

# **Metode dan Model Pembelajaran untuk Merdeka Belajar**

**Hosaini S.PdI, M.Pd  
Yeni Kurniawati, S. Pd  
Ns. Yossi Fitriana, S.Kep., M.Kep  
Eka Putri Rahayu, SKM., MPH  
I Putu Dody Suarnatha, S. Kom., M. Kom.  
Dr. Aridhotul Haqiyah, M. Pd  
Novi Tri Oktavia, S. Pd  
Budi Rizka, S.Pd., M.Hum.**

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA



CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

CV Kreator Cerdas Indonesia

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

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

### Pembatasan Pelindungan Pasal 26

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

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

### Sanksi Pelanggaran Pasal 113

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

### © Hak Cipta pada pengarang

Dilarang mengutip sebagian atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun tanpa seizin penerbit, kecuali untuk kepentingan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

Judul Buku : Metode dan Model Pembelajaran untuk Merdeka Belajar  
ISBN : 978-623-5376-17-2  
Penulis : Hosaini S.PdI, M.Pd, Yeni Kurniawati, S. Pd, Ns. Yossi Fitriana, S.Kep., M.Kep, Eka Putri Rahayu, SKM., MPH, I Putu Dody Suarnatha, S. Kom., M. Kom., Dr. Aridhotul Haqiyah, M. Pd, Novi Tri Oktavia, S. Pd, Budi Rizka, S.Pd., M.Hum.  
Cetakan : Pertama, September 2022  
Halaman : 121 Halaman  
Ukuran Buku : 15,5 x23 cm  
Editor : Afif Hidayatama, S. Pd  
Layout oleh : Tim Erye

Diterbitkan Oleh

CV KREATOR CERDAS INDONESIA

RT 4 RW 1 Joho Kecamatan Wates Kabupaten Kediri 64174 Jawa Timur

Email : [kreatorcerdasindonesia@gmail.com](mailto:kreatorcerdasindonesia@gmail.com)

Website : [kreatorcerdasindonesia.com](http://kreatorcerdasindonesia.com)

Anggota IKAPI : No. 345/JTI/2022

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan buku yang berjudul **“METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN UNTUK MERDEKA BELAJAR”**. Merdeka belajar merupakan program baru yang dibuat oleh Menteri Pendidikan, yang artinya sekolah bebas melakukan manajemen atau pengelolaannya sendiri. Beberapa sekolah sudah belajar untuk menerapkan program baru ini melalui sekolah penggerak sebagai contoh. Dalam buku ini akan di bahas mengenai beberapa metode dan model yang dapat diterapkan dalam program merdeka belajar.

Buku ini membahas tentang:

1. Pengertian Merdeka Belajar
2. Jenis Belajar Anak
3. Metode *Active Learning* Model *Think Pair Share*
4. Metode *Active Learning* Model *Jigsaw*
5. Metode *Active Learning* Model *Problem Based Learning*
6. Model Pembelajaran *Flipped Classroom*
7. *Blended Learning*
8. *Project Based Learning*

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita.

**TIM PENULIS**

# DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
BAB I Pengertian Merdeka Belajar .....	1
BAB II Jenis Belajar Anak .....	10
BAB III Metode <i>Active Learning</i> Model <i>Think Pair Share</i> .....	25
BAB IV Metode <i>Active Learning</i> Model <i>Jigsaw</i> .....	45
BAB V Metode <i>Active Learning</i> Model <i>Problem Based Learning</i> .....	59
BAB VI Model Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> .....	70
BAB VII <i>Blended Learning</i> .....	81
BAB VIII <i>Project Based Learning</i> .....	96
Penutup .....	116



CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

# BAB I

## PENGERTIAN MERDEKA BELAJAR

Yeni Kurniawati

Email : yenikurniawatipmt@gmail.com

### A. Pendahuluan

Menurut Menteri Pendidikan Nadiem Makarim, dunia pendidikan memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda dengan dunia industri lain karena produk dari dunia pendidikan adalah sumber daya manusia, bukan merupakan aplikasi atau produk lain. Sehingga dalam hal ini pendekatan dan manajemen yang dilakukan untuk mewujudkan produk dunia pendidikan ideal pun berbeda dengan sektor lainnya. Selama penelitian yang dilakukan dengan berdiskusi bersama kepala sekolah, guru, mahasiswa serta beberapa pakar, dan melihat beberapa sekolah yang baik, Nadiem Makarim menyimpulkan ada ciri-ciri sekolah yang baik yaitu dengan melakukan inovasi sendiri terhadap manajemen sekolah, sedikit keluar dari jalur yang telah ditentukan dan terus mencari cara untuk menemukan kebijakan sendiri dalam pengelolaan sekolah. Ia juga menyebutkan bahwa sekolah-sekolah yang menurutnya memiliki ciri yang baik adalah sekolah yang banyak tanya, banyak mencoba dan banyak karya atau dengan kata lain sekolah yang memiliki budaya *growth mindset*. Tindakan-tindakan seperti itulah yang menurutnya sangat relevan dengan kondisi saat ini.

Berbeda dengan selama ini yang ditemui, bahwa kebanyakan sekolah lebih fokus pada administrasi sekolah seperti aturan terkait RPP, penggunaan dana BOS, UN, dan lain-lain, yang menurut

Nadiem Makarim kefokusannya tersebut harus dirubah karena kefokusannya pada administrasi sekolah akan memberikan beban pada guru dan kepala sekolah, serta mengakibatkan kurangnya kefokusannya pada kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya. Sejalan dengan hal ini, menurutnya harus ada perubahan mulai dari calon guru, guru yang telah mengajar, perubahan dan fleksibilitas kurikulum, perubahan dari sisi administrasi yang tidak terlalu membebani, sehingga lahirlah mereka belajar solusi untuk melakukan segala perubahan tersebut.

Merdeka belajar akan memerdekakan unit pendidikan untuk melakukan inovasi dan merubah mindsetnya menjadi *a learning culture* bukan *an administrative culture*. *A learning culture* yang dimaksud seperti halnya berani gagal, berani mencoba hal baru, siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikan dengan dukungan penuh dari guru, tanpa beban administrasi yang harus dipikirkan guru.

## **B. Pengertian Merdeka Belajar**

Merdeka belajar merupakan kebijakan baru dari Menteri Pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembalikan otoritas pengelolaan pendidikan kepada kepala sekolah dan pemerintah daerah. Otoritas yang dimaksud adalah fleksibilitas dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Merdeka belajar ini mengutamakan kemerdekaan berpikir pada guru, karena tanpa adanya kebebasan berpikir pada guru, maka kebebasan berpikir pada siswa dalam belajar tidak akan terjadi (Kemendikbud 2006).

Merdeka belajar diharapkan dapat melakukan percepatan pencapaian tujuan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing serta berkarakter mulia. Merdeka belajar dapat mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan, mendorong kepercayaan diri dan ketrampilan siswa, serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat (Daga 2021).

Kebijakan merdeka belajar yang dicetuskan pemerintah meliputi, ujian sekolah berstandart nasional, ujian nasional, dan rencana pelaksanaan pembelajaran, serta peraturan penerimaan siswa baru zonasi. Ujian sekolah berstandart nasional yang dimaksud adalah ujian sekolah yang ditujukan untuk menilai kompetensi siswa, serta dilakukan dalam bentuk tes tulis atau penilaian lain, seperti tugas maupun portofolio. Kemudian ujian nasional dapat digantikan dengan asesmen yang menekankan pada kecakapan minimum bidang literasi serta numerasi. Untuk RPP, formatnya dapat disederhanakan menjadi tiga komponen yaitu terdiri dari tujuan, kegiatan pembelajaran dan penilaian. Sementara untuk sistem zonasi dapat diperluas dan fleksibel dengan 50% jalur zonasi, 15% jalur afirmasi, 5 % jalur perpindahan, sisanya jalur prestasi. Daerah juga memiliki wewenang untuk menentukan wilayah zonasinya.

Kesuksesan merdeka belajar serta kebijakan di dalamnya tidak terlepas dari peran guru, hal ini karena pertama guru dapat berkolaborasi untuk menyusun materi, buku teks, atau konten untuk mengajar, kedua guru dapat memahami psikologi siswa dan

kebutuhan siswa di kelas, sehingga tahu metode dan strategi apa yang akan digunakan (Daga 2021).

Uraian tersebut didukung oleh beberapa hasil penelitian tentang merdeka belajar yang berkaitan dengan peran guru, seperti pada penelitian yang dilakukan Dhani tahun 2020 yang mengemukakan peran guru dalam merdeka belajar adalah : (1) merumuskan tujuan spesifik pembelajaran sesuai dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran, (2) mendesain proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan siswa, (3) melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan merdeka belajar, (4) melakukan evaluasi dan penilaian hasil pembelajaran (Dhani 2020). Selain itu, Saleh (2020) juga melakukan penelitian yang berhubungan dengan peranan guru, dimana ia menyebutkan bahwa guru berperan besar menjadi penggerak merdeka belajar (Saleh n.d.).

### **C. Prinsip Merdeka Belajar**

Menurut beberapa literatur yang menyebutkan mengenai makna merdeka belajar, dapat disebutkan prinsip merdeka belajar dalam proses pembelajaran diantaranya yang pertama merdeka dalam berpikir, kedua merdeka dalam berinovasi, ketiga merdeka dalam belajar kreatif, serta keempat merdeka untuk kebahagiaan (Daga 2021).

Fenomena yang masih banyak ditemui saat ini adalah guru tidak memiliki kebebasan dalam mendesain proses pembelajarannya karena takut, guru lebih memilih jalan aman dengan mengikuti semua aturan dan perintah dari atasan. Sehingga dari fenomena ini Menteri Pendidikan menawarkan solusi berupa program merdeka

belajar yang akan membebaskan guru untuk mendesain pembelajarannya, sehingga fenomena yang lalu tidak terulang kembali. Untuk membantu guru dalam mengembangkan kemerdekaan berpikir, maka guru dapat menerapkan konsep humanistik dan konstruktivisme dalam proses pembelajaran, hal ini telah dijelaskan Hendri dalam penelitiannya. Selain itu Mustaghfiroh juga menyebutkan konsep progresivisme juga dapat membantu guru dalam mewujudkan kemerdekaan berpikir. Konsep konstruktivisme menjadi salah satu konsep yang dapat menciptakan kemerdekaan berpikir karena dalam belajar konsep ini menekankan proses kebebasan dalam mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuan. Sementara konsep progresivisme dapat menciptakan kemerdekaan berpikir karena konsep ini menempatkan kecerdasan siswa sebagai pegangan dalam proses pembelajaran dimana siswa dipandang dapat memecahkan masalah dan melakukan pengembangan lingkungan. Beberapa konsep yang telah disebutkan dapat diimplementasikan guru untuk mewujudkan kemerdekaan berpikir siswa dengan menjadi teman belajarnya. Sehingga guru bersama siswa dapat mendesain pembelajaran yang menyenangkan bersama-sama.

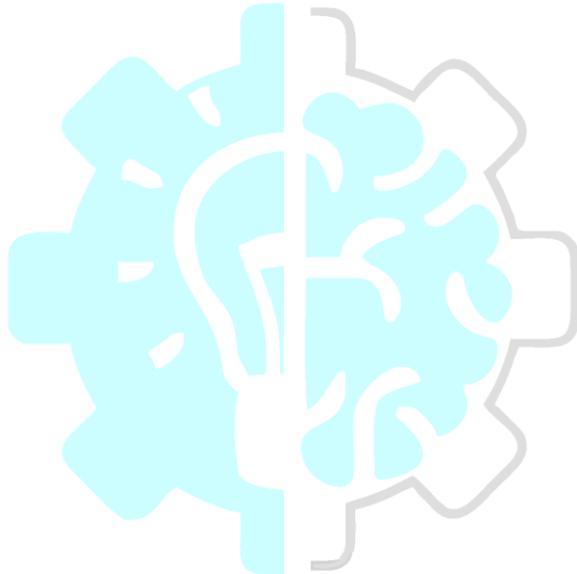
Selanjutnya dalam kemerdekaan inovasi, para ahli mendefinisikan dengan cara yang berbeda mengenai inovasi, namun sebenarnya memiliki makna yang sama. Misalnya Ruchard Lyons Mendeskripsikan inovasi adalah pemikiran segar yang menciptakan nilai. Zaltman dan Duncan menyebutkan inovasi sebagai gagasan, praktek, dan materi yang dipandang baru. Sementara Kogabyev dan Maziliauskas menyebutkan juga bahwa inovasi adalah suatu ide

baru dan implementasinya. Jadi, inti dari inovasi tersebut adalah sesuatu yang baru yang diciptakan dan memiliki nilai. Sehingga dalam kaitannya dengan merdeka inovasi artinya guru dapat menciptakan suatu pembelajaran baru, dengan ide-ide kreatif yang diharapkan dapat menghasilkan produk baru dari siswa selama proses pembelajaran. Dengan kata lain untuk mengembangkan kemampuan inovasi siswa maka guru harus mengembangkan pembelajaran yang inovatif pula.

Kemerdekaan berinovasi tidak terlepas dari kemerdekaan belajar kreatif. Kreatif bukan hanya sebuah karakter, melainkan dipengaruhi juga oleh budaya. Lebih jauh dapat diartikan kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh kognitif, melainkan dipengaruhi oleh lingkungan dan budaya sekitar. Jika seseorang berada di lingkungan orang-orang yang memiliki kreativitas yang tinggi, maka ia akan berupaya untuk mengikuti budaya dan lingkungannya, sehingga kreativitas juga akan mulai terbentuk. Dalam merdeka belajar siswa akan diberikan kebebasan untuk belajar kreatif seperti menentukan topik dan kegiatan pembelajaran, cara penyelesaian masalah serta dapat dilibatkan dalam proses penilaian hasil belajar.

Terakhir, merdeka belajar untuk kebahagiaan, hal ini telah disebutkan sebelumnya bahwa guru diberikan kebebasan untuk mendesain pembelajarannya sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Jadi jelas bahwa prinsip merdeka belajar adalah untuk belajar yang menyenangkan. Hal ini menjadi prinsip penting karena menurut Affandi, ia menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan mempengaruhi hasil belajar, tidak hanya itu, *self-esteem* juga akan dipengaruhi oleh

pembelajaran yang menyenangkan (Afandi, L. H, saputra, H.H 2020). Selain itu banyak penelitian yang juga mendukung pentingnya kebahagiaan dalam pembelajaran. Seperti penelitian Zareiyani dan Taheri yang menyatakan bahwa kebahagiaan belajar dapat meningkatkan harga diri siswa. Penelitian Calp, yang menyatakan dengan kebahagiaan akan membangun lingkungan belajar yang positif bagi siswa.



CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## RERERENSI

- Afandi, L. H, saputra, H.H, Husniati. 2020. “Pakah Tingkat Kebahagiaan Bisa Menjelaskan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar?” *Jurnal Progres Pendidikan* 3:168–76.
- Daga, Agustinus Tanggu. 2021. “Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7(3):1075–90. doi: 10.31949/educatio.v7i3.1279.
- Dhani, R. 2020. “Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum.” *Jurnal Serunai Administrasi* 1:45–50.
- Kemendikbud. 2006. “Buku Merdeka Belajar 2020.” *Kemendikbud* 1999(December):1–6.
- Saleh, M. n.d. “Merdeka Belajar Di Tengah Pandemi Covid-19.” *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1:51–56.

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## BIODATA PENULIS



Yeni Kurniawati, S.Pd. Lahir di Kediri, 31 Oktober 1997. Saat ini sedang menempuh pendidikan S2 Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Malang. Ia lulusan Sarjana Pendidikan Matematika dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penulis juga merupakan penulis aktif untuk buku-buku fiksi, dengan beberapa karya yang telah dihasilkan yaitu:

1. Kaisa
2. Surya Kembali Tenggelam di Kota Kembang

Serta beberapa buku non-fiksi seperti buku ajar dengan judul :

1. Buku Pendidikan Anti Korupsi untuk SD
2. Buku Pendidikan Anti Korupsi untuk SMP
3. Buku Pendidikan Anti Korupsi untuk SMA

Email Penulis: [yenikurniawatipmt@gmail.com](mailto:yenikurniawatipmt@gmail.com)

# **BAB II**

## **JENIS PEMBELAJARAN ANAK**

**Ns. Yossi Fitrina, S.Kep., M.Kep**

Universitas Mohammad Natsir Bukittinggi

Jl.Tan Malaka, Bukit Canggang Kayu Ramang Kec, Guguak Panjang

Bukittinggi

Email : ossifit@gmail.com

### **A. Definisi**

Salah satu prinsip utama pembelajaran, misalnya menurut Quantum Learning, adalah membuat siswa nyaman belajar. Untuk itu, perlu diciptakan suasana lingkungan yang nyaman (comfort zone) siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh kenyamanan pada siswa adalah merancang proses belajar mengajar yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah, dan dalam situasi antar pribadi.

Di beberapa sekolah dasar dan lanjutan di Amerika, para guru menyadari bahwa para siswa mempunyai cara yang optimal dalam mempelajari informasi baru. Mereka menyadari bahwa beberapa murid perlu diajari dengan cara yang lain dan metode-metode standar. Jika diajari dengan metode standar, kemungkinan kecil murid-murid ini dapat berhasil. Pengetahuan tentang gaya belajar ini telah membantu banyak guru untuk mengantarkan siswanya mampu belajar.

Anthony F. Gregorc (Hernowo, 2002) menyatakan bahwa gaya belajar ditentukan oleh cara seseorang memandang atau menerima informasi. Cara memandang atau menerima informasi itu disebut persepsi. Menurutnya, ada dua macam persepsi yang dimiliki seseorang: persepsi konkret dan persepsi abstrak.

