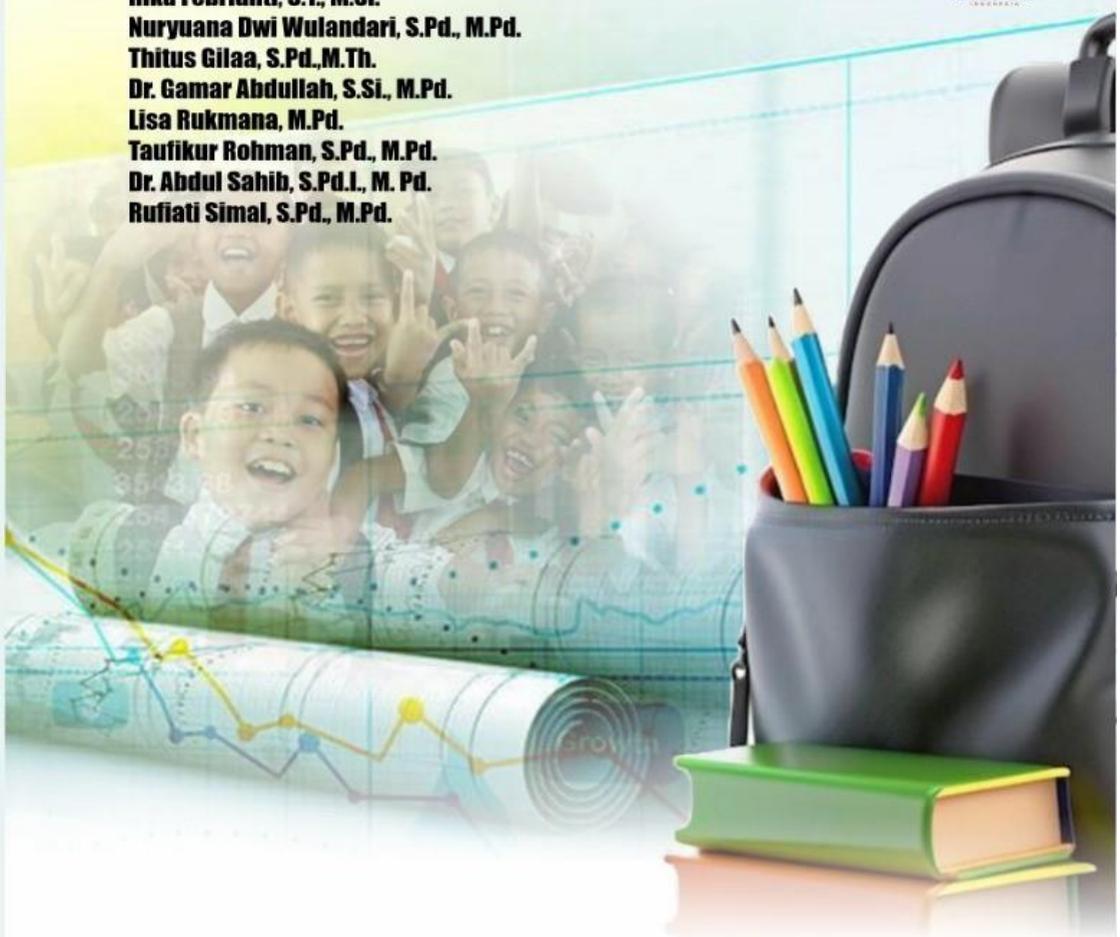


Lexi Jalu Aji, S.Pd., M.Han., C.PS.
Dr. Titi Hendrawati, S.Pd.I., M.Pd.
Rika Febrianti, S.T., M.Si.
Nuryuana Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd.
Thitus Gilaa, S.Pd., M.Th.
Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.
Lisa Rukmana, M.Pd.
Taufikur Rohman, S.Pd., M.Pd.
Dr. Abdul Sahib, S.Pd.I., M. Pd.
Rufiati Simal, S.Pd., M.Pd.



MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DALAM DUNIA

PENDIDIKAN

Undang- undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta Lingkup Hak Cipta
Pasal 1

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai ketentuan peraturan perundang- undangan.

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 I (satu) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000 (seratus juta rupiah)
 2. Setiap Orang 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 Rp. 500.000.000 (lima ratus juta rupiah).
 3. 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 a, huruf b, huruf e, dan/ atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000 (satu miliar rupiah)
 4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000 (empat miliar rupiah).
-

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Lexi Jalu Aji, S.Pd., M.Han., C.PS. | Dr. Titi Hendrawati, S.Pd.I., M.Pd.
Rika Febrianti, S.T., M.Si. | Nuryuana Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd.
Thitus Gilaa, S.Pd., M.Th. | Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.
Lisa Rukmana, M.Pd. | Taufikur Rohman, S.Pd., M.Pd.
Dr. Abdul Sahib, S.Pd.I., M. Pd. | Rufiati Simal, S.Pd., M.Pd.



