahas suatu tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran, sehingga terbentuk suatu kaitan yang serasi dan logis antara pokok bahasan berbagai mata pelajaran. Metode proyek ini dapat diwujudkan ke dalam *Integrated Learning* (Pembelajaran Terpadu) misalnya ke dalam model *Connected, Webbing*. Model *Webbing* ini merupakan bentuk pembelajaran 'Tematik', artinya kegiatan belajar mengajar berbasis pada suatu tema yang ditentukan melalui curah pendapat (*brain storming*) bersama antara anak dengan guru. Tema tersebut sebagai payung dari berbagai konsep, keterampilan atau sikap dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan, sehingga terbentuk suatu kaitan yang serasi dan logis antara pokok bahasan berbagai mata pelajaran. Model *Webbing* pada saat ini menjadi suatu alternatif implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi di SD. Model tematik sebagai perpaduan dari berbagai lintas bidang studi yang sangat dimungkinkan menjadi pembelajaran semakin menarik, menyenangkan dan bermakna bagi si anak. Melalui pembelajaran secara tematik, anak akan terlibat aktif belajar dan kreatif menunjukkan

kemampuannya, sedang kan guru berperan sebagai fasilitator yaitu pendamping kegiatan belajar anak.

E. Penutup

Upaya untuk memantapkan pendidikan di tanah air dapat ditempuh, antara lain dengan mereposisikan pendidikan ke arah pendidikan berwa wasan multikultural. Semua warga negara Indonesia dari kelompok etnis, sosial budaya, dan mana pun dan dari manapun serta dimanapun mereka bertempat tinggal harus mendapatkan perlakuan yang adil dan mendapat kesempatan memperoleh pendidikan dengan asas kesamaan, kesetaraan, dan kesederajatan, dengan tanpa membeda-bedakan dari mana latar belakang anak didik. Sistem pendidikan yang sentralistik, yang kurang memperhatikan kondisi dan potensi daerah harus diubah kearah desentralistik yang lebih kondusif dengan pengutamakan kepentingan, potensi dan suara daerah, tetapi dengan kendali mutu yang bersifat nasional. Strategi dan metode pembelajaran di kelas yang berpijak pada 'Genre Behaviorisme' perlu digeser ke 'Genre Konstruktivisme', artinya cara-cara atau pendekatan pengajaran yang bersifat konvensional yang sudah tidak sesuai lagi dengan tuntutan dan perkembangan pendidikan dewasa ini diubah ke arah model pembelajaran yang modern (dari *teaching* ke *learning*).

PAKEM merupakan salah satu alternatif upaya dalam meningkatkan kualitas, baik proses maupun hasil pembelajaran di SD. Dengan PAKEM sangat dimungkinkan pembelajaran menjadi model pembelajaran yang

kontekstual, menarik, menyenangkan, aktif, dinamis, dialogis, efektif dan bermakna bagi anak didik. PAKEM yang diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran terpadu –model *Webbing* (Tematik) dapat dijadikan rujukan pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Upaya untuk meningkatkan kualitas dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (ipteks) pendidikan tersebut di atas harus diupayakan dengan bekerja keras, bersinergi dan berkolaborasi dari seluruh masyarakat lapisan bawah, lapisan tengah, sampai dengan lapisan atas.

Daftar Pustaka

- Ary Ginanjar Agustian, 2001. *Kecerdasan Emosi dan Spiritual*. Jakarta: Penerbit Agra.
- Brooks, J.G. dan Brooks, M. G. 1993. *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classroom*. Alexandria, Virginia: AECT.
- Degeng, INS., 1998. *Mencari Paradigma Baru Pemecahan Masalah Belajar dari Keteraturan Menuju Kesemrawutan*. Pidato Pengukuhan Guru Besar: Malang IKIP Malang.
- De Porter, Reardon, Noury. 1999. *Quantum Teaching: Orchestrating Student Success*. Boston: Allyn and Bacon Publishing.
- Marzuki. 2000. Pembelajaran Terpadu: Artikulasi dan Implementasinya oleh Mahasiswa PGSD pada Sekolah Dasar Latihan (Disertasi). Universitas Negeri Malang.
- Marzuki. 2003. *Demokratisasi Belajar Sebagai Upaya Awal Meningkatkan Sumber Daya Manusia di Sekolah Dasar*. Makalah disajikan dalam Seminar Sehari –PGSD FKIP Universitas Tanjungpura di Pontianak, tanggal 28 April 2001.
- Sarah M. Butzin, 2005. *Joyful Classrooms in an Age of Accountability: the Project CHILD recipe for Success*. Bloomington: Phi Delta Kappa International.