Persepsi konkret membuat kita menyimpan informasi secara langsung melalui kelima indra kita, yaitu penglihatan, penciuman, peraba, perasa, dan pendengaran. Ketika kita menggunakan persepsi ini, kita berada di sini dan kini, yang nyata dan yang jelas. Kita tidak berusaha mencari arti bunyi atau berusaha menghubungkan suatu gagasan atau konsep dengan sesuatu yang lain. Kunci ungkapan sederhana mengenai kualitas persepsi ini adalah, “Sesuatu adalah apa adanya.” Sebaliknya, persepsi abstrak memungkinkan kita memvisualisasikan, melahirkan ide, dan memahami atau meyakini sesuatu yang tidak dapat kita lihat secara apa adanya. Ketika menjalankan persepsi ini kita menggunakan intuisi, daya intelektual, dan irnajinasi kita. Kita mampu melampaui hal yang kita lihat secara apa adanya hingga mencapai yang lebih detail, lebih lembut. Kunci ungkapan yang menggambarkan kualitas persepsi ini adalah, “Sesuatu tidaklah selalu seperti apa yang terlihat.”

Dari kedua persepsi ini, Gregorc kemudian menemukan dua ciri mekanisme persepsi dalam mengatur informasi, yaitu sekuensial (lurus, teratur, mengikuti tahapan-tahapan yang logis) dan acak (bengkok, tidak teratur, terserah yang mana saja). Dan sini lahir kombinasi empat gaya belajar (1) Sekuensial Konkret dengan cirinya antara lain, akurat, stabil, berdasarkan fakta, dan terorganisasi; (2) Sekuensial Abstrak dengan

cirinya antara lain analitis, objektif, teliti, logis, dan sistematis; (3) Acak Kongkret dengan cirinya, antara lain sensitif, imajinatif, spontan, dan fleksibel; dan (4) Acak Abstrak atau dengan cirinya, antara lain intuitif, realistis, inovatif, dan mengikuti naluri.

Rita Dunn (Dr Porter dan Hernacki, 1999), pelopor di bidang gaya belajar yang lain telah menemukan banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar seseorang: fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Sebagian orang dapat belajar dengan baik dalam cahaya yang terang, sedangkan yang lain baru dapat belajar jika pencahayaan suram. Ada sebagian orang paling baik menyelesaikan tugas belajarnya dengan berkelompok, sedangkan yang lain lebih memilih belajar sendiri karena dirasa lebih efektif. Sebagian orang memilih belajar dengan latar belakang iringan musik, sementara yang lain tidak dapat belajar kecuali jika dalam suasana sepi. Ada orang yang memilih lingkungan kerjanya teratur dengan rapi, tetapi yang lain selalu menggelar segala sesuatunya agar semuanya dapat terlihat.

Gaya belajar adalah kombinasi cara siswa menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Jika cara mengatur dan mengolah informasi berwujud dominasi otak, cara menyerap informasi berwujud modalitas yang terdiri atas Visual atau V, Auditorial atau A, dan Kinestetik atau K. Visual berarti menyerap informasi dengan cara melihat. Auditorial berarti menyerap informasi dengan cara mendengar. Demikian pula, kinestetik adalah menyerap informasi dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh.

Tiap-tiap siswa memiliki kecenderungan tersendiri untuk melihat, mendengar, atau meraba agar dapat memahami secara maksimal sebuah informasi. Beberapa siswa, hanya dengan melihat, sudah dapat memerankan tokoh Himawan dalam drama berjudul Ayahku Pulang. Akan tetapi, siswa yang lain masih memerlukan penjelasan rinci dan sutradara. Bahkan, sebagian siswa harus mencobanya beberapa kali untuk dapat memerankannya secara baik. Sebagai guru, secara sadar atau tidak, Anda sudah melakukan identifikasi gaya belajar siswa. Ada siswa yang lebih suka belajar kelompok; siswa lain lebih senang dengan belajar sendiri; sementara siswa yang lain lagi lebih nyaman belajar dengan bimbingan guru.

Berikut ini, Anda diajak mengenali daerah-daerah visual dan auditoris yang ada pada diri Anda. Tutup mata Anda. Bayangkan dalam pikiran Anda tentang “secangkir kopi”. Tunjukkan dengan jari Anda di mana di kepala Anda tempat secangkir kopi itu dapat “dilihat”! Jika Anda tidak dapat “melihat”-nya, tidak jadi masalah; jangan khawatir. Bayangkan sesuatu yang lain dan tunjukkan di bagian mana, di kepala Anda, sesuatu itu berada. Kalau dengan cara ini pun Anda belum bisa, cobalah untuk mendengarkan kata-kata “secangkir kopi”.

Sekarang tunjukkan dengan jari di bagian kepala mana Anda mendengarkan kata-kata tadi. Biarkan jari Anda di tempat tadi dan bukalah mata Anda.

Pelatihan ini menunjukkan daerah-daerah visual dan auditori Anda. Penglihatan biasanya di tengah-tengah kening, sedangkan pendengaran biasanya berada di sebelah kiri, daerah telinga. Kepekaan motorik berada

di kepala bagian atas. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa sebagian orang mampu dengan mudah melakukan visualisasi “secangkir kopi”. Mereka dikategorikan bergaya belajar visual (visual learner). Sebagian yang lain sangat mudah memahami dengan mengandalkan pendengaran tentang “secangkir kopi”. Mereka dikategorikan bergaya belajar auditori (auditory learner). Sedangkan mereka yang sulit mengidentifikasi lokasi pemahamannya tentang “secangkir kopi” termasuk pada kategori gaya belajar haptik atau kinestetik (haptic/kinesthetic learner).

Sekitar 65 persen siswa memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar visual. Informasi diolah dengan melihat, membaca, dan memperhatikan gerak tertentu. Siswa yang seperti ini cenderung kurang menyukai petunjuk secara lisan; dia lebih senang membacanya. Siswa yang bergaya belajar visual ini mampu “menangkap” ide-ide yang ada dalam pikiran; dia juga mampu mengingat tempat-tempat menarik yang pernah dikunjunginya. Pembelajar ini menyukai “melihat” apa yang sedang dialami dan dipelajarinya. Dia suka melihat seseorang dengan “kunci-kunci” tertentu. Bahkan, untuk mempertegas sesuatu yang diucapkannya, sering dia menyertainya dengan simbol-simbol, Misalnya, ketika menyebut angka dua, dia menyertainya dengan menunjukkan dua jari.

Berbeda dengan siswa yang bergaya visual, siswa yang bergaya auditoris cenderung menjadi pendengar. Cynthia Tobias, penulis *The Way They Learn*, menjelaskan bahwa 30 persen masyarakat kita perlu meminta untuk mengulang petunjuk/perintah, walaupun secara perlahan, agar bisa “mendengar” informasi yang diterimanya. Kelompok ini bisa belajar dengan baik melalui berdiskusi, Karena mudah terganggu oleh

suara-suara gaduh, mereka menyukai alunan musik lembut sebagai “teman” belajar. Pembelajar auditoris suka mendengar sesuatu. Karenanya, pebelajar ini cenderung cepat bosan terhadap stimulasi visual. Berikut ini, dikemukakan perbandingan cara berpikir siswa yang bergaya belajar auditorial dan visual.

## **B. Gaya Belajar Pada Anak**

### **1. Gaya Visual**

Gaya belajar secara visual memiliki kemampuan belajar dengan cara melihat. Gaya belajar ini akan lebih banyak menggunakan indra pengelihatan dengan tajam dan teliti, sehingga perlu diberikan beberapa contoh secara nyata tentang berbagai materi.

Ciri-ciri anak yang lebih menerapkan gaya belajar visual ini :

- a. Anak memiliki hobi membaca.
- b. Anak tidak mudah terganggu dengan suara-suara yang berisik.
- c. Anak cenderung belajar dengan melihat serta mengamati pengajar.
- d. Anak Memiliki kemampuan untuk mengingat lebih cepat dengan cara melihat.
- e. Anak memiliki ingatan yang kuat terhadap sebuah bentuk, warna dan pemahaman artistik.
- f. Anak cenderung lebih memiliki kemampuan dalam menggambar serta mencatat sesuatu hal dengan sangat detail.

- g. Anak Sangat menyukai pembelajaran dengan tipe percobaan atau peragaan. Anak-anak ini sangat suka belajar dengan praktik secara langsung.
- h. Anak cenderung lebih rapi dan menjadi orang yang teratur dari segi penampilan,

Kelemahan anak dengan gaya visual ini :

- a. Anak tidak suka mendengarkan, namun lebih suka melihat.
- b. Anak kesulitan untuk menyalin tulisan dari papan tulis jika tulisannya tampak berantakan dan tidak mudah dibaca.

Metode pembelajaran yang tepat untuk gaya belajar ini yaitu metode mindmap, video ilustrasi, alat tulis berwarna, infografis dan yang lainnya

### **Gambar anak belajar dengan gaya visual**



## **2. Gaya Auditori**

Auditori memiliki indra pendengaran yang lebih baik dan lebih terfokus. Anak dengan gaya belajar ini mampu memahami sesuatu lebih baik dengan cara mendengarkan. Hal ini berkaitan dengan proses menghafal, membaca, atau soal cerita.

Anak yang memiliki gaya belajar auditori biasanya akan mengandalkan indera pendengaran. Gaya belajar ini dapat membuatnya terfokus karena mampu memahami sesuatu menjadi lebih baik.

Ciri -ciri anak dengan gaya belajar auditori :

- a. Anak lebih suka bertanya langsung saat mendapatkan informasi.
- b. Anak memiliki kemampuan mengingat yang baik dengan cara mendengarkan.
- c. Mampu mengulang informasi pelajaran yang didengarnya dengan sangat baik.
- d. Anak selalu senang bercerita dan berdiskusi, sehingga sering belajar kelompok.
- e. Anak cenderung sangat senang mendengarkan cerita atau sesuai yang dibacakan dalam bentuk cerita. Baginya ini sangat menarik, sehingga ingin selalu didengar.

Sebagai orangtua perlu menyadari bahwa gaya belajar anak-anak dengan auditori terbilang unik. Ketika sedang menghadapi ujian, dirinya cenderung meminta membacakan ulang materi ujian atau mendengar sebuah rekaman.

Kelemahan dari gaya belajar auditori :

- a. Anak cenderung suka berbicara, sehingga kurang mahir dalam menulis.
- b. Anak seringkali lupa dengan apa yang sudah dijelaskan gurunya.
- c. Anak tidak bisa berkonsentrasi dengan baik bila suasananya terlalu berisik karena dapat mengganggu.

### **Gambar anak belajar dengan gaya auditori**



### **3. Gaya Kinestetik**

Pada gaya ini biasanya anak tidak bisa diam saat sedang belajar? Jika sempat melihatnya berjalan-jalan sekaligus menghafal materi pelajaran, itu berarti dirinya sedang menerapkan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar satu ini cukup efektif untuk anak yang suka bergerak.

Ciri-ciri anak dengan gaya belajar kinestetik yaitu :

- a. Anak lebih menyukai belajar dengan praktik secara langsung, dibandingkan teori.
- b. Menyukai aktivitas pembelajaran yang aktif bahkan lewat sebuah permainan.
- c. Anak selalu berusaha menghafal sesuatu dengan mudah dengan cara berjalan-jalan atau membuat sebuah gerakan.
- d. Anak tipe ini cukup aktif, sehingga lebih banyak bergerak dan membantu dalam memiliki perkembangan otak yang baik.

Pada tipe ini alat peraga menjadi salah satu pendukung yang bisa membantunya dalam belajar pada anak.

Kelemahan dari gaya belajar kinestetik :

- a. Anak tidak bisa diam diri.
- b. Anak lebih sering memainkan jari atau pulpennya,
- c. Anak berusaha mengunyah permen karet hingga dapat menghafal sambil berjalan-jalan.

### **Gaya anak belajar dengan gaya kinestetik**



#### 4. Gaya Global

Pada tipe ini anak mampu menerapkan gaya belajar global akan terbiasa memiliki kemampuan dalam memahami sesuatu secara menyeluruh dengan baik. Biasanya pemahaman yang dimiliki berisi sebuah gambaran yang besar, sehingga dapat menghubungkan tersirat dari satu objek dengan objek lainnya.

Ciri-ciri anak dengan gaya belajar global yaitu :

- a. Anak bisa mengerjakan banyak tugas sekaligus.
- b. Anak lebih sensitif dan terbiasa melihat segala permasalahan secara baik.
- c. Anak termasuk tipe pekerja keras, sehingga mampu membuat orang lain tersenyum.
- d. Anak terbiasa bekerjasama dengan orang lain dalam hal apapun dengan maksimal.
- e. Mampu mengutarakan atau mendeksripsikan dengan kata-kata terhadap sesuatu yang dilihatnya.

Gaya belajar global membantu anak-anak tumbuh menjadi seseorang yang mampu memahami sekitar. Dirinya mampu mengartikan berbagai kondisi tersirat dengan bahasanya sendiri secara jelas.

Kelemahan dari gaya belajar global :

- a. Anak kurang bisa terlalu banyak pikiran atau langsung mengerjakan tugas sekaligus.

b. Anak membutuhkan banyak motivasi atau semangat dari orang lain sebelum memulai sesuatu.

### **Gambar gaya anak belajar dengan gaya global**



### **5. Gaya Analitik**

Gaya belajar analitik memiliki sebuah kemampuan dalam memandang sesuatu cenderung ditelaah terlebih dahulu secara teliti dan terinci. Anak dengan gaya belajar ini tanpa disadari akan terbiasa belajar untuk menjadi seseorang yang spesifik dan teratur. Gaya belajar analitik juga membantunya mengerjakan segala sesuatu secara bertahap.

Ciri - ciri anak dengan gaya belajar Analitik:

- a. Anak Mampu berpikir secara logika.
- b. Anak bisa menerapkan cara belajar yang konsisten.
- c. Anak akan selalu fokus dalam mengerjakan satu tugas hingga selesai.

Tipe anak yang terbiasa mengerjakan tugas secara teratur, sehingga tidak ingin melewatkan dalam suatu tugas. Kelemahan dari gaya belajar analitik :

- a. Anak kurang bisa rapi, sehingga materi pelajaran atau buku-buku bisa berserakan.
- b. Anak mudah bosan dan memiliki kebiasaan buruk. Walaupun tugas pertamanya belum selesai, dirinya akan mulai mengerjakan tugas yang lain.

Anak-anak yang terbiasa dengan gaya belajar analitik bisa menilai sesuatu masalah berdasarkan fakta dan data. Metode belajar analitik membantu si anak bisa belajar konsisten dalam mengerjakan satu tugas hingga benar-benar selesai.

### **Gambar gaya anak belajar dengan gaya analitik**



## REFERENSI

Arikunto, Suharsimi, *Dasar -dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi;  
Pustaka pelajar, 2019

Backhiar, Suseno,” *Buku Pintar Memahami Psikologi Anak Didik*”. Cet  
1;2010

Bakhri, Hasrul. “*Pemahaman Tentang Gaya Belajar*”. *Studi Pendidikan*  
1, No.2 (2009)

<https://pendidikkreatif.wordpress.com/2017/07/12/diferensiasi>

*M. Musrofi; Melesatkan Prestasi Akademik Siswa; Penerbit PT  
Pustaka Insan Madani; Yogyakarta;2017*

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Ns. Yossi Fitriana. S.Kep., M.Kep

Tempat/Tanggal lahir : Bukittinggi, 21 Februari 1971

NIDN : 1021027103

Institusi : Universitas Mohammad Natsir Bukittinggi

Alamat : Jl.Tan Malaka, Bukit Canggung Kayu  
Ramang Kec, Guguak Panjang Bukittinggi

Rumah

Jl.Pintu Kabun no 2a Bukittinggi

Hp

: 08126775745

Email

: ossifit@gmail.com



CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

### **BAB III**

## ***METODE ACTIVE LEARNING MODEL***

### ***THINK PAIR SHARE***

**Hosaini S.PdI, M.Pd**

#### **A. Pendahuluan**

Belajar merupakan hal terpenting yang dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu, proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan lingkungan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan perilaku yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman, Menurut Daryanto (2009:2) Tingkah laku manusia terdiri dari beberapa aspek dimana hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek itu adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap (Hamalik, 2001:30).

Keberhasilan pembelajaran amat ditentukan oleh kondisi yang terbangun selama proses pembelajaran efektif. Kondisi pembelajaran yang semakin kondusif dan menyenangkan menyebabkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajarnya akan semakin tinggi begitu juga sebaliknya, keberhasilan peserta didik akan rendah jika kondisi pembelajaran kurang kondusif dan membosankan. Dengan kata lain, terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif akan menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dan peserta didik akan berhasil dengan optimal dalam mewujudkan tujuan/kompetensi yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif apabila didukung oleh motivasi belajar yang kuat dan siswa. Teori-teori belajar apa pun apabila didukung oleh motivasi

belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran, maka akan memperoleh hasil yang maksimal. S. Nasution: 2004. Pada bab ini akan menjelaskan konsep tentang metode *active learning* model *think pair share* dengan tujuan mendeskripsikan proses pembelajaran aktif dengan menggunakan model *think pair share*.

## **B. Pembahasan *Active Learning* Model *Think Pair Share***

### **1. Pengertian *Active Learning***

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah metode atau strategi belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam berinteraksi, menyelidiki, menyelesaikan masalah, dan menyimpulkan pemahaman diri. Melalui pembelajaran aktif, guru akan mengkondisikan siswa untuk selalu mengalami pengalaman belajar yang lebih bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Berikut ini definisi dan pengertian pembelajaran aktif (*active learning*) dari beberapa sumber buku:

- a. Menurut Amri (2015), pembelajaran aktif adalah kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan para pelajar dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Pembelajaran aktif itu diturunkan dari dua asumsi dasar, yaitu belajar pada dasarnya adalah proses yang aktif, dan orang yang berbeda, belajar dalam cara yang berbeda pula.
- b. Menurut Silberman (2010), pembelajaran aktif adalah kegiatan belajar yang lebih mengajak peserta didik untuk terlibat secara langsung melalui pengalaman nyata dari

pada konsep atau sekedar teori. Disebut belajar aktif apabila pelajar senang untuk mencari sesuatu yang dapat ditunjukkan dengan menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah, atau menyelidiki cara untuk melakukan pekerjaan.