PT. PENERBIT QRISSET
INDONESIA

Model-model Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan

Penulis:

Lexi Jalu Aji, S.Pd., M.Han., C.PS.

Dr. Titi Hendrawati, S.Pd.I., M.Pd.

Rika Febrianti, S.T., M.Si.

Nuryuana Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Thitus Gilaa, S.Pd.,M.Th.

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

Lisa Rukmana, M.Pd.

Taufikur Rohman, S.Pd., M.Pd.

Dr. Abdul Sahib, S.Pd.I., M. Pd.

Rufiati Simal, S.Pd., M.Pd.

© 2024

Diterbitkan oleh

PT. Penerbit Qriset Indonesia

Anggota IKAPI No. 269/JTE/2023

Jl. Sirkandi, Desa Sirkandi, Kecamatan Purwareja Klampok, Kabupaten
Banjarnegara 53474

Email: admin@qrisetindonesia.com

Editor:

Adi Fathul Qohar

Afik Fathur Rohman

Perancang Sampul:

Vendra Suryandala Izdiharsyah

x + 173 hlm. : 14,8 cm x 21 cm
ISBN: 978-634-7048-07-3 (PDF)

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini
dalam bentuk dan cara apapun tanpa izin
tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Tidak jarang guru-guru yang sudah dalam jabatanpun mengalami masalah terkait kompetensi dan keterampilan mengajar. Persoalan lain juga dapat dijumpai pada guru senior, yang lebih cenderung menggunakan pendekatan konservatif dan metode konvensional dalam pembelajaran. Sementara itu, guru-guru junior yang baru saja lulus kuliah, masih ada yang belum memahami dan menguasai sepenuhnya tentang bagaimana melakukan pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kondisi ini tentu saja berpengaruh pada kualitas pembelajaran, mengingat guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Untuk itu, model pembelajaran bagi guru untuk menguasai secara baik tentang model pembelajaran sehingga dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara efektif. Buku *Model-model Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan* ini ditulis dengan tujuan untuk menambah bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa, calon guru, guru maupun dosen pengampu materi terkait pada umumnya.

Dalam buku *Model-model Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan* ini penulis mencoba memaparkan tentang; 1) Konsep, Prinsip Belajar, dan Pembelajaran, 2) Konsep Pembelajaran Inovatif, 3) Konsep Pendekatan Behaviorisme dan Konstruktivisme, 4) Model Pembelajaran Langsung, 5) Model Pembelajaran Kontekstual, 6) Model Pembelajaran Berbasis Masalah, 7) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL), 8)

Model Pembelajaran *e-Learning*, 9) Model Pembelajaran Kooperatif, 10) Model Pembelajaran *Think Pair Share*.

Meskipun buku ini telah rampung ditulis dari berbagai sudut pandang, pemahaman dan pengalaman tentu tidak luput dari kekurangan dan kelemahan. Untuk itu masukan dan saran sangat diharapkan untuk penyempurnaan. Terakhir, atas bantuan berbagai pihak, kami ucapkan terima kasih, *jazaakumullahu khairul jaza'*

22 November 2024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I KONSEP, PRINSIP BELAJAR, DAN PEMBELAJARAN	
.....	1
A. Definisi dan Konsep Dasar Belajar	1
B. Prinsip-Prinsip Belajar.....	3
C. Ciri-Ciri Pembelajaran.....	6
D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran..	
.....	8
E. Teori-Teori Pembelajaran	11
F. Pembelajaran dalam Konteks Modern.....	14
BAB 2 KONSEP PEMBELAJARAN INOVATIF	17
A. Definisi Pembelajaran Inovatif	17
B. Teori dan Model Pembelajaran Inovatif	18
C. Teknologi dalam Pembelajaran Inovatif.....	26
BAB 3 KONSEP PENDEKATAN BEHAVIORISME DAN	
KONTRUKTIVISME	29
A. Pembelajaran.....	29
B. Teori Behaviorisme	30
C. Peran Guru	33
D. Teori Konstruktivisme	35
BAB 4 MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	41
A. Pengertian Pembelajaran.....	41
B. Pengertian Pembelajaran Langsung	41
C. Tujuan Pembelajaran Langsung	43
D. Karakteristik Pembelajaran Langsung	43
E. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran Langsung	46
F. Kelebihan Pembelajaran Langsung	50
G. Kekurangan Pembelajaran Langsung	51
BAB 5 MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL	53
A. Pendahuluan.....	53
B. Landasan Teori.....	58