- c. Menurut Suyadi (2013), pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa ataupun siswa dengan guru dalam proses pembelajaran.
- d. Menurut Soegeng (2012), pembelajaran aktif adalah kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang siswa lakukan.
- e. Menurut Zaini, Munthe dan Aryani (2002), pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana siswa mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman dari pada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan.
- f. Menurut Warsono dan Hariyanto (2012), pembelajaran aktif adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengondisikan siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran.

## 2. Karakteristik dan Ciri Pembelajaran Aktif

Menurut Suyadi (2013), pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakan dengan pembelajaran lainnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Menekankan pada proses pembelajaran, bukan pada penyampaian materi oleh guru. Proses ini merupakan upaya menanamkan nilai kerja keras kepada siswa. Proses pembelajaran tidak lagi sekedar *transfer of knowledge* atau transfer ilmu pengetahuan, melainkan lebih kepada *transfer of values* atau transfer nilai. Nilai yang dimaksud di sini yaitu nilai-nilai karakter secara luas, salah satunya adalah rasa ingin tahu.
- b. Siswa tidak boleh pasif, tetapi harus aktif mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktif dalam konteks ini merupakan upaya penanaman nilai tanggung jawab, dimana siswa harus mempraktikkan bahkan membuktikan teori yang dipelajari, tidak sekedar diketahui.
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik berhak menerima materi pelajaran yang dipandang selaras dengan pandangan hidupnya atau menolak materi pelajaran yang tidak sesuai dengan pandangan hidupnya. Pola pembelajaran ini merupakan proses pembentukan sikap secara matang.

- d. Siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi dari pada sekadar menerima teori dan menghafalnya.
- e. Umpan balik dan proses dialektika yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialogis, secara tidak langsung membentuk karakter siswa yang demokratis, pluralis, menghargai perbedaan pendapat, inklusif, terbuka dan humanitas tinggi.

Adapun menurut Effendi (2013), ciri-ciri pembelajaran aktif adalah sebagai berikut:

- a. Situasi kelas menantang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi terkendali.
- b. Pendidik tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada peserta didik untuk memecahkan masalah.
- c. Pendidik menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi peserta didik, bisa sumber tertulis, sumber manusia, misalnya peserta didik itu sendiri menjelaskan permasalahan kepada peserta didik lainnya, berbagai media yang diperlukan, alat bantu pengajaran, termasuk pendidik sendiri sebagai sumber belajar.
- d. Kegiatan belajar peserta didik bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua peserta didik, ada kegiatan belajar yang dilakukan secara kelompok dalam bentuk diskusi dan

ada pula kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh masing-masing peserta didik secara mandiri. Penetapan kegiatan belajar tersebut diatur oleh guru secara sistematis dan terencana.

- e. Pendidik menempatkan diri sebagai pembimbing semua peserta didik yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar.
- f. Situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, tapi sewaktu-waktu diubah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- g. Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai peserta didik tapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan siswa.
- h. Adanya keberanian peserta didik mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasannya, baik yang diajukan kepada pendidik maupun kepada peserta didik lainnya dalam pemecahan masalah belajar.
- i. Pendidik senantiasa menghargai pendapat peserta didik terlepas dari benar atau salah. Bahkan pendidik harus mendorong peserta didik agar selalu mengajukan pendapatnya secara bebas.

### 3. Prinsip Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif pada prinsipnya sama dengan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) atau ALIS (*Active Learning in School*). Adapun prinsip-prinsip dalam pembelajaran aktif yaitu:

- a. Prinsip melakukan, yang dalam CBSA disebut belajar sambil bekerja, pada dasarnya pembelajaran itu harus membuat peserta didik berbuat sesuatu, bukan tinggal diam, berpangku tangan.
- b. Prinsip menggunakan semua alat indra (panca indra), bahwa dalam pembelajaran hendaknya mengaktifkan semua alat indra untuk memperoleh informasi atau pengetahuan. Dengan mengerahkan semua indra (sejauh mungkin) peserta didik akan memperoleh pengetahuan atau informasi yang lebih mengesankan, bukan sekedar hafalan, dan tidak mudah untuk dilupakan.
- c. Prinsip eksplorasi lingkungan, bahwa pembelajaran aktif memanfaatkan lingkungan sebagai sarana media atau sumber belajar. Lingkungan itu dapat berupa objek (benda-benda), tempat (situasi dan kondisi), kejadian atau peristiwa dan ide atau gagasan.

#### 4. Jenis-jenis Metode Pembelajaran Aktif

Terdapat berbagai jenis metode pembelajaran aktif yang dapat digunakan di dalam kelas, antara lain yaitu sebagai berikut:

##### **a. *Think-Pair-Share***

Pada metode ini siswa diberi pertanyaan untuk direnungi atau difikirkan sendiri kurang lebih 4-7 menit (*think*), kemudian jawaban atau pendapat siswa diminta untuk

didiskusikan bersama teman-temannya yang duduk di sebelahnya (*pair*). Setelah itu pengajar dapat menunjuk satu atau lebih siswa untuk menyampaikan pendapatnya atau pertanyaan atau soal itu di depan kelas (*share*). Teknik ini dapat dilakukan setelah menyelesaikan pembahasan satu topik, misalkan setelah 15-25 menit belajar biasa. Setelah selesai kemudian dilanjutkan dengan membahas topik berikutnya untuk kemudian dilakukan cara ini kembali setelah topik tersebut selesai dijelaskan.

**b. Collaborative Learning Groups**

Membentuk kelompok siswa terdiri dari 4-6 orang siswa yang dapat bersifat tetap sepanjang semester atau bersifat jangka pendek untuk satu pertemuan. Untuk setiap kelompok dibentuk ketua kelompok dan penulis. Kelompok diberikan tugas untuk dibahas bersama di mana sering kali tugas ini berupa pekerjaan rumah yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai. Tugas yang diberikan kemudian harus diselesaikan bisa dalam bentuk makalah maupun catatan singkat.

**c. Student-led Review Session**

Teknik ini menekankan kepada peran pengajar yang digantikan oleh siswa. Pengajar hanya bertindak sebagai narasumber dan fasilitator. Teknik ini dapat digunakan pada sesi review terhadap materi belajar. Pada bagian pertama dari belajar, kelompok-kelompok kecil siswa diminta untuk mendiskusikan hal-hal yang

dianggap belum dipahami dari materi tersebut dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan siswa yang lain menjawabnya. Kemudian pada bagian kedua kegiatan ini dilakukan untuk seluruh kelas. Proses ini dipimpin oleh siswa dan pengajar lebih berperan untuk mengklarifikasi hal-hal yang menjadi bahasan dalam proses pembelajaran tersebut.

**d. *Active debate* (debat aktif)**

Strategi ini mendorong pemikiran dan perenungan terutama kalau peserta didik diharapkan mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinannya sendiri. Debat bisa menjadi satu metode berharga yang dapat mendorong pemikiran dan perenungan, terutama kalau peserta didik diharapkan dapat mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinan mereka sendiri. Strategi ini dapat diterapkan kalau guru hendak menyajikan topik yang menimbulkan pro-kontra dalam mengungkapkan argumentasinya. Banyak kecakapan hidup yang dapat dilatih dengan strategi ini antara lain kemampuan berkomunikasi dan mengomunikasikan gagasannya kepada orang lain.

**e. *Poster comment* (mengomentari gambar)**

Strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar. Gambar tersebut tentu saja berkaitan dengan pencapaian suatu kompetensi dalam pembelajaran. Dengan strategi ini peserta didik

diharapkan dapat memberi masukan berupa pendapat/ide yang bervariasi karena setiap pikiran manusia itu berbeda-beda, dengan berbagai macam pendapat dari peserta didik tersebut akan dapat ditarik benang merahnya tentang inti pokok dari materi yang diajarkan.

**f. *Role Playing* (bermain peran)**

Bermain peran adalah strategi pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role play* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul di masyarakat.

**g. *Jigsaw***

Jigsaw adalah strategi kerja kelompok yang terstruktur didasarkan pada kerja sama dan tanggung jawab. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dan setiap peserta didik memikul suatu tanggung jawab yang signifikan dalam kelompok.

**h. *Reading Guide* (penuntun bacaan)**

Strategi ini digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan cara membaca suatu teks bacaan (buku, majalah, koran dan lain-lain) sesuai dengan materi bahasan.

**i. *Card Sort* (menyortir kartu)**

*Card Sort* adalah strategi yang digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran.

**j. *Concept Mapping* (peta konsep)**

Suatu cara yang digunakan oleh pendidik dengan maksud meminta peserta didik untuk membuat konsep atau kata-kata kunci dari suatu pokok persoalan sebagai rumusan inti pelajaran.

**k. *Information Search* (mencari informasi)**

*Information Search* adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dengan maksud meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan baik oleh pendidik maupun peserta didik sendiri, kemudian mencari informasi jawabannya lewat membaca untuk menemukan informasi yang akurat.

**l. *Demonstration* (demonstrasi)**

Suatu presentasi yang dipersiapkan dengan hati-hati untuk memperlihatkan bagaimana berperilaku atau menggunakan suatu prosedur atau alat. Presentasi dilengkapi dengan penjelasan lisan dan atau alat visual, ilustrasi dan pertanyaan.

### **C. Pengertian Model *Think Pair Share***

*Think Pair Share* adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon

serta saling bantu satu sama lain. Metode ini memperkenalkan ide waktu berpikir atau waktu tunggu yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon pertanyaan.

Ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* adalah tiga langkah utama yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Yaitu langkah *think* (berpikir secara individual), *pair* (berpikir dengan teman sebangku), dan *share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas).

1. *Think* (berpikir secara individual)

Pada saat *think*, guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini, siswa sebaiknya menulis jawaban mereka hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa sehingga melalui catatan tersebut guru dapat mengetahui jawaban yang harus diperbaiki atau diluruskan diakhir pembelajaran.

2. *Pair* (berpikir dengan teman sebangku)

Langkah kedua adalah guru meminta para siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama, Setiap pasangan siswa saling berdiskusi mengenai hasil jawaban mereka sebelumnya sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik.

3. *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

Pada langkah akhir ini guru meminta pasangan-pasangan tersebut untuk berbagi hasil pemikiran mereka dengan pasangan lain atau dengan seluruh kelas. Pada langkah ini akan menjadi efektif jika guru berkeliling kelas dari pasangan satu ke pasangan yang lain, sehingga seperempat atau separuh dari pasangan-pasangan tersebut memperoleh kesempatan melapor. Langkah ini merupakan penyempurnaan dari langkah-langkah sebelumnya, dalam arti bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok menjadi lebih memahami mengenai pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok yang lain. Dengan ini siswa benar-benar mengerti ketika guru memberi koreksi maupun penguatan diakhir pembelajaran.

#### **D. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Dalam pelaksanaan teknik pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru adapun langkah yang harus dilakukan guru sebagai berikut:

- a. Tahap pertama
  - a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran di kelas.
  - b) Guru menginformasikan materi pelajaran.
  - c) Guru membagi siswa dalam kelompok secara berpasangan dan heterogen berdasarkan nilai awal mereka.

d) Guru membagikan tugas Lembar Kerja Siswa (LKS) pada setiap kelompok.

b. Tahap kedua

- 1) Setiap siswa diminta berpikir untuk mencari solusi pemecahan masalah.
- 2) Setiap siswa diminta berpasangan dengan kelompoknya untuk saling berbagi ide dan mendiskusikan penyelesaian pemecahan masalah.

c. Tahap ketiga

- 1) Pembahasan penyelesaian masalah dilakukan secara berkelompok.
- 2) Beberapa kelompok dipilih oleh guru untuk menjelaskan penyelesaian masalah hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi dan mengemukakan idenya.

d. Tahap keempat

Setelah kegiatan kelompok, pelaksanaan tes formatif untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

e. Tahap kelima

- 1) Penghitungan skor hasil tes formatif dan sumatif dengan menggunakan pedoman penskoran pemecahan masalah.
- 2) Penghitungan skor kelompok yaitu dengan cara perhitungan skor perkembangan individu. Setiap anggota kelompok menyumbangkan poin kepada kelompoknya berdasarkan rentang skor yang diperoleh pada tes

sebelumnya dan skor terakhir. Cara ini dilakukan agar para siswa merasa terpacu untuk meningkatkan kontribusinya, dengan demikian diharapkan akan meningkatkan nilai pribadinya.

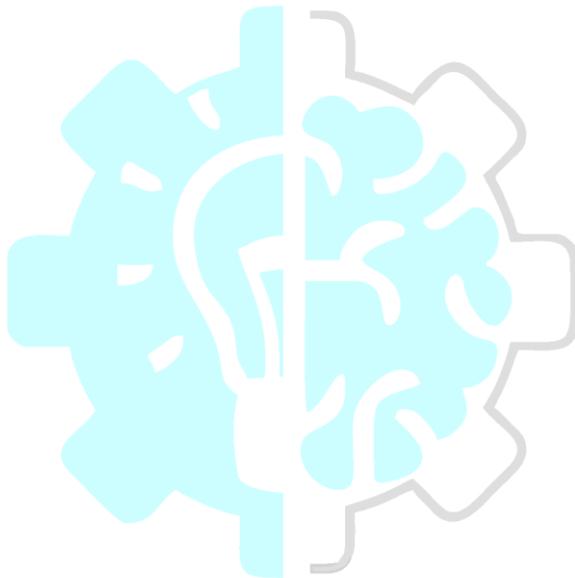
## E. Kesimpulan

Penggunaan metode-metode pembelajaran merupakan suatu keniscayaan sebagai representasi terbentuknya sistem pembelajaran efektif dan kondusif. Hal ini diterapkan sebagai upaya meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik baik dari segi kulminasi retensitas kognitif, psikomotori, dan akhlak mulia sebagai bagian dari inti keberhasilan proses belajar mengajar. Model pembelajaran *think pair share* merupakan demensi fundamental metode *active learning* yang sangat efektif diterapkan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam hal ini, guru harus lebih cerdas memilih dan memilih beberapa metode yang tepat dalam penggunaannya sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik meraih hasil belajar fantastis.

### Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Silberman, Melvin L. 2010. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Soegeng, Ysh. A.Y. 2012. *Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Arikunto, Suharimi. (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta
- Daryanto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran*. Jakarta: AV Publisher
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperatif Learning*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Iskandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Rommel
- Erwin, (2009), *Teknologi Pembuatan Paving Block Dengan Material Fca (Fine Coarse Aggregate) 110 GAMMA*, Volume IV, Nomor 2.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya



### **Biografi Penulis**

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA



**Hosaini S.PdI, M.Pd** lahir di Arjasa Sumenep Madura 26 Desember 1990, setelah mengikuti pendidikan Sekolah Dasar, Ia melanjutkan pendidikan Ke Madrasah Tsanawiyah tahun 2004-2007, kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan SMA Ibrahimy Sukorejo tahun 2007-2010 Setelah itu Ia melanjutkan ke Perguruan Tinggi

(UNIB) Universitas Ibrahimy Fakultas Agama Islam Tahun 2010-2014, setelah diangkat menjadi tenaga pengajar, Ia berkesempatan Melanjutkan pendidikan ke jenjang S2 di Kampus yang sama (Universitas Ibrahimy) program Studi, Pendidikan Agama Islam Tahun 2014-2016, Di bawah naungan Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo.

Karya Tulis yang telah dihasilkan berbentuk Buku Adalah: 1. Etika dan Profesi Guru 2. Kepemimpinan Pendidikan 3. Studi hadits 4. Studi Qur'an (Memikat hati dengan Al Qur'an"Ma'na Ayat-Ayat pilihan) 5. Manajemen Pendidikan Madrasah 6. Etika dan Profesi Keguruan II 7. Diskursus Ma'na Jilbab dalam Surat Al-Ahzab Ayat 59 (Studi Komparasi antara pendapat Ibnu Kathir dan M. QuraishShihab). 8. Metode SILAT QU (Satu Hari Lima Ayat, 3 bulan bisa Baca Al- Qur'an dan menghafal) 9. Metode Penelitian Kualitatif dan Teknik Penulisan Proposal dan Sekrepsi 10. Studi Qur'an Era 4.0 11. Pengantar Metodologi Partisipatory Action Research (Par) 12. Kiyai Pesantren 13. Manajemen Proyek 14. Pejuang Tangguh 16. Filsafat Pendidikan Islam 17 Pengembangan Bahan Ajar PAI Menggunakan Model Inkuiri 18. Pembelajaran Akidah akhlak 19. Ayat-ayat perjuangan 20. Pendidikan Agama Islam 21. Sosiologi Pendidikan Islam. 22. Metode Pembelajaran Merdeka Belajar.

Sedangkan karya tulis yang berbentuk Artikel Jurnal nasional tidak terakrditasi dan jurnal nasional terakreditasi 27 artikel 4 Proceeding

<https://scholar.google.co.id/citations?user=2812y8sAAAAJ&hl=id>

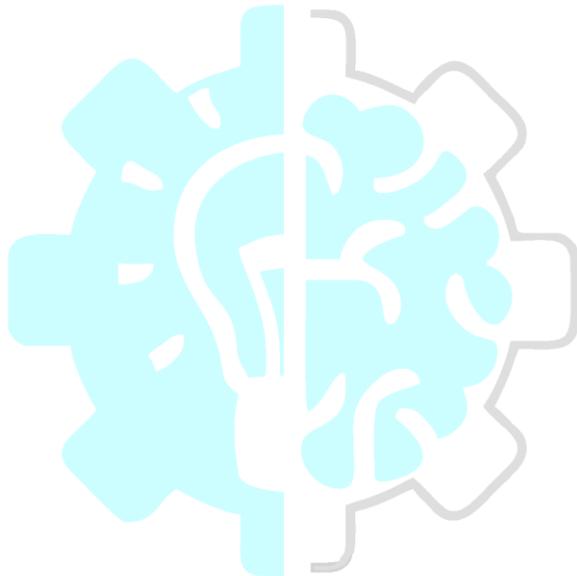
Akun sinta <https://sinta.kemdikbud.go.id/profile>.

Saat ini, Penulis Aktif Sebagai Tenaga Pengajar di Fakultas Agama Islam Universitas Bondowoso Sekaligus Sebagai Pemangku Ponpes Salafiyah Ki Ronggo Bondowoso dan sebagai Dosen di STIS Nurul Qarnain Jember.

Adapun Jabatan Yang pernah di Ampuh adalah, Kordinator BP. Ma'had di Ponpes Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo, Wakil Ketua III bagian kemahasiswaan Sekolah tinggi Agama Islam Cendekia Insani Situbondo, Ketua Jurusan Kependidikan Islam dan Wakil Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Bondowoso, Sekretaris AUDIT Mutu Internal Universitas Bondowoso. Dan sekretaris LPMI. Pengelolaan jurnal Universitas Bondowoso.

Pengalaman Organisasi. 1. Kordinator Tapal Kuda Forum Komonikasi Dosen Peneliti (FKDP) Kepertais Wilayah IV. 2 Asosiasi Dosen Republik Indonesia 3. Pengurus Ikatan Penulis Buku Perguruan Tinggi 3. Pengurus Perkumpulan Penulis Buku Perguruan Tinggi. 4. Anggota Annual Conference on Islamic Education (ACIED) Nasional dan Internasional. 5 Ketua Asosiasi Dosen PTKIS Indonesia (Adpetikisindo) DPW Jatim. 6. Sekretaris SDM Perkumpulan Ahli dan Dosen Republik Indonesia (ADRI). 7. Duta PAR 2020 Program Kemenag. 8 Wakil Ketua Umum Asosiasi Perguruan Tinggi Indonesia. 9. Reviewer Nasional Penelitian & Pengabdian Masyarakat Program Danah Hibah Dosen Kemenag RI.

Semoga Buku ini, menjadi barokah dan bermamfaat, dapat memberi Distribusi Positif terhadap setiap pembaca dimana saja berada.



**BAB 4**  
**METODE *ACTIVE LEARNING* MODEL**  
***JIGSAW***

**Eka Putri Rahayu, SKM., MPH.**

Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Kalimantan Timur

Email : work.ekaputri@yahoo.com

**A. Pendahuluan**

Metode pembelajaran Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson di University of California. Model ini kemudian diadaptasi oleh Slovic dkk di Universitas John Hopkins. Strategi ini pertama kali digunakan di kelas pascasarjana pada tahun 1971 untuk meredakan ketegangan rasial dan permusuhan antar kelompok. Dalam upaya untuk mengalihkan perhatian dari dosen ke mahasiswa dan melibatkan setiap siswa dikelas terlepas dari aspek budaya, tantangan bahasa dan tingkat pengetahuan menyebabkan pengembangan metode Jigsaw ini.

Kata Jigsaw berasal dari bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir dan ada juga yang menyebutkan dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai suatu tujuan bersama. Model pembelajaran Jigsaw ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa secara mandiri dan saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya.

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## **B. Definisi**

Berikut adalah definisi model pembelajaran Jigsaw menurut beberapa pandangan para tokoh:

a. Trianto (2007)

Model pembelajaran Jigsaw merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi pada suasana pola diskusi kelas.

b. Kuntjojo (2010)

Model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogeni dan siswa saling bekerjasama, saling ketergantungan positif dan bertanggungjawab secara mandiri atas ketuntasan bagian materi pembelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lain.

c. Lie (2011)

Model pembelajaran Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

d. Zaini (2011)

Model pembelajaran Jigsaw sangat menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa aktif dengan cara siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerjasama dengan siswa lain saling dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 siswa secara heterogen sehingga siswa memiliki tanggungjawab lebih besar daripada guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran.

### **C. Tujuan Model Pembelajaran Jigsaw**

Tujuan model pembelajaran Jigsaw pada hakikatnya memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tugas. Saling ketergantungan positif, dimana siswa yang mampu mendampingi atau membantu teman-teman yang mengalami kesulitan. Model pembelajaran ini juga memungkinkan siswa akan memiliki persepsi yang sama, mempunyai tanggungjawab individual dan kelompok dalam mempelajari materi yang diberikan saling membagi tugas dan tanggungjawab yang sama besarnya dalam kelompok. Tugas individu harus dikuasai dan bertanggungjawab juga secara kelompok jika informasi yang diberikan dari ahli belum dipahami oleh kelompok, maka anggota lain bertanggungjawab untuk membantu.

Model pembelajaran Jigsaw ini memberi banyak kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Kesempatan mengolah informasi bisa diperoleh ketika siswa berkumpul dengan anggota kelompok lain sebagai kelompok ahli, maka banyak ide yang berbeda dari anggota kelompok lain yang bisa memperkaya informasi bagi siswa. Selain itu, kemampuan komunikasi siswa juga meningkat.

#### **D. Unsur-Unsur Metode Jigsaw**

Metode pembelajaran kelompok Jigsaw memiliki unsur-unsur yang terkait (Lie, 1993), yaitu:

a. Saling ketergantungan (*Positive Independence*)

Ketergantungan positif ini bukan berarti siswa bergantung secara menyeluruh kepada siswa lain. Jika siswa mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal itu tidak bisa dinamakan ketergantungan

positif yaitu perasaan saling membutuhkan yang dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, tugas, bahan atau sumber belajar, peran, dan hadiah.

b. Akuntabilitas individu (*Individual Accountability*)

Model Jigsaw menuntut adanya akuntabilitas individu yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberi *feedback* tentang prestasi belajar anggota-anggotanya sehingga mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota. Dalam model Jigsaw, peserta didik harus bertanggungjawab terhadap tugas-tugas yang diemban masing-masing anggota.

c. Tatap muka (*Face To Face Interaction*)

Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling tatap muka sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama dengan teman. Interaksi semacam itu memungkinkan anak-anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan agar siswa merasa lebih mudah belajar dari sesamanya daripada guru.

d. Keterampilan sosial (*Social Skill*)

Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial yakni kepemimpinan (*leadership*), membuat keputusan (*decision making*), membangun kepercayaan (*trust building*), kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan manajemen konflik (*management conflict skill*). keterampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada teman,

mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

e. Proses kelompok (*Group Processing*)

Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan.

Jadi, unsur-unsur diatas mendorong terciptanya masyarakat belajar dimana hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain berupa sharing individu, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.

## **E. Langkah langkah Model Pembelajaran Jigsaw**

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran dengan strategi Jigsaw (Silberman, 2004) yaitu:

- a. Pilihlah materi belajar yang bisa dipecah menjadi beberapa bagian.
- b. Hitung jumlah bagian yang hendak dipelajari dan jumlah siswa. Bagikan secara adil berbagai tugas kepada berbagai kelompok siswa

- c. Bentuk kelompok -kelompok “belajar ala Jigsaw”. kelompok tersebut terdiri dari perwakilan tiap tiap kelompok belajar di kelas.
- d. Anggota kelompok Jigsaw untuk mengajarkan satu sama lain apa yang telah mereka pelajari.
- e. Siswa kembali ke posisi semula dalam rangka membahas pertanyaan yang masih tersisaguna memastikan pemahaman yang akurat.

Langkah-langkah pembelajaran dengan strategi Jigsaw (Djamarah, 2010) yaitu:

- a. Pilihlah materi yang bisa dibagi menjadi beberapa segmen.
- b. Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari ini. Pengajar bisa menuliskan topik di papan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan brainstorm ini dimaksud untuk mengaktifkan skema (bagan) siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
- c. Bagi anak didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah materi pelajaran yang ada.
- d. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda-beda.
- e. Setiap kelompok mengirimkan anggota kelompoknya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok.

- f. Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan apakah ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- g. Beri anak didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman terhadap materi yang baru saja dipelajari. Pengecekan pemahaman anak didik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mereka dalam memahami materi.
- h. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu, diskusi bisa dilakukan antar teman atau dengan seluruh siswa di kelas.

Langkah-langkah pembelajaran dengan strategi Jigsaw (Priyanto dalam Hidayatillah, 2021), yaitu:

- a. Pembentukan kelompok asal  
Kelompok asal terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan heterogen. Tiap siswa dalam satu kelompok diberi bagian materi yang berbeda.
- b. Pembelajaran pada kelompok asal  
Anggota dari kelompok asal mempelajari bagian atau sub materi yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individu.
- c. Pembentukan kelompok ahli  
Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. Kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
- d. Diskusi kelompok ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggungjawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

e. Diskusi kelompok asal

Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapat giliran.

f. Diskusi kelas

Guru memandu diskusi kelas membicarakan konsep konsep penting yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berusaha memperbaiki salah konsep pada siswa.

g. Pemberian kuis

Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok dan kemudian dibagi menurut jumlah kelompok.

h. Pemberian penghargaan kelompok

Kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai

Langkah-langkah pembelajaran dengan strategi Jigsaw (Rusman dalam Hidayatillah, 2021), yaitu:

- a. Siswa dikelompokkan dengan jumlah anggota 4-6 orang yang disebut kelompok asal. Masing-masing anggota dalam kelompok asal yang diberi tugas yang berbeda.
- b. Anggota dari kelompok asal yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
- c. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal masing-masing dan menjelaskan kepada anggota kelompok asal tentang subbab yang mereka kuasai.
- d. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- e. Pembahasan
- f. Penutup

## **F. Kelebihan Model Pembelajaran Jigsaw**

Kelebihan model Pembelajaran Jigsaw yang diungkapkan oleh Johnsson & Johnsson dalam (Hidayatillah, 2021), dimana telah dilakukan penelitian dengan menggunakan model Pembelajaran Jigsaw ini, yaitu:

- a. Meningkatkan hasil belajar
- b. Meningkatkan daya ingat
- c. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi

- d. Mendorong tumbuhnya interaksi intrinsik (kesadaran individu)
- e. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen

Kelebihan model Pembelajaran Jigsaw menurut Arends dalam (Sunarsih, 2021), yaitu:

- a. Melatih kemampuan pendengaran, dedikasi dan empati dengan cara memberikan peran penting kepada setiap anggota kelompok dalam aktivitas akademik.
- b. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide maupun gagasan untuk memecahkan suatu masalah.  
Kegiatan saling bertukar ide secara terbuka dalam menyelesaikan tugas akan menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa untuk selalu terbuka dalam menyampaikan ide-ide untuk menyelesaikan permasalahan.
- c. Meningkatkan kemampuan sosial siswa, yaitu percaya diri dan hubungan interpersonal yang positif  
Setiap individu diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau ide, sehingga hal ini mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
- d. Siswa lebih aktif dalam berpendapat  
Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi dan menjelaskan materi kepada masing-masing anggota kelompok.
- e. Siswa diajarkan bekerjasama dalam kelompok  
Kegiatan saling diskusi bersama baik di kelompok asal maupun kelompok ahli akan menumbuhkan rasa

bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

### **G. Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw**

Dalam penerapannya, sering dijumpai beberapa permasalahan dan kelemahannya pada pembelajaran dengan menggunakan jigsaw, yaitu:

- a. Adanya dominasi  
Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- b. Jika ada siswa yang lambat, maka diskusi akan mengalami kemacetan  
Jika dalam kelompok terdapat siswa dengan kemampuan belajar yang rendah, maka akan kesulitan dalam menyampaikan atau mempresentasikan materi kepada anggota kelompok lainnya, sehingga bisa saja terjadi kemacetan dalam diskusi.
- c. Jika kelas ramai, maka siswa sulit berkonsentrasi dalam menyampaikan pembelajaran yang telah dikuasainya.
- d. Jika jumlah anggota kelompok kurang, maka akan menimbulkan masalah.
- e. Membutuhkan waktu yang lebih lama, jika ada penataan ruang yang belum terkondisi dengan baik.

## REFERENSI

- Amin, Sumenap, Linda Yurike. (2022). 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Hessler, Karen. 2016. *Flipping the Nursing Classroom: Where Active Learning Meets Technology*. Burlington: Jones & Bartlett Learning.
- Hidayatillah, Yetti, *et al.* 2021. Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif. Surabaya: CV. Global Aksara Press.
- Mariyaningsih, Nining.,Hidayati, Mistina. 2018. Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas Kelas Inspiratif. Surakarta: CV. Kekata Group.
- Sunarsih, Diah, Yulianti, Novi. 2021. Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis *Active Learning*. Klaten: Penerbit. Lakeisha.

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## PROFIL PENULIS



Eka Putri Rahayu, SKM., MPH. Lahir di Samarinda, 26 Oktober 1992. Saat ini berprofesi sebagai dosen di Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Kalimantan Timur. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Kesehatan Masyarakat di Universitas Mulawarman Samarinda pada tahun 2015.

Melanjutkan pendidikan Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada tahun 2019. Penulis aktif sebagai penulis artikel jurnal ilmiah bereputasi nasional. Organisasi profesi yang diikuti adalah anggota Ikatan Ahli Kesehatan Masyarakat Indonesia (IAKMI) dan Perkumpulan Promotor dan Pendidik Kesehatan Masyarakat Indonesia (PPPKMI). Sejumlah buku yang sudah ditulis dan diterbitkan adalah:

1. Dasar-Dasar Kesehatan Masyarakat
2. Kesehatan dan Keselamatan Kerja

Email Penulis: [work.ekaputri@yahoo.com](mailto:work.ekaputri@yahoo.com)

# **BAB V**

## **METODE ACTIVE LEARNING**

### **MODEL PROBLEM BASED LEARNING**

**I Putu Dody Suarnatha, S.Kom., M.Kom.**

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting didalam menghadapi era globalisasi yang banyak mengalami perubahan serta tantangan didalamnya. Dengan memaksimalkan Pendidikan, diharapkan karakter penerus bangsa yang kreatif, inovatif, terampil, dan visioner dapat terbentuk. Untuk membentuk potensi tersebut diperlukan berbagai upaya yang dituangkan dalam teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan adalah pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik, sehingga pengetahuan didapatkan atas dasar kemauan dari peserta didik itu sendiri. Pembelajaran aktif (dalam Bahasa Inggris disebut “active learning”) merupakan proses pembelajaran yang bertujuan memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai teknik/cara secara aktif untuk mengoptimalkan keandalan yang dimiliki setiap peserta didik, sehingga seluruh peserta didik mampu mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki. Salah satu model pembelajaran yang tergolong dalam metode pembelajaran aktif

adalah Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* (PBL).

## **B. Definisi Model Problem Based Learning**

Menurut (Yulianti and Gunawan 2019) *Metode Active Learning Model Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada kegiatan pemecahan masalah yang bertujuan agar peserta didik lebih proaktif dalam mencari jawaban atas permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Dimana dalam proses ini, pendidik lebih ditekankan sebagai fasilitator ataupun mediator yang bertugas membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan secara aktif.

Menurut (Rahmadani 2019) model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang terfokus pada peserta didik melalui pemberian masalah dari dunia nyata di awal pembelajaran. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) diangkat dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mampu menggali kemampuan dalam belajar apabila dilibatkan secara aktif dalam memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga peserta didik mampu mencari, menemukan serta mengaplikasikan ide-ide yang diperoleh dalam menganalisa dan memecahkan permasalahan. Selain itu menurut Menurut Duch, Allen dan White dalam Hamruni dalam (Djonmiarjo 2020) mengemukakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan *critical thinking* dan memiliki kemampuan *analytical* serta mampu memecahkan persoalan yang bersifat kompleks dalam kehidupan nyata. Model

*Problem Based Learning* (PBL) mengarahkan peserta didik untuk dapat proaktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya terpusat pada pendidik dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada kegiatan pemecahan masalah untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis serta analisis yang dimiliki peserta didik melalui pemberian masalah dari dunia nyata.

### **C. Karakteristik Model Problem Based Learning**

Menurut (Hotimah 2020) terdapat 7 karakteristik dari *Problem Based Learning*, diantaranya:

1. Masalah diterapkan sebagai awal dalam pembelajaran
2. Umumnya, masalah yang digunakan dalam pembelajaran diambil dari dunia nyata kemudian dikembangkan.
3. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk.
4. Masalah menghasilkan rasa tertantang bagi peserta didik dalam mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
5. Mengutamakan *self-directed learning*.
6. Menggunakan pengetahuan yang bersifat variative dan tidak hanya berdasar dari satu sumber saja.
7. Proses pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif, serta kooperatif. Peserta didik melaksanakan kegiatan secara

berkelompok, berinteraksi, saling mengajarkan, serta melaksanakan presentasi.

#### **D. Tujuan *Model Problem Based Learning***

Berikut merupakan tujuan utama dari model *Problem Based Learning*:

1. Meningkatkan keterampilan, kemampuan serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
2. Mendorong peserta didik untuk menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab.
3. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Memberikan kesempatan terhadap peserta didik di dalam mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam dunia nyata.

#### **E. Kelebihan *Model Problem Based Learning***

Menurut Warsono dan Hariyanto dalam (Nur, Pujiastuti, and Rahman 2016), berikut merupakan kelebihan *Problem Based Learning*:

1. Peserta didik lebih terbiasa menghadapi permasalahan serta merasa tertantang dalam menyelesaikan masalah, yang tidak hanya berkaitan dengan pembelajaran dalam kelas, namun juga dalam kehidupan sehari-hari.
2. Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat memupuk solidaritas social peserta didik dengan terbiasa berdiskusi

dengan rekan-rekan sekelompok kemudian berdiskusi dengan rekan-rekan sekelasnya.