C.	Prinsip-prinsip Pembelajaran Kontekstual.....	64
D.	Strategi Implementasi.....	65
E.	Penilaian dalam Pembelajaran Kontekstual.....	67
F.	Pembelajaran Konstekstual dan Konvensional.....	69
G.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kontekstual.....	71
H.	Tantangan dan Solusi.....	72
I.	Studi Kasus dan Contoh.....	74
J.	Penutup.....	77
BAB 6	MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	81
A.	Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	81
B.	Teori-teori yang Mendasari Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	82
C.	Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	86
D.	Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	87
E.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	90
BAB 7	MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PJBL)	93
A.	Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL).....	93
B.	Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL).....	97
C.	Tahapan-tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL).....	100
D.	Asesmen Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL).....	101
E.	Keunggulan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL).....	102
BAB 8	MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING	105
A.	Definisi E-Learning.....	105
B.	Sejarah dan Perkembangan E-Learning.....	106
C.	Karakteristik E-Learning.....	108
D.	Komponen-komponen E-Learning.....	111
E.	Kelebihan dan Kekurangan E-Learning.....	114

BAB 9 MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (<i>COOPERATIVE LEARNING MODEL</i>)	117
A. Pembelajaran Kooperatif	117
BAB 10 MODEL PEMBELAJARAN <i>THINK PAIR SHARE</i> ..	131
A. Pengertian Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	131
B. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> ...	132
C. Manfaat Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	133
D. Sintaks Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	133
E. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	135
F. Implementasi Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> ..	139
DAFTAR PUSTAKA	143
BIOGRAFI PENULIS	162

BAB I

KONSEP, PRINSIP BELAJAR, DAN PEMBELAJARAN

A. Definisi dan Konsep Dasar Belajar

Setiap individu memiliki cara belajar yang unik, yang mendorong pendidik untuk menerapkan berbagai teori dan prinsip dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Belajar mengacu pada proses perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku individu yang terjadi melalui pengalaman. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), belajar didefinisikan sebagai “usaha untuk memperoleh kepandaian atau pengetahuan” (Kemendikbud, 2020). Proses belajar ini mencakup berbagai aspek, termasuk kognisi, emosi, dan interaksi sosial, sehingga belajar dianggap sebagai sebuah proses yang bersifat aktif.

Salah satu definisi umum dalam kajian psikologi menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman (Aleksandrov, 2006). Proses ini melibatkan beberapa komponen kunci, seperti motivasi, perhatian, dan pengulangan. Dalam konteks pendidikan, belajar tidak hanya terjadi saat siswa menerima informasi secara pasif, tetapi juga ketika mereka terlibat aktif dalam situasi pembelajaran. Schunk & DiBenedetto (2020) menjelaskan bahwa belajar merupakan hasil dari interaksi individu dengan informasi baru dan lingkungan. Hal ini menegaskan pentingnya pengalaman belajar yang beragam serta pengaruh konteks sosial dan budaya di mana siswa berada. Keterlibatan aktif siswa dalam proses ini akan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan membantu

mereka menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

Sebuah pertanyaan yang sering muncul dalam diskusi pendidikan adalah: Apa perbedaan antara “belajar” dan “pembelajaran”? Meskipun istilah “belajar” dan “pembelajaran” sering digunakan secara bergantian, penting untuk memahami perbedaan mendasar antara keduanya. Belajar merujuk pada proses internal yang dialami oleh individu, di mana mereka mengalami perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari pengalaman. Proses ini bersifat subjektif dan terjadi dalam konteks pribadi setiap individu, mencakup berbagai faktor seperti motivasi, perhatian, dan interaksi dengan lingkungan.

Di sisi lain, pembelajaran adalah proses eksternal yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar tersebut. Ayu (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, melibatkan metode serta strategi yang digunakan oleh pendidik untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka.

Memahami perbedaan antara belajar dan pembelajaran sangat penting bagi pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang efektif. Para pendidik dapat lebih cermat dalam merancang pengalaman belajar yang efektif, memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses internal yang mendukung perkembangan kemampuan mereka.

Secara keseluruhan, perlu kita pahami bahwa proses belajar bukan hanya berfokus pada pencapaian hasil akademik semata. Proses ini melibatkan pengembangan keterampilan hidup yang lebih luas, seperti kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, dan

kegiatan kreatifitas (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Pendidikan yang efektif seharusnya mampu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata, dan hal ini hanya dapat dicapai melalui proses belajar yang efektif.