3. Dapat mempererat hubungan antara peserta didik dengan pendidik.
4. Proses pembelajaran lebih kondusif dan lebih efektif dikarenakan peserta didik dituntut untuk proaktif dalam menerapkan metode eksperimen.

#### **F. Kekurangan Model Problem Based Learning**

Menurut Warsono dan Hariyanto dalam (Nur et al. 2016), berikut merupakan kekurangan dari model *Problem Based Learning*:

1. Tidak banyak pendidik yang mampu mendorong peserta didiknya kepada pemecahan masalah.
2. Terkadang dalam pengaplikasiannya memerlukan biaya yang cukup mahal dan rentan waktu lama.
3. Tidak seluruh materi pembelajaran dapat mengaplikasikan model ini.
4. Ketika peserta didik tidak mempunyai minat, niat ataupun tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba.
5. Faktor jumlah akan berpengaruh terhadap model ini, Jika jumlah peserta didik dalam satu kelas terlalu banyak, pendidik akan kesulitan untuk mengkondisikan penugasan. Selain itu jika aktivitas dilakukan diluar kelas, pendidik akan kesulitan dalam memantau peserta didiknya.

## **G. Tahapan Dalam Model Problem Based Learning**

Menurut (Hotimah 2020), pelaksanaan *Problem Based Learning* dilakukan melalui 5 (lima) tahapan, diantaranya:

1. Tahap pertama, merupakan proses orientasi peserta didik terhadap masalah. Di tahap ini pendidik memaparkan tujuan pembelajaran, melakukan motivasi terhadap peserta didik untuk melibatkan diri didalam aktivitas pemecahan masalah, serta mengajukan masalah.
2. Tahap kedua, merupakan kegiatan mengorganisasi peserta didik. Di tahap ini pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok, serta mendukung peserta didik dalam mendefinisikan serta mengorganisasikan tugas belajar yang memiliki hubungan dengan masalah
3. Tahap ketiga, merupakan proses pembimbingan, penyelidikan terhadap individu ataupun kelompok. Di tahap ini pendidik mengarahkan peserta didik dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan, melakukan eksperimen serta observasi untuk memperoleh penjelasan serta *problem solving*.
4. Tahap keempat, merupakan proses pengembangan serta penyajian hasil. Di tahap ini pendidik mengarahkan peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan laporan,

dokumentasi, ataupun model, serta membantu peserta didik berbagi tugas dengan rekan-rekannya.

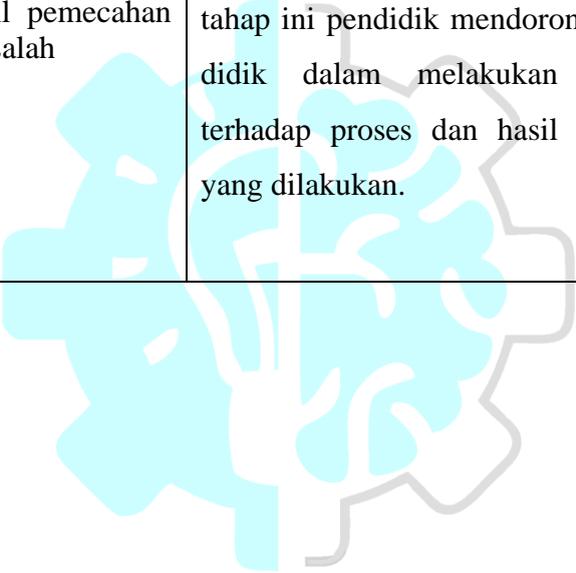
5. Tahap kelima, merupakan tahap terakhir dalam *Problem Based Learning* yaitu melakukan analisis proses hasil dalam pemecahan masalah. Di tahap ini pendidik mendorong peserta didik dalam melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil observasi yang dilakukan.

Kelima tahapan yang dilakukan dalam pengimplemtasian model *Problem Based Learning* selengkapnya dapat disimpulkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Tahapan Dalam *Problem Based Learning*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pendidik
Tahap 1 Proses orientasi peserta didik terhadap masalah.	Pendidik memaparkan tujuan pembelajaran, Menjelaskan demonstrasi ataupun cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik agar ikut melibatkan diri dalam aktivitas pemecahan masalah
Tahap 2 Mengorganisasi Peserta Didik	Pendidik membagi Peserta Didik ke dalam beberapa regu/grup, mengarahkan Peserta Didik didalam mendefinisi dan mengorganisir tugas yang diberikan yang memiliki hubungan dengan masalah.
Tahap 3 Proses pembimbingan, penyelidikan terhadap individu ataupun kelompok	Pendidik mengarahkan peserta didik dalam memperoleh, mengumpulkan, menyajikan informasi yang diperlukan, melakukan eksperimen serta penyelidikan guna memperoleh penjelasan dan pemecahan masalah.

<p>Tahap 4 Proses pengembangan serta penyajian hasil</p>	<p>Pendidik mengarahkan peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan laporan, dokumentasi, ataupun model, serta membantu peserta didik berbagi tugas dengan rekan-rekannya.</p>
<p>Tahap 5 Proses analisis serta evaluasi hasil pemecahan masalah</p>	<p>Pendidik melakukan analisis proses hasil dalam pemecahan masalah. Di tahap ini pendidik mendorong peserta didik dalam melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil observasi yang dilakukan.</p>

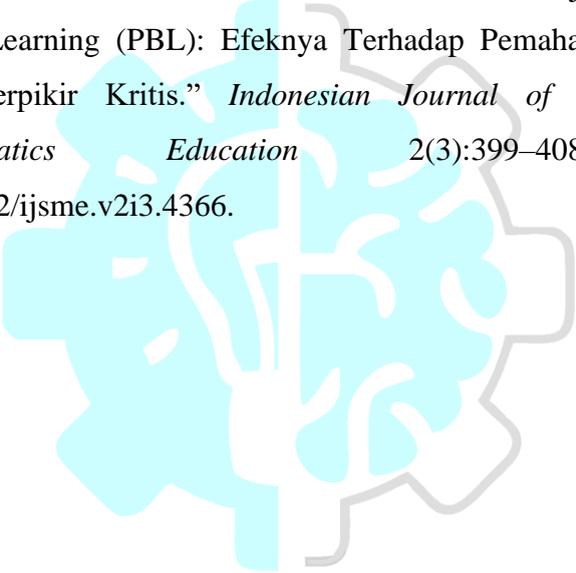


CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## REFERENSI

- Afandi, L. H, saputra, H.H, Husniati. 2020. “Pakah Tingkat Kebahagiaan Bisa Menjelaskan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar?” *Jurnal Progres Pendidikan* 3:168–76.
- Daga, Agustinus Tanggu. 2021. “Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7(3):1075–90. doi: 10.31949/educatio.v7i3.1279.
- Dhani, R. 2020. “Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum.” *Jurnal Serunai Administrasi* 1:45–50.
- Djonomiarjo, Triono. 2020. “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 5(1):39. doi: 10.37905/aksara.5.1.39-46.2019.
- Hotimah, Husnul. 2020. “Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Edukasi* 7(3):5. doi: 10.19184/jukasi.v7i3.21599.
- Kemendikbud. 2006. “Buku Merdeka Belajar 2020.” *Kemendikbud* 1999(December):1–6.
- Nur, Syamsiara, Indah Panca Pujiastuti, and Sari Rahayu Rahman. 2016. “Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil

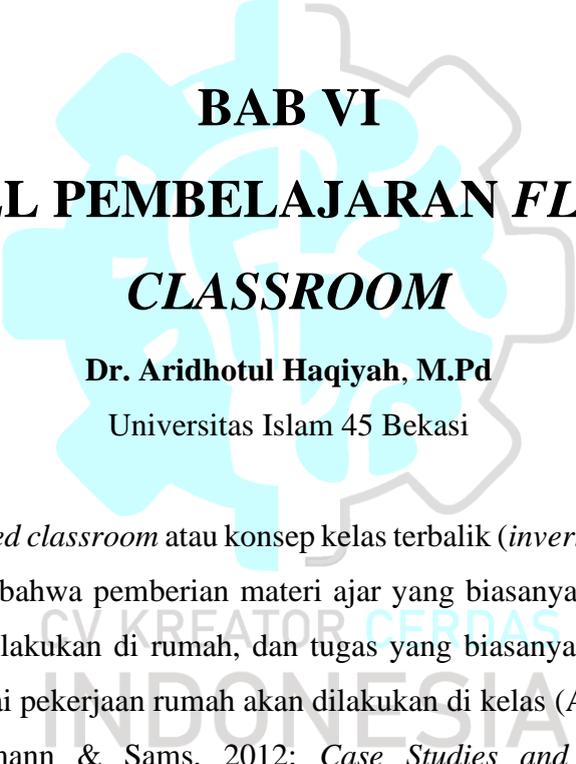
- Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat.” *Saintifik* 2(2):133–41. doi: 10.31605/saintifik.v2i2.105.
- Rahmadani. 2019. “Metode Penerapan Model Pembelajaran Based Learning (PBL).” *Lantanida Journal* 7(1):75–86.
- Saleh, M. n.d. “Merdeka Belajar Di Tengah Pandemi Covid-19.” *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1:51–56.
- Yulianti, Eka, and Indra Gunawan. 2019. “Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2(3):399–408. doi: 10.24042/ij sme.v2i3.4366.



CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## **BIODATA PENULIS**

**I Putu Dody Suarnatha, S.Kom., M.Kom.** Lahir di Mengwi, 06 Maret 1993. Penulis memulai pendidikan di SDN 01 Buduk tahun 1998. Merupakan alumni SMPN 1 Mengwi tahun 2004, dan SMKN 1 Denpasar pada tahun 2010. Setelah tamat SMK, penulis melanjutkan ke S1 mengambil jurusan Teknik Informatika di STMIK STIKOM INDONESIA,”. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan studi ke jenjang S2 dengan mengambil jurusan Sistem Informasi di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA). Sejak kuliah penulis memiliki ketertarikan dengan bidang kajian yang berhubungan dengan dunia Pendidikan dan Pembelajaran. Tulisan ini merupakan karya pertama yang dihasilkan penulis.



# **BAB VI**

## **MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED* CLASSROOM**

**Dr. Aridhotul Haqiyah, M.Pd**  
Universitas Islam 45 Bekasi

*Flipped classroom* atau konsep kelas terbalik (*inverted classroom*) menekankan bahwa pemberian materi ajar yang biasanya dilakukan di kelas akan dilakukan di rumah, dan tugas yang biasanya dilakukan di rumah sebagai pekerjaan rumah akan dilakukan di kelas (Arnold-Garza, 2014; Bergmann & Sams, 2012; *Case Studies and the Flipped Classroom*, 2013; Milman, 2012; Wallace, 2014).

*Flipped classroom* adalah *student center learning* yang dibentuk untuk meningkatkan kualitas periode dalam kelas (Ozdamli & Asiksoy, 2016). Bentuk pembelajaran yang diberikan melalui video atau perangkat pembelajaran *online* lainnya yang disampaikan sebelum pembelajaran sehingga waktu dikelas lebih efisien untuk penyelesaian

tugas (Baker, n.d.; Butt, 2014; Maolidah et al., 2017; Mohanty & Parida, 2016; Wallace, 2014).

Dengan menerapkan *flipped classroom*, alokasi waktu pembelajaran di sekolah akan lebih efisien, sehingga guru dapat lebih fokus pada topik pelajaran atau keterampilan dan pemberian *feedback* kepada siswa (Baker, 2000.; Mohanty & Parida, 2016; Trilaksono, Sasmokob, Tindas, Kartika, & Suroso, 2018).

Dalam penerapannya, model *flipped classroom* tidak selalu menggunakan video dalam pembelajaran. Inti dari model *flipped classroom* adalah memindahkan pembelajaran yang terjadi dalam kelas ke luar kelas dan menyiapkan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran di kelas (Bergmann & Sams, 2012) sehingga diharapkan dapat memaksimalkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* adalah proses pembelajaran terbalik dengan cara mengurangi kegiatan pemberian materi dikelas dan menggunakan bantuan media berbasis teknologi online maupun offline sehingga pembelajaran dikelas dapat lebih dimanfaatkan untuk pemecahan masalah atau diskusi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa.

Model pembelajaran *flipped classroom* dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan (Gough et al., 2017; Milman, 2012). Bentuk pelaksanaannya dapat dilakukan dalam berbagai bentuk media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan fasilitas multimedia sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Ozdamli & Asiksoy, 2016b).

Salah satu keuntungan terbesar adalah siswa memiliki pilihan untuk menonton setiap video pembelajaran sebanyak yang diperlukan untuk dipersiapkan untuk belajar dikelas (Mok, 2014). Pada model pembelajaran *flipped classroom* instruksi dikembangkan diluar kelas. Untuk melakukannya, Informasi dan Teknologi Komunikasi (TIK) dan semua alat elektronik yang disediakan oleh Web. 2.0 adalah komponen penting dari metode ini karena memungkinkan mahasiswa untuk mengakses konten yang sebelumnya disiapkan oleh dosen (Isidori, E., Chiva-Bartoll, O., Fazio, A., & Sandor, 2018). *Flipped classroom* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar (Nouri, 2016; Østerlie, 2018) dan efektif digunakan untuk meningkatkan *critical thinking* siswa (Maolidah et al., 2017) dan menyediakan waktu untuk memenuhi kebutuhan siswa secara individu (Blair et al., 2016).

Dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dapat dilakukan dengan memberikan materi ajar kepada siswa di rumah secara online maupun offline menggunakan berbagai platform berbagi dokumen dan menggunakan waktu pembelajaran dikelas untuk kegiatan praktek, sehingga sangat memungkinkan untuk instruksi literasi informasi (Arnold-Garza, 2014).

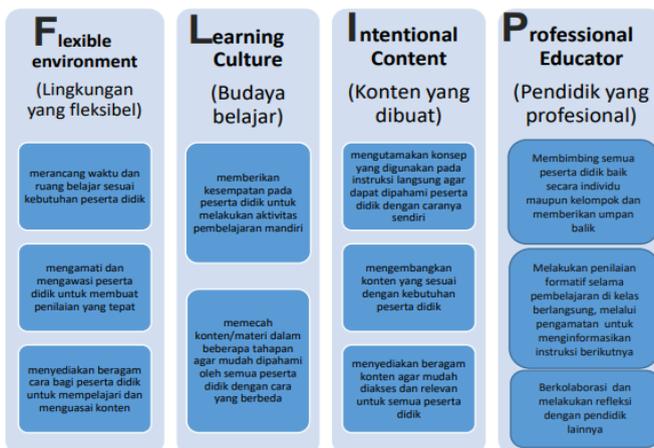
Dalam pengaturan pembelajaran *flipped classroom*, guru membuat content pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Brewer & Movahedazarhouli, 2018). Model *flipped classroom* memiliki empat elemen berbeda, yaitu:

1. F ("*F*"lexible Environment): Ini menunjukkan penyediaan waktu dan fleksibilitas tempat belajar.
2. L ("*L*"earning Culture): Dalam pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, sumber pengetahuan adalah guru. Dalam model

*flipped classroom* ada transisi dari pendekatan yang berpusat pada guru ke pendekatan yang berpusat pada siswa.

3. I (*"I"ntentional Content*): Guru berpikir tentang bagaimana pendidikan digunakan untuk memberikan kelancaran dan mengembangkan pemahaman kognitif siswa
4. P (*"P"rofessional Educator*): Guru terus mengamati siswa selama kursus, mengevaluasi studi mereka dan membuat umpan balik (Ozdamli & Asiksoy, 2016a).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Elemen *Flipped Classroom*

Sumber: (Adaptasi dari *Flipped Learning Network*, 2014)

Tiga jenis pengetahuan yang dapat diberikan dalam pembelajaran dengan model *flipped classroom* (Milman, 2012), yaitu:

Factual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan yang menggambarkan dasar dan elemen-elemen penting yang harus dimiliki atau diketahui oleh seseorang</li> </ul>
Konseptual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan tentang hubungan antara klasifikasi dan kategori</li> </ul>
Metakognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan tentang pengetahuan itu sendiri</li> </ul>

Gambar 2. Tiga Jenis Pengetahuan dalam Penerapan *Flipped Classroom*

Model pembelajaran *flipped classroom* memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) siswa belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing terhadap materi yang diberikan, (2) guru dapat mengetahui kesulitan dan gaya belajar siswa dengan siswa melakukan tugas atau praktik di dalam kelas, (3) waktu belajar di kelas dapat digunakan lebih efektif, efisien, dan kreatif, (4) pembelajaran jadi bermakna, (5) meningkatkan perkembangan keterampilan ke level yang lebih tinggi, dan (6) kinerja siswa dapat diperbaiki (Arnold-Garza, 2014; Fulton, 2012; Mccarthy, 2016; Ozdamli & Asiksoy, 2016a; Trilaksono et al., 2018).

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *flipped classroom* adalah: (1) Ketersediaan jaringan internet yang dimiliki siswa mempengaruhi akses ke konten pembelajaran, (2) Menimbulkan masalah bagi siswa yang tidak dapat memotivasi diri mereka sendiri untuk belajar karena mereka belajar dengan kecepatan mereka sendiri, (3) Harapan siswa bisa belajar dalam waktu singkat dapat berdampak buruk pada kualitas pembelajaran, (4) Kondisi siswa ketika melakukan pembelajaran di luar kelas tidak dapat dikontrol, (5) Ketidakmampuan

guru menyiapkan konten video menjadi masalah, (6) Kondisi negatif ketika video berdurasi panjang dan masalah teknis mungkin ditemui saat siswa menonton video (Mujiono, 2021).

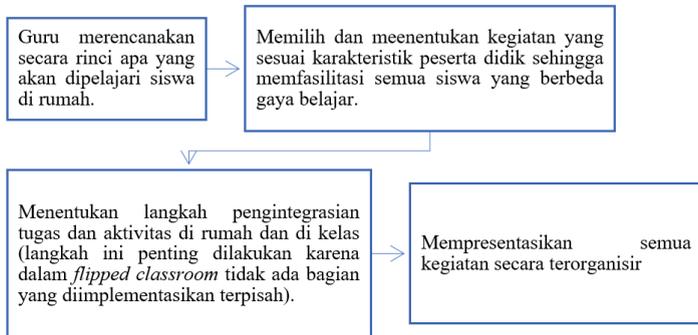
Adapun langkah pembelajaran *flipped classroom* (Bishop & Verleger, 2013) adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Langkah Pembelajaran *Flipped Classroom*

Pada fase 0, sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari di rumah. Fase 1 dilakukan pembagian menjadi beberapa kelompok secara random untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan (dapat berbentuk pre-test mengenai pemahaman awal siswa). Fase 2 adalah penerapan kemampuan siswa dalam proyek (lembar kegiatan) dan simulasi lain di dalam kelas, bentuk kegiatannya dapat berupa diskusi kelompok sehingga peran guru memfasilitasi pelaksanaan diskusi. Fase 3 adalah mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas pada akhir materi pelajaran, peran guru disini adalah sebagai fasilitator yang memberikan post-test dalam bentuk kuis atau format lainnya.

Menurut Basal (2015: 34) langkah-langkah strategi *flipped classroom* antara lain:



Gambar 4. Langkah-Langkah Strategi *Flipped Classroom*

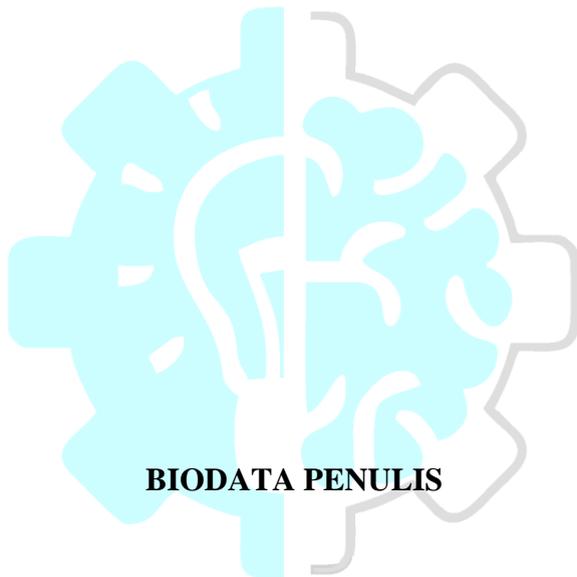
## DAFTAR PUSTAKA

- Arnold-Garza, S. (2014). The flipped classroom teaching model and its use for information literacy instruction. *Communications in Information Literacy*, 8 (1), 9. <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2014.8.1.161>
- Baker, J. W. (2000). *The Classroom Flip: Using Web Course Management Tools to Become the Guide by the Side*. CCCU Annual Technology Conference
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. iste & ASCD.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *ASEE Annual Conference and Exposition*,

*Conference Proceedings.*

- Blair, E., Maharaj, C., & Primus, S. (2016). Performance and perception in the flipped classroom. *Education and Information Technologies*, 21(6), 1465–1482. <https://doi.org/10.1007/s10639-015-9393-5>
- Brewer, R., & Movahedazarhouli, S. (2018). Successful stories and conflicts: A literature review on the effectiveness of flipped learning in higher education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(4), 409–416. <https://doi.org/10.1111/jcal.12250>
- Butt, A. (2014). Student Views on the Use of A Flipped Classroom Approach: Evidence from Australia. *Business Education & Accreditation*, 6(1), 33–44.
- Fulton, K. (2012). Upside Down and Inside Out : Flip Your Classroom to Improve Student Learning. In *Learning & Leading with Technology* (Issue July, pp. 12–17).
- Gough, E., Dejong, D., Grundmeyer, T., & Baron, M. (2017). K-12 Teacher Perceptions Regarding the Flipped Classroom Model for Teaching and Learning. *Journal of Educational Technology*, 45(3), 390–423. <https://doi.org/10.1177/0047239516658444>
- Case Studies and the Flipped Classroom, 42 *Journal of College Science Teaching* 62 (2013).
- Isidori, E., Chiva-Bartoll, O., Fazio, A., & Sandor, I. (2018). Flipped classroom in physical education: pedagogical models and possible implementation through Web 2.0. In *The International Scientific Conference ELearning and Software for Education*, 3, 274–279.
- Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped. *Edutcehnologia*, 3(2), 160–170.
- Mccarthy, J. (2016). Reflections on a flipped classroom in first year

- higher education. *Issues in Educational Research*, 26(2), 332–350.
- Milman, N. B. (2012). The Flipped Classroom Strategy: What is it and how can it best be used? *Distance Learning*, 9(3), 85–88.
- Mohanty, A., & Parida, D. (2016). Exploring the Efficacy & Suitability of Flipped Classroom Instruction at School Level in India : A Pilot Study. *Creative Education*, 2016(7), 768–776.
- Mok, H. N. (2014). Teaching tip: The flipped classroom. *Journal of Information Systems Education*, 25(1), 7.
- Mujiono, N. (2021). Flipped Classroom: Sekolah Tanpa Pekerjaan Rumah. *Jurnal Teknodik*, 25(1), 67.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.457>
- Nouri, J. (2016). The flipped classroom: for active, effective and increased learning – especially for low achievers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0032-z>
- Østerlie, O. (2018). Can flipped learning enhance adolescents' motivation in physical education? An intervention study. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 2(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.23865/jased.v2.916>
- Ozdamli, F., & Asiksoy, G. (2016a). Flipped Classroom Approach. *World Journal on Educational Technology*, 8(2), 98–105.  
<https://doi.org/10.18844/wjet.v8i2.640>
- Trilaksono, T., Sasmokob, Tindas, A., Kartika, R., & Suroso, J. (2018). Does Flipped Classroom Work in Indonesian Schools ? Potential and Its Challenges. *International Journal of Pure and Applied Mathematics*, 120(6), 7749–7762.
- Wallace, A. (2014). Social Learning Platforms and the Flipped



### BIODATA PENULIS



**Dr. Aridhotul Haqiyah, M.Pd** dilahirkan di Kabupaten Bojonegoro pada 1991. Merupakan putri kedua dari 4 bersaudara. Riwayat Pendidikan, tahun 2009 meraih beasiswa *fullbright* dan lulus tahun 2013 pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam “45” Bekasi. Pada tahun 2014 menerima Beasiswa Pendidikan Indonesia Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dan menempuh Pendidikan S2 pada Program Pascasarjana pada Program Studi Pendidikan Olahraga di Universitas Negeri Jakarta, lulus tahun 2016.

Pada 2017 kembali menerima Beasiswa Pendidikan Indonesia Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Program Doktor pada program studi yang sama di Universitas Negeri Jakarta dan Lulus tahun 2022.

Penulis bekerja sebagai Dosen pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam 45 Bekasi dan aktif di Bidang LITBANG Pengurus Judo Kota Bekasi 2019 – 2023, Anggota Litbang dan *Sport Science* KONI Kota Bekasi 2019- 2023, Bidang Organisasi dan Hukum Federasi Kurash Indonesia Kota Bekasi Periode 2020 – 2024, dan Dosen Pembina UKM Pencak Silat UNISMA Bekasi 2019 – sekarang.

Penulis aktif melakukan penelitian dan publikasi terkait pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan. Buku Referensi yang telah disusun adalah Pencak Silat (2019), Statistika dalam Pendidikan dan Olahraga (2021), serta Bunga Rampai *Sport Psychometric* (2018), Manajemen Olahraga (2019), Kuat Melawan Corona (2020), Disrupsi Strategi Pembelajaran Olahraga (2020), dan Mahir Menguasai PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dalam 20 hari (2021). Selain itu juga aktif menjadi Editor pada Jurnal Nasional dibidang Keolahragaan maupun Jurnal Pengabdian pada Masyarakat.

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA



# **BAB VII**

## ***BLENDED LEARNING***

**Novi Tri Oktavia, S. Pd**

Email : [novitri.ov@gmail.com](mailto:novitri.ov@gmail.com)

### **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Suatu bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa didukung oleh pendidikan yang berkualitas. Sangat penting bagi sebuah akademi pendidikan untuk memperhatikan pendidikan yang berkualitas, karena bangsa ini akan membentuk generasi yang baik. Pentingnya mempelajari IPS adalah untuk membantu siswa memahami bagaimana manusia dapat

hidup bersama dan melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya dan menanamkan nilai-nilai kehidupan bersama supaya dapat meningkatkan kepedulian siswa dengan masalah yang ada di sekitar. Sebab hakikat IPS adalah telaah tentang manusia sebagai makhluk sosial yang selalu hidup bersama dan saling membutuhkan satu sama lain.

Tantangan yang mendasar dalam mengajarkan IPS saat ini adalah pada saat dihadapkan di era pandemi global *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) yang masuk di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang besar terhadap kelumpuhan diberbagai aspek kehidupan masyarakat mulai dari perekonomian hingga pendidikan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk memprioritaskan kesehatan dan keselamatan civitas akademika sejak tanggal 24 Maret 2020, Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran untuk meniadakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dengan memberlakukan *Study From Home* bagi siswa dan *Work From Home* bagi guru dan tenaga pendidik untuk mengantisipasi menyebarnya wabah Covid-19 pada dunia pendidikan.

Kebijakan ini mengharuskan semua siswa untuk mengikuti aturan presensi *online*, aktif berpartisipasi dan berdiskusi dalam pembelajaran daring; sebagian besar dari siswa terkejut dan mengeluhkan hal tersebut mengapa hal ini terjadi seolah-olah, siswa belum siap mental dan berani mengambil resiko menghadapi hal tersebut. Keluhan mereka bermacam-macam mulai dari paketan yang dimiliki oleh siswa hanya paketan data unlimited yang notabene tentunya lemot ketika mereka menggunakan pada pembelajaran daring. Bagi guru yang terbiasa melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas akan merasakan dampak yang sangat besar. Lingkungan keluarga

yang mendukung dapat membuat komunikasi yang baik dalam pembiasaan pendidikan. Kondisi inilah yang memunculkan ketidaksiapan dalam proses pembelajaran bias disebut dengan *culture shock*. Perubahan yang terjadi secara cepat membuat semua orang dituntut agar *melek teknologi*.

Menurut Nadiem Makarim, model pembelajaran *blended learning* cocok untuk diterapkan karena model pembelajaran *blended learning* lebih efektif dalam menanggulangi permasalahan pembelajaran selama masa pandemi berlangsung. Model pembelajaran *blended learning* merupakan penggabungan dari pembelajaran di kelas dan pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif kepada siswa dan mengurangi jam tatap muka di kelas. Menurut Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Salah satu model pembelajaran di negara berkembang dan negara modern adalah model pembelajaran aktif dan pengembangan penggunaan media *online* dengan kemandirian pengajaran. *Blended learning* merupakan model pembelajaran berorientasi pada penggunaan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi terapan. Jadi, pentingnya media dalam pembelajaran harus dikembangkan karena media pembelajaran mempunyai karakter fungsi sebagai alat bantu proses belajar mengajar dan bisa memperjelas materi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

*Book creator* dipandang efektif digunakan dalam penerapan model pembelajaran *blended learning*. Melalui fitur-fitur yang tersedia pada *book creator*, maka dapat ditambahkan gambar, video, animasi yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam. Selain itu, guru dapat menambahkan kuis berupa permainan sederhana yang

disesuaikan kemampuan kognitif siswa. Sehingga, *book creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Karena tampilannya dan susunan materi dikemas sesuai dengan perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa. Dengan media ini siswa didorong untuk lebih aktif, dan diberikan banyak pertanyaan agar lebih memahami materi. Proses pembelajaran akan lebih praktis, variatif, kreatif, dan menarik; oleh karena itu, siswa aktif dalam pembelajaran IPS baik secara mandiri maupun kelompok. Proses ini pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar.

## **B. Perencanaan Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Book Creator* Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi**

Berikut hal yang diuraikan adalah penyusunan rencana yang dilaksanakan penulis sebelum penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* sebagai berikut:

- a. Menentukan media yang digunakan oleh penulis menyampaikan materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang telah ditentukan. Dalam menentukan media penulis harus memperhatikan dengan kemampuan yang dimiliki dan juga kemampuan siswa sebab apabila pengguna media tidak memiliki kemampuan dalam menggunakannya maka media tidak dapat digunakan sebagaimana semestinya. Selain itu, media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa harus interaktif agar dapat memotivasi siswa untuk

terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pengajaran yang digunakan oleh penulis dalam mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* adalah lembar kerja peserta didik berbasis *book creator*. *Book creator* merupakan fitur dalam *google* yang digunakan untuk membuat buku elektronik yang atraktif. Penentuan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* sebagai media pengajaran dalam pengimplentasian model pembelajaran *blended learning* karena dalam *book creator* tidak hanya menampilkan tulisan dan gambar saja seperti kebanyakan buku atau *e-book*. Fitur *book creator* dapat menampilkan tulisan, gambar, video, dan beragam link (*youtube* atau berita), bahkan juga audio yang menarik minat siswa untuk mempelajarinya.



**Gambar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Book Creator***

<https://read.bookcreator.com/x2yOxcEbwLQzgJjMnXigSbJEZME3/r1wauFC9QyC3NOjSmm19FA>

- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan sebagai gambaran dalam mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* pada pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi di kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.

- c. Mengamati akses internet yang ada di SMP Negeri 3 Kedungwaru. Pengamatan akses internet dilakukan oleh penulis terkait dengan penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* yang memerlukan jaringan internet.

### **C. Langkah-langkah Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Book Creator* Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi**

Berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan oleh penulis, maka langkah-langkah penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* pada materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi:

- a. Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis pada awal pembelajaran

Penulis melakukan pembelajaran daring melalui aplikasi *telegram*. Langkah awal yang dilakukan oleh penulis, sehari sebelum pelaksanaan pembelajaran penulis telah meminta siswa yang belum memiliki aplikasi *telegram* pada *smartphone* mereka untuk *install* aplikasi *telegram* yang akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran daring. Penulis melakukan pembelajaran daring pada hari Sabtu, 29 Januari 2022 pukul 09.45 WIB. Penulis mengawali pembelajaran daring melalui aplikasi *telegram* dengan mengucapkan salam dan melakukan doa bersama siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian penulis memberi motivasi tentang apa yang dapat diperoleh dalam mempelajari materi Peran IPTEK Dalam

Kegiatan Ekonomi. Dalam pembelajaran daring penulis hanya membagikan materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator*.

Penulis meminta siswa untuk mempelajari sendiri materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang telah disampaikan oleh penulis dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator*. Setelah mempelajari lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* yang dibagikan dalam grup *telegram*, penulis meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam grup *telegram* mengenai Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi. Diskusi yang dilakukan oleh siswa dalam grup *telegram* tidak terbatas oleh waktu. Siswa dapat melakukan kegiatan diskusi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi kapanpun dan dimanapun sebab model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* yang diterapkan oleh penulis tidak membatasi ruang dan waktu. Jadi proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Sebagai hasilnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh penulis bersifat santai dan terkesan memberikan suasana belajar baru bagi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.

- b. Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis pada kegiatan inti pembelajaran

Penulis melakukan pembelajaran tatap muka terbatas untuk menyampaikan atau melakukan penguatan materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang telah disampaikan dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator*

melalui aplikasi *telegram* pada hari Sabtu, 29 Januari 2022 pukul 09.45 WIB. Penulis melakukan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) pada hari Senin, 31 Januari 2022 pada jam pembelajaran 1-2 pukul 07.20-08.40 WIB.

Pada pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) penulis meminta siswa untuk melanjutkan diskusi materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang telah dilakukan pada saat pembelajaran daring melalui grup *telegram*. Setelah selesai melakukan diskusi, penulis meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya secara berkelompok dalam waktu 20 menit. Kemudian siswa diminta untuk melakukan kegiatan tanya jawab selama 15 Menit terkait materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang baru saja dipresentasikan oleh siswa secara berkelompok.

- c. Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis pada akhir pembelajaran

Setelah 15 menit melakukan kegiatan tanya jawab, kemudian penulis memberi penjelasan dan penguatan materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang telah dipelajari oleh siswa secara mandiri. Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi merupakan materi pembelajaran IPS yang tidak terlalu banyak memuat teori dan berkaitan langsung dengan kehidupan di lingkungan sekitar siswa saat ini. Jadi siswa lebih mudah memahami materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi yang disampaikan secara langsung maupun dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator* sebab siswa dapat merasakan langsung contoh dari peran

IPTEK dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada saat ini manusia tidak dapat terlepas dari perkembangan IPTEK yang sangat berpengaruh dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari.

Setelah selesai menyampaikan penjelasan, penulis memberikan simpulan poin-poin penting dalam materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi. Kemudian penulis memotivasi siswa untuk selalu tetap semangat belajar dalam situasi dan kondisi pandemi covid 19 yang masih belum berakhir sampai saat ini. Penulis mengakhiri proses pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) tepat pukul 08.40 WIB dengan mengucapkan salam dan syukur bersama siswa atas terlaksananya pembelajaran IPS Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan *book creator* dalam *blended learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Kedungwaru meski terdapat sedikit kendala yang dialami oleh siswa.

#### **D. Tanggapan Siswa Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Book Creator* Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi**

Sebelum mengakhiri proses penulisan implementasi model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* pada materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi di kelas VII SMPN 3 Kedungwaru, penulis terlebih dahulu melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Dari kegiatan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada siswa maka dapat diuraikan hasil wawancara tersebut sebagai berikut:

## 1. Tanggapan Positif

### a. Memberikan suasana belajar baru dalam pembelajaran IPS

*Blended learning* berbasis *book creator* merupakan model pembelajaran kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan daring dengan menggunakan *book creator* yang memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran IPS yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak lagi membosankan seperti sebelumnya karena siswa diminta guru selalu mencatat dalam pembelajaran IPS.

### b. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran IPS

Pada pembelajaran IPS dengan mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *book creator* menjadikan siswa untuk mempelajari materi pembelajaran sendiri yang menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS dengan saling bertukar pendapat dengan teman sekelasnya mengenai materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi.

### c. Siswa lebih mudah memahami Pembelajaran IPS

Model pembelajaran *blended learning* menggunakan *book creator* menjadikan siswa dapat mempunyai gambaran materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan adanya gambar dan video pada materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *book creator*. Sehingga dengan adanya gambaran mengenai materi pembelajaran

yang sedang dipelajari siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS.

## 2. Tanggapan Negatif

Kendala yang dialami oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* diantaranya adalah:

### 1. Lemah Sinyal

Daerah tempat tinggal yang berada di pinggiran kota Kabupaten Tulungagung menjadikan kurangnya atau bahkan tidak ada saluran jaringan internet yang menghubungkan ke daerah tersebut. Akibatnya pengaksesan internet pada daerah pinggiran sulit untuk dijangkau. Hal ini memberikan dampak pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran daring dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* pada materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi.

### 2. Kuota Terbatas

Kegemaran siswa pada permainan *game online* yang memakan banyak penggunaan kuota menjadikan siswa sering mengalami kehabisan kuota. Akibatnya siswa tidak dapat mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan *book creator* sebab terbatasnya kuota yang dimiliki oleh siswa habis digunakan untuk bermain bersama (mabar) teman.

Upaya yang dilakukan oleh siswa untuk mengatasi kendala yang dialami agar tetap bisa mengikuti proses pembelajaran IPS materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *book creator* adalah:

1. Siswa pergi ke suatu tempat yang menyediakan *wifi*.

Tidak jarang pada kehidupan saat ini siswa tidak membutuhkan internet, bahkan hampir setiap tempat tersedia layanan *wifi* baik berbayar maupun gratis. Jadi, apabila siswa kesulitan mengakses internet, siswa dapat pergi ke rumah tetangga, warung, atau tempat yang menyediakan layanan *wifi*

2. Menanyakan materi pembelajaran kepada teman atau guru.

Tidak semua siswa mengatasi kendala yang dialami oleh siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran daring dengan pergi keluar rumah untuk mencari jaringan *wifi*. Terdapat beberapa siswa yang memilih untuk menanyakan kepada teman yang tinggal berada satu wilayah dengannya. Selain itu, siswa juga ada yang menanyakan langsung kepada guru pada saat pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) terkait materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran daring.

## REFERENSI

- Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Khoiru Ahmadi, Lif dan Sofan Amri. 2016. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nurhayati, Dwi Astuti Wahyu. 2020. *Covid-19: Suka Duka Kuliah Daring dan Disiplin Pribadi*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press
- \_\_\_\_\_. 2020. *Work From Home, "Di Rumah Aja yang Produktif*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Somantri dkk. 2010. *Inovasi Pembelajaran IPS*. Bandung: Rizqi Press.
- Hasanah, Isatul. 2021. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*. *Journal of Science and Research*, Volume 2. Issue 2. July
- Nurhayati, Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. 2019. *Development of Macromedia Captivate-Based Instructional Media of Social Studies on Scarcity and Human Needs Material of Grade VII at Islamic Junior High School of Assyafiyah Gondang Tulungagung*. *Journal of Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Volume 458.
- \_\_\_\_\_. 2020. *Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Students of*

*MTSN 6 Tulungagung. Journal of IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science. Vol. 485*

---

\_\_\_\_\_. 2019. *Promoting Cultural Site by Improving English Language Ability: An English Specific Purpose for Tourism. Journal of ASIAN TEFL. Vol. 4 No.2*

---

\_\_\_\_\_. 2019. *Students' Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development. Jurnal Dinamika Ilmu. Volume 19(1)*

---

\_\_\_\_\_. 2016. *Using Local Drama in Writing and Speaking: EFL Learners Creative Expression. Journal of English Language Teaching and Linguistics. Vol. 1(1)*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Akademik Baru Di Masa Pandemi Corona Virus Disease (COVID-19*

Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## TENTANG PENULIS

Novi Tri Oktavia dilahirkan di Kabupaten Tulungagung, 25 Oktober 1999 ialah anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis mulai menempuh pendidikan dari taman kanak-kanak di TK KARTIKA IV – 31 Ngantru pada tahun 2004-2006. Lalu melanjutkan ke sekolah dasar di SDN IV TAPAN pada tahun 2006-2012. Kemudian penulis melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMPN 2 KEDUNGWARU pada tahun 2012-2015. Setelah itu penulis melanjutkan ke sekolah menengah kejuruan di SMKN 1 BOYOLANGU pada Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen dengan Program Keahlian Tata Niaga dan Paket Keahlian Pemasaran pada tahun 2015-2018. Setelah penulis menyelesaikan sekolah menengah kejuruan kemudian penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SAYYID ALI RAHMATULLAH TULUNGAGUNG pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dengan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS) mulai tahun 2018 dan berhasil menyelesaikan pendidikan S1 pada tanggal 30 Mei 2022. Untuk berkorespondensi penulis dapat dihubungi melalui surel [novitri.ov@gmail.com](mailto:novitri.ov@gmail.com) atau [novitrioktavia@yahoo.co.id](mailto:novitrioktavia@yahoo.co.id) dan 08578555521/089525101999.

INDONESIA

# ***BAB VIII***

## ***PROJECT BASED LEARNING***

**Budi Rizka, S.Pd., M.Hum.**

Universitas Iskandar Muda

br@unida-aceh.ac.id

Dalam pengembangan sumber daya manusia diperlukan adanya konsep pendidikan yang matang terutama dalam menyusun suatu metode atau model pembelajaran sehingga dapat membentuk sikap, wawasan, kemampuan, keahlian serta keterampilan yang mumpuni bagi peserta didik. Menurut Musbikin (2010) bahwa seorang tenaga pengajar sebagai peran utama dalam penentuan berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar. Karena dituntut mampu mentransformasikan pengetahuan (*Cognitive*), dan membentuk sikap (*Affective*) serta keterampilan (*Psychomotor*) yang efektif terhadap peserta didiknya. Berbagai metode dan model pembelajaran diperkenalkan oleh para ahli salah satunya adalah *Project Based Learning*. Di Indonesia sendiri, *Project Based Learning* semakin marak dipraktekkan saat Pandemi Covid-19 sebagai implikasi dari proses belajar dari rumah karena dianggap *Project Based Learning* mampu menjawab tantangan tersebut. Lalu seperti apa *Project Based Learning* itu?

### **Apa itu *Project Based Learning*?**

*Project Based Learning* digunakan untuk merujuk pada banyak pendekatan kontekstual untuk pengajaran yang menjangkar banyak pembelajaran dan pengajaran secara konkret. Fokus pada masalah

konkret saat memulai proses pembelajaran adalah inti dari *Project Based Learning*. Dengan kata lain, cara pembelajaran yang bermuara pada proses pelatihan berdasarkan masalah-masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan tertentu (proyek) adalah tujuan dari *Project Based Learning*. Proyek kegiatan dalam pembelajaran model ini menjadi unsur utama yang perlu diperhatikan oleh seorang tenaga pengajar. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Larmer, dkk (2015), dimana menurut mereka pemecahan masalah yang terjadi sehari-hari disekitar kita adalah penekanan penting dalam model *Project Based Learning* sebagai pengalaman belajar langsung dimasyarakat. Beberapa nama lain dari *Project Based Learning* seperti Pendidikan Berbasis Pengalaman, Pembelajaran Otentik atau Instruksi Berlabuh.

*Project Based Learning* adalah gaya belajar yang berpusat pada peserta didik yang memberi siswa pengalaman pendidikan yang berharga. Produk yang dihasilkan selama proses belajar mengajar yang berbasis proyek berfungsi sebagai dasar untuk pengalaman belajar dan konsep yang dikembangkan oleh peserta didik.

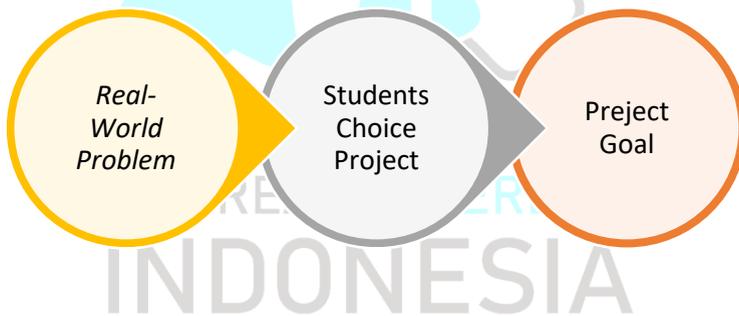
Sebagai sebuah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan penelitian secara menyeluruh dari suatu topik, *Project Based Learning* menuntut peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran yang lebih dalam dengan menggunakan metodologi berbasis penelitian untuk masalah dan pertanyaan penting yang ada. Model *Project Based Learning*, menurut Wena (2016), merupakan paradigma pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengawal pembelajaran di kelas dengan memasukkan pekerjaan proyek. Pekerjaan proyek adalah jenis pekerjaan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan, memecahkan

masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan bekerja secara mandiri yang terdiri dari tugas-tugas secara kompleks berdasarkan topik dan kesulitan.

Oleh karena itu, pendekatan *Project Based Learning* akan menumbuhkan lingkungan belajar yang konstruktivis sehingga membangun pengetahuan peserta didik secara mandiri dan difasilitasi oleh pendidik.

### **Mengapa *Project Based Learning*?**

Aspek dari pendekatan *Project Based Learning* adalah dimana peserta didik menghadapi masalah dunia nyata, menemukan jawaban, dan berkolaborasi dalam proyek dalam tim untuk menyelesaikannya suatu permasalahan.



**Gambar 1.** Proses *Project Based Learning*

Dalam paradigma *Project Based Learning*, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga memperoleh keterampilan interaksi sosial. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa memperoleh keterampilan presentasi dan komunikasi, keterampilan

manajemen waktu dan organisasi, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan evaluasi diri dan refleksi, keterampilan kepemimpinan dan keterlibatan kelompok, dan kemampuan berpikir kritis.

Kinerja pembelajaran berbasis proyek individu dapat dievaluasi dengan melihat kualitas luaran, tingkat pemahaman yang ditunjukkan, dan kontribusi yang diberikan pada proses realisasi proyek yang berkelanjutan. Peserta didik yang berpartisipasi dalam *Project Based Learning* juga dapat mempertimbangkan pemikiran dan keyakinan mereka sendiri, membuat pilihan yang berdampak pada kesimpulan proyek dan proses pembelajaran secara keseluruhan, dan mempresentasikan pekerjaan yang telah selesai.

Beberapa hasil penelitian tentang penerapan *Project Based Learning* seperti Hernandez-Barco, dkk (2021) menyatakan bahwa dengan penerapan *Project Based Learning* menunjukkan adanya peningkatan emosional calon guru setelah penerapan model tersebut. Mereka menyimpulkan bahwa pembelajaran yang benar dengan pendekatan berkelanjutan diperlukan selama pelatihan guru dengan mempertimbangkan dimensi emosional mereka dan dampak sosial karena transmisi di masa depan. Hasil positif dari model *Project Based Learning* juga diungkapkan melalui hasil penelitian Nurfitriyanti (2016) yang mengklaim bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek berdampak pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori, model pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Pada aspek lainnya, *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan minat peserta didik

sebagaimana yang telah diseminarkan oleh Sutarto, dkk (2022) yang menyimpulkan bahwa *Project Based Learning* akan tercipta inovasi pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik meskipun dilaksanakan secara daring. Kemampuan numerasi juga tumbuh dengan kegiatan yang dirancang melalui proyek tersebut.

*Project Based Learning* mempunyai ciri khas atau karakter tersendiri dalam pelaksanaannya, karakteristik tersebut antara lain:

- a) Siswa membuat keputusan tentang suatu kerangka belajar;
- b) Adanya masalah atau tantangan yang disajikan kepada peserta didik;
- c) Peserta didik merancang proses untuk menemukan solusi;
- d) Peserta didik bekerja secara kooperatif untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan suatu masalah
- e) Proses evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan;
- f) Peserta secara berkala merefleksikan kegiatan yang telah mereka lakukan;
- g) Hasil belajar siswa didemonstrasikan dan dievaluasi sebagai kulminasi kegiatan.

Menerapkan model *Project Based Learning* memiliki manfaat diantaranya (1) termotivasinya peserta didik dalam belajar sehingga mendorong mereka dalam mengikuti kegiatan belajar secara maksimal; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (3) membuat siswa lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah yang kompleks; (4) kolaboratif; (5) mendorong siswa untuk mengembangkan dan melatih keterampilan komunikasi; (6) meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya; (7) memberikan pengalaman kepada peserta

didik baik dalam proses pembelajaran maupun praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas; (8) Memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata; (9) melibatkan siswa untuk belajar mengambil informasi dan mendemonstrasikan pengetahuannya, kemudian mengimplementasikannya di dunia nyata; dan (10) membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah menerima pembelajaran. (Kurniasih, 2014).

### **Kapan Model *Project Based Learning* digunakan?**

Pendekatan pembelajaran ini dapat diterapkan ketika instruktur ingin mengkondisikan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang menarik dan menghasilkan karya berdasarkan tantangan dunia nyata yang sebenarnya. Strategi pengajaran ini juga dapat diterapkan ketika guru ingin mendorong siswa untuk menggunakan lebih banyak kemampuan yang berhubungan dengan sains, seperti menonton kegiatan, menggunakan alat dan bahan, menafsirkan, mengorganisir proyek, menerapkan ide, mengajukan pertanyaan, dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, guru dapat menerapkan pendekatan *Project Based Learning* ketika mereka bertujuan untuk mendorong kemampuan pemecahan masalah yang inovatif melalui desain dan pembuatan proyek dalam rangka menumbuhkan budaya berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking*).

*Project Based Learning* harus memenuhi kriteria dalam proses pembelajaran seperti kemampuan untuk memilih materi atau topik yang

akan menjadi tema proyek sehingga menjadi menarik adalah salah satu kompetensi dasar yang harus terampil diidentifikasi oleh pendidik. Kompetensi lainnya seperti menumbuhkan motivasi siswa dalam mengerjakan proyek, tersedianya fasilitas dan sumber belajar yang memadai, dan pandangan proyek secara keseluruhan yang harus diambil oleh pendidik.

Dalam penyiapan materi pembelajaran yang menggunakan Project Based Learning perlu diperhatikan bahwa model pembelajaran ini lebih mengutamakan proses pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata atau sehari-hari di lingkungan peserta didik, sehingga materi yang sesuai dalam penerapan model *Project Based Learning* setidaknya meliputi kompetensi dasar yang lebih menekankan pada aspek penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (memodifikasi, mencoba, membuat, menggunakan, mengoperasikan, memproduksi, merekonstruksi, mendemonstrasikan, menciptakan, merancang, menguji, dll), dapat menghasilkan sebuah produk, serta memiliki keterkaitan dengan permasalahan nyata atau kehidupan sehari-hari sebagai keterampilan atau pengetahuan peserta didik.

### **Bagaimana Tahapan Penerapan Model *Project Based Learning*?**

Menurut Hernandez-Barco, dkk (2021) terdapat 10 (sepuluh) langkah dalam pelaksanaan Project Based Learning, yaitu:

# PROJECT BASED LEARNING

Creativity, collaborative learning, exchange of knowledge and multidisciplinary are intrinsic features of PBL



Sumber: Hernandez-Barco, dkk (2021).

Gambar 2. Langkah-Langkah Pelaksanaan *Project Based Learning*

Langkah-langkah dalam pelaksanaan *Project Based Learning* yang terlihat pada gambar di atas dapat dimaknai sebagai berikut:

- 1) *Topic choice and driving question*, Pada tahap awal pendidik memberikan permasalahan yang ada di dunia nyata kepada peserta didik.
- 2) *Team Formation*, Selanjutnya, peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil.
- 3) *Final product definition and learning objectives*, tahap selanjutnya pendidik menjelaskan tujuan akhir dari pembelajaran dan hasil atau bentuk produk yang akan dihasilkan oleh kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
- 4) *Task planification and time management*, guru atau tenaga pengajar memberikan penjelasan baik tentang tugas maupun tanggungjawab yang emban oleh kelompoknya masing-masing.

- 5) *New Content Introduction (Information Research)*, peserta didik berusaha secara maksimal untuk mengidentifikasi masalah serta cara untuk memecahkan masalah tersebut berbekal dari informasi dan pemahaman baru dari berbagai sumber.
- 6) *Analysis, Synthesis, discussion problem resolution, decision making*, pada tahap ini peserta didik yang telah dibekali dengan informasi yang diperoleh saling bekerjasama dan berdiskusi dalam memahami masalah dan mencari solusi terhadap masalah dihadapi. Peserta didik dalam menyelesaikan proyeknya selalu didampingi oleh pendidik.
- 7) *Workshop implementation of new knowledge, development and execution of final product*, tahap selanjutnya, setiap kelompok mendalami pengetahuan-pengetahuan baru untuk mengembangkan dan menghasilkan produk akhir untuk dipublikasi ke kelompok lainnya.
- 8) *Public project presentation*, Masing-masing kelompok mempresentasikan pengalaman dalam memecahkan masalah kepada kelompok lainnya untuk mendapatkan masukan dan evaluasi baik dari kelompok lainnya maupun dari pendidik.
- 9) *Evaluation*, pendidik dan peserta didik lainnya mengevaluasi hasil kerja dari kajian masalah dan memberikan solusi.
- 10) *Reflection*, pada tahap terakhir, pendidik meminta untuk merefleksikan hasil kerja atau pengalaman mereka dalam menjawab permasalahan yang ada baik dari hasil diskusi internal kelompoknya maupun saat dengan kelompok lainnya.

Langkah-langkah dari *Project Based Learning* yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan ke dalam 6 (enam) langkah utama dari model *Project Based Learning*, yaitu:

1) *Driving Question*

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan sentral yang dapat memberikan tugas kepada siswa untuk diselesaikan. Topik pelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik di dunia nyata untuk ditelusuri lebih mendalam.

2) *Collaborative Planning Design*

Kolaborasi antara guru dan siswa dalam merencanakan kegiatan sangat diperlukan. Dengan demikian, kepemilikan inisiatif dari proyek tersebut erat dengan dengan siswa. Pedoman utama, pilihan kegiatan yang dapat membantu mengatasi masalah penting dengan menggabungkan berbagai tema pendukung, serta sumber daya yang dapat digunakan untuk menyelesaikan proyek, semuanya termasuk dalam perencanaan pada tahap ini yang dilakukan secara bersama-sama.

3) *Schedule Management*

Siswa dan guru berkolaborasi untuk merencanakan jadwal kegiatan untuk menyelesaikan tugas. Batas waktu untuk tugas harus ditentukan, dan siswa harus diberi instruksi tentang bagaimana mengatur waktu mereka. Biarkan siswa bereksperimen, tetapi instruktur harus terus mengingatkan siswa jika tindakan mereka menyimpang dari tujuan proyek. Guru mengajak siswa untuk menyelesaikan tugas yang mereka kerjakan secara berkelompok karena membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya.

#### 4) *Monitoring*

Guru bertugas mengawasi kegiatan siswa terkait proyek. Dengan membantu siswa dalam setiap prosedur untuk menyelesaikan hasil proyek yang maksimal. Dengan kata lain, guru mengawasi proyek siswa sebagai mentor. Guru menginstruksikan siswa dalam kolaborasi kelompok. Setiap siswa bebas memilih perannya masing-masing dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan kelompoknya.

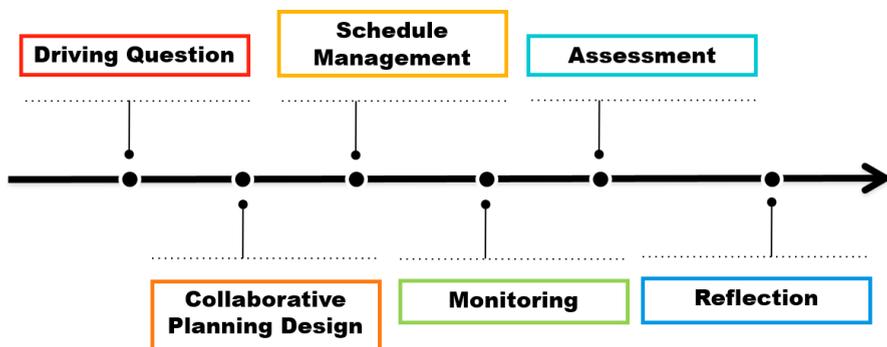
#### 5) *Assessment*

Evaluasi proyek yang telah diselesaikan membantu pendidik dalam mengukur prestasi belajar, berkontribusi pada penilaian perkembangan setiap siswa, menawarkan umpan balik tentang kedalaman pemahaman yang telah dicapai siswa, dan membantu pendidik membangun strategi pembelajaran di masa depan. Evaluasi produk dilakukan ketika masing-masing kelompok mempresentasikannya kepada kelompok lain satu per satu.

#### 6) *Reflection*

Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan dan hasil proyek pada akhir proses pembelajaran. Ada latihan refleksi individu dan kelompok. Siswa sekarang diminta untuk mendiskusikan pemikiran dan perasaan mereka selama mengerjakan tugas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat digambar langkah-langkah dalam pelaksanaan *Project Based Learning* sebagai berikut:



Gambar 3. Langkah-Langkah *Project Based Learning*

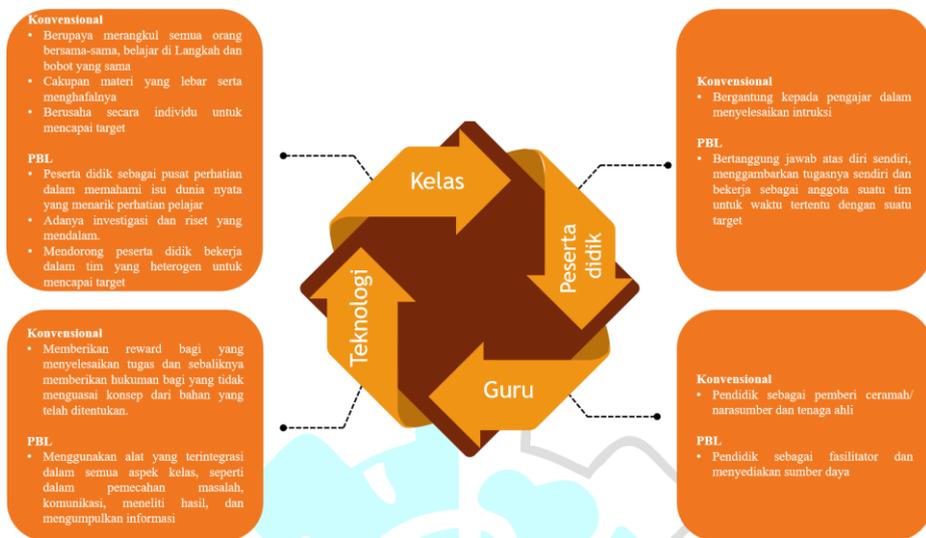
Menghubungkan proses pembelajaran *Project Based Learning* dengan kompetensi siswa, seperti *creative* (berpikir kreatif), *collaborative* (berkolaborasi), *communicative* (berkomunikasi), dan *critical thinking* (berpikir kritis) dapat menghasilkan pengalaman belajar dan kompetensi yang baik bagi siswa.

Pengalaman belajar siswa selama penerapan pendekatan pembelajaran berbasis proyek antara lain didorong untuk peduli terhadap masalah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, melatih kepekaan lingkungan, menemukan pertanyaan kunci, dan melatih berpikir logis, kritis, dan kreatif. Inisiatif siswa untuk mengarahkan pembelajarannya sendiri, mencari sumber informasi dan pengetahuan, berusaha bekerja sesuai pemahamannya, berdiskusi dan bekerja sama satu sama lain, belajar dari kesalahan dan memperbaikinya, memikirkan detail pekerjaan yang harus dilakukan, berpikir asosiatif yang menghubungkan satu aspek pekerjaan dengan yang lain, berpikir tentang urutan waktu, belajar membagi tugas sesuai minat dan kemampuan, dan lain sebagainya.

## ***Project Based Learning* vs Kelas Konvensional**

*Project Based Learning* dikembangkan berdasarkan faham konstruktivisme dimana menuntut peserta didik untuk menyusun sendiri pengetahuannya dalam pengembangan atmosfer pembelajaran. *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain sebagaimana yang telah diuraikan dalam langkah-langkah *Project Based Learning* di atas.

Guru berperan sebagai fasilitator dalam model pembelajaran *Project Based Learning*, dimana guru membantu siswa menemukan jawaban atas pertanyaan atau permasalahan. Sebaliknya, dalam pembelajaran konvensional, instruktur dipandang sebagai orang yang paling berwenang atas materi pelajaran, maka semua informasi disampaikan langsung kepada siswa. Siswa yang berpartisipasi dalam kelas *Project Based Learning* digunakan untuk bekerja secara kolaboratif, evaluasi otentik, dan sumber belajar yang dikembangkan dengan baik. Ini berbeda dengan pelaksanaan di kelas yang proses belajarnya secara konvensional dimana siswa terbiasa dengan pengaturan ruang kelas pribadi, penilaian lebih menekankan hasil dari pada proses, dan materi pembelajaran cenderung mandek. Gambar di bawah ini menggambarkan bagaimana perbedaan pembelajaran *Project Based Learning* dengan pembelajaran konvensional dengan lebih terperinci.



Gambar 4. Perbedaan *Problem Based Learning* dengan Kelas Konvensional

### Adakah Kelebihan dan Kelayakan dari *Project Based Learning*?

Sebagai sebuah model pembelajaran, banyak ahli telah menguraikan manfaat dari model pembelajaran ini dalam meningkatkan kompetensi siswa. Menurut Helm & Katz (2001), salah satu manfaat model ini adalah dapat dimanfaatkan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan akademik, perkembangan sosial dan emosional, serta berbagai kemampuan berpikir yang akan mereka butuhkan di dunia nyata. Sejalan dengan apa yang diuraikan oleh Helm & Katz, uraian tentang keunggulan atau manfaat dari *Project Based Learning* dirincikan oleh Boss dan Kraus (dalam Abidin, 2014) antara lain:

- a. Model pembelajaran *Project Based Learning* bersifat padu dengan kurikulum yang diterapkan sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.

- b. Kegiatan yang dilaksanakan bersumber dari kehidupan sehari-hari atau dunia nyata dan dipraktikkan strategi otentik secara disiplin oleh peserta didik.
- c. Dalam memecahkan masalah, siswa bekerja secara kolaboratif dengan teman-temannya.
- d. Mengintegrasikan teknologi sebagai alat dalam penemuan, kolaborasi, dan komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, hal ini penting dilakukan agar lebih inovatif.
- e. Dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu mampu meningkatkan kerja sama guru.

MacDonell (dalam Abidin, 2007) juga mengungkapkan keunggulan dari model *Project Based Learning* yang diyakini mampu meningkatkan kemampuan peserta didik, diantaranya:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasikan informasi baik secara visual maupun tekstual dari apa yang mereka dapatkan.
- b. Dapat mengasah peserta didik dalam menyusun rencana penelitian dan mencatat temuan serta berdebat atau berdiskusi, dan membuat keputusan.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.
- d. Dapat menumbuhkan rasa berbagi pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui

bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.

- e. Dapat menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah di dunia nyata.

Berdasarkan manfaat model pembelajaran *Project Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa strategi pengajaran ini menekankan pada kemampuan siswa untuk menghasilkan atau membangun sebuah proyek serta memberi mereka keterampilan dalam bekerja di dunia nyata untuk menghasilkan sesuatu.

Selain dipandang memiliki keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan-kelemahan, antara lain:

- a. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
- b. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
- c. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
- d. Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

Berdasarkan perspektif para ahli, kita dapat menyimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah membutuhkan banyak waktu untuk proses pembelajaran. Pendidik harus selalu mengawasi setiap aktivitas siswa, yang berarti bahwa pekerjaan guru dibutuhkan lebih banyak.

Meskipun terdapat beberapa kelemahan dalam model *Problem Based Learning*, tetapi bukan kelemahan pada substansi model pembelajaran ini. Tentunya, keunggulan dari model *Problem Based*

*Learning* lebih perlu diperhitungkan karena model tersebut dapat (1) melatih siswa bagaimana memanfaatkan penalaran untuk memecahkan suatu masalah; (2) melatih peserta didik dalam membentuk hipotesis tentang bagaimana masalah dapat diselesaikan berdasarkan prinsip-prinsip dasar; (3) melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kontekstual dalam menjawab permasalahan yang dihadapi; (4) mengajarkan siswa bagaimana melakukan eksperimen untuk menguji teori; (5) mendorong siswa untuk membuat keputusan tentang pemecahan masalah dengan: (a) mendorong mereka untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam diskusi; (b) merangsang pemikiran mereka dengan mengajukan pertanyaan lanjutan; (c) mendorong mereka untuk menganalisis dan mensintesis masalah, melakukan evaluasi, dan menyusun ringkasan hasil evaluasi; dan (c) membantu mereka mengidentifikasi sumber, referensi, dan prinsip (materi) ketika mempelajari masalah dan metode alternatif pemecahan masalah.

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Helm, J.H., & Katz, L.G. (2001). *Young Investigators the Project Approach in The Early Years*. New York: Teachers College Press.
- Hernández-Barco, M., Sánchez-Martín, J., Corbacho-Cuello, I., & Cañada-Cañada, F. (2021) Emotional Performance of a Low-Cost Eco-Friendly Project Based Learning Methodology for Science Education: An Approach in Prospective Teachers. *Sustainability*, 13(6), 3385. <http://dx.doi.org/10.3390/su13063385>
- Kurniasih. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting The Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*. Alexandria: ASCD.
- Musbikin. (2010). *Guru yang Menakjubkan*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), pp. 149-160. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Sutarto, H., Isnarto, I., Winarti, E., Junaedi, I., & Dwijanto, D. (2022). Project-Project Matematika Sederhana Berbasis Rumahan untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, pp. 866-873.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54809>

Wena, M. (2016). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta: Bumi Aksara.



CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## PROFIL PENULIS



**Budi Rizka, S.Pd., M.Hum.** Lahir di sebuah desa pesisir Aceh Utara tepatnya di Matang Jeulikat pada tanggal 9 Agustus 1991. Meskipun dibesarkan di daerah konflik, namun penulis terus berupaya tetap melanjutkan pendidikan di tengah kondisi sosial dan ekonomi yang tertinggal. Hingga pada tahun 2013 mengantarkan penulis meraih gelar Sarjana (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Serambi Mekkah.

Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang Magister (S2) di Universitas Negeri Medan di bidang Linguistik Terapan Bahasa Inggris yang akhirnya bergelar Magister Humaniora (M.Hum.) pada tahun 2016. Sejak tahun 2016 sampai dengan sekarang, penulis mengabdikan dirinya di dunia pendidikan sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Iskandar Muda. Berbekal semangat yang kuat untuk mengenyam dunia pendidikan, penulis kini sedang melanjutkan Program Doktor (S3) di Universitas Merdeka Malang di bidang Ilmu Sosial. Dalam menjalankan tugas sehari-harinya sebagai seorang dosen, penulis berperan aktif dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat. Hal ini sebagai wujud bukti nyata penulis dalam mengabdikan dirinya di dunia pendidikan dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Seiring berjalannya waktu, penulis telah menghasilkan berbagai karya tulis baik buku maupun artikel ilmiah yang telah dipublikasikan secara nasional dan internasional.

Email : [br@unida-aceh.ac.id](mailto:br@unida-aceh.ac.id)

## PENUTUP

“Pengaruh pengajaran itu umumnya memerdekakan manusia atas hidupnya lahir, sedang merdekanya batin terdapat dari pendidikan.”

Ki Hajar Dewantara

CV KREATOR CERDAS  
INDONESIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202261009, 5 September 2022

**Pencipta**

Nama : **Hosaini, S.Pd.J.,M.Pd., Yeni Kurniawati, S. Pd dkk**  
Alamat : Krajan RT 07 RW 01 Dawuhan Grugujan Bondowoso Jawa Timur, Bondowoso, JAWA TIMUR, 68261  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Hosaini, S.Pd.J.,M.Pd., Yeni Kurniawati, S. Pd dkk**  
Alamat : Krajan RT 07 RW 01 Dawuhan Grugujan Bondowoso Jawa Timur, Bondowoso, JAWA TIMUR, 68261  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**  
Judul Ciptaan : **Metode Dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 31 Agustus 2022, di Kediri

Jangka waktu perlindungan : Bertaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000376743

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
u.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto  
NIP.196412081991031002

**Disclaimer:**

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Hosaini, S.Pd.I.,M.Pd.	Krajan RT 07 RW 01 Dawuhan Grujugan Bondowoso Jawa Timur
2	Yeni Kurniawati, S. Pd	RT 4 RW 1 Desa Joho Kecamatan Wates
3	Ns. Yossi Fitriana, S. Kep, M. Kep	Jl Pintu Kanbun No. 2a RT 04 RW 04 Kel. Puhun Pintu Kabun Kec. Mandangin
4	Eka Putri Rahayu, SKM, MPH	Jalan P. Suryanata Gg 5 No 51 RT.32, Air Putih, Samarinda Ulu, Kodepos 75124, Kota Samarinda, Prov. Kalimantan Timur
5	I Putu Dody Suarnatha, S. Kom, M. Kom	Gang Camar No. 3 Jalan I Gustu Ngurah Rai, Banjar Delod Bale Agung
6	Budi Rizka	Jl. Banda Aceh - Medan KM 19 Desa Lingom Kec. Indrapuri
7	Novi Tri Oktavia, S. Pd	Dusun Serut RT 2 Rw 8 Desa Tapan Kec. Kedungwaru
8	Dr. Aridhotul Haqiyah, M.Pd	Jl. Dewi Sartika No. 16, RT: 02, RW: 08, Kel. Margahayu, Kec. Bekasi Timur

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Hosaini, S.Pd.I.,M.Pd.	Krajan RT 07 RW 01 Dawuhan Grujugan Bondowoso Jawa Timur
2	Yeni Kurniawati, S. Pd	RT 4 RW 1 Desa Joho Kecamatan Wates
3	Ns. Yossi Fitriana, S. Kep, M. Kep	Jl Pintu Kanbun No. 2a RT 04 RW 04 Kel. Puhun Pintu Kabun Kec. Mandangin
4	Eka Putri Rahayu, SKM, MPH	Jalan P. Suryanata Gg 5 No 51 RT.32, Air Putih, Samarinda Ulu, Kodepos 75124, Kota Samarinda, Prov. Kalimantan Timur
5	I Putu Dody Suarnatha, S. Kom, M. Kom	Gang Camar No. 3 Jalan I Gustu Ngurah Rai, Banjar Delod Bale Agung
6	Budi Rizka	Jl. Banda Aceh - Medan KM 19 Desa Lingom Kec. Indrapuri
7	Novi Tri Oktavia, S. Pd	Dusun Serut RT 2 Rw 8 Desa Tapan Kec. Kedungwaru
8	Dr. Aridhotul Haqiyah, M.Pd	Jl. Dewi Sartika No. 16, RT: 02, RW: 08, Kel. Margahayu, Kec. Bekasi Timur