B. Prinsip-Prinsip Belajar

Dalam dunia pendidikan, beberapa prinsip belajar telah diakui secara luas sebagai faktor penting yang mempengaruhi efektivitas proses belajar. Prinsip-prinsip ini meliputi motivasi, pengulangan, umpan balik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Berikut adalah penjelasan dari setiap prinsip-prinsip belajar:

1. Pentingnya Motivasi

Motivasi adalah salah satu aspek kunci dalam proses belajar yang mempengaruhi seberapa baik siswa terlibat dengan materi yang dipelajari. Menurut (Ryan et al., 2006), motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis: motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik terjadi ketika siswa belajar karena mereka menemukan minat dan kepuasan dalam proses belajar itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik melibatkan faktor luar seperti hadiah atau pengakuan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang termotivasi secara intrinsik cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan lebih berkelanjutan terhadap materi pembelajaran (Schunk & DiBenedetto, 2020). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang aktivitas yang menarik dan relevan agar dapat mendorong motivasi siswa.

2. Pengulangan

Prinsip pengulangan menyatakan bahwa untuk memperoleh keterampilan atau pengetahuan yang mendalam, siswa perlu sering berlatih dan mengulangi informasi yang telah dipelajari. Menurut (Joiner & Smith, 2008),

pengulangan membantu dalam memperkuat jejak memori, sehingga informasi lebih mudah diingat. Dalam konteks pendidikan, penggunaan teknik pengulangan dapat dilakukan melalui latihan rutin, penggunaan berbagai metode penyampaian, dan pengulangan materi dalam jangka waktu yang berbeda. Seorang siswa yang terus mengulang informasi, misalnya melalui kuis atau tugas tertulis, dapat meningkatkan retensi informasi tersebut. Richardson (2007) menegaskan pentingnya pengulangan terdistribusi, di mana siswa melakukan sesi belajar yang lebih singkat tetapi lebih sering, dibandingkan dengan sesi belajar yang panjang namun jarang.

3. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah prinsip penting lainnya dalam pembelajaran. Siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar dapat memahami materi dengan lebih baik. Kulkarni et al. (2021) menekankan bahwa keterlibatan aktif tidak hanya mendorong pemahaman, tetapi juga memfasilitasi penerapan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas. Dengan terlibat dalam diskusi, kelompok belajar, dan kegiatan praktis, siswa dapat mengaitkan teori dengan praktik.

4. Kontekstualisasi

Prinsip kontekstualisasi menyatakan bahwa pembelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mereka dapat melihat manfaat dari apa yang dipelajari. Lamb et al. (2020) mengungkapkan bahwa ketika siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman mereka, hal itu meningkatkan motivasi dan retensi informasi. Dengan merancang kegiatan yang

mencerminkan situasi dunia nyata, pendidik dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih mendalam.

5. Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa tentang kinerja mereka, yang membantu mereka memahami apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran atau tidak. Wisniewski et al. (2020) merinci bahwa umpan balik yang efektif perlu spesifik, jelas, dan relevan untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka. Umpan balik tidak hanya perlu diberikan setelah siswa menyelesaikan tugas, tetapi juga bisa diintegrasikan dalam proses belajar itu sendiri, seperti memberi umpan balik selama diskusi kelas atau sesi praktikum. Hal ini membangun pemahaman yang lebih mendalam dan keterlibatan yang lebih aktif dari siswa terhadap pembelajaran mereka.

6. Lingkungan Belajar yang Kondusif

Lingkungan belajar yang kondusif berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Sebagaimana dinyatakan oleh Nofrion & Wijayanto (2018), lingkungan fisik, seperti ruangan yang nyaman dan teratur, serta lingkungan psikologis, seperti suasana dukungan dan pengakuan, semuanya dapat berkontribusi pada efektivitas belajar. Dalam suatu penelitian, (Akbar et al., 2020) menemukan bahwa siswa yang belajar dalam suasana yang aman dan positif dapat lebih fokus dan termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan suasana kelas yang menumbuhkan rasa aman, di mana siswa merasa dihargai dan didorong untuk berpartisipasi aktif.

Penerapan prinsip-prinsip belajar ini dalam praktik pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas proses belajar. Memahami prinsip-prinsip belajar yang efektif dan mengintegrasikannya dalam praktik pendidikan merupakan langkah yang krusial untuk menciptakan pengalaman belajar yang signifikan dan berkelanjutan bagi siswa. Dengan melakukan hal ini, pendidik tidak hanya membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga membekali mereka untuk belajar secara mandiri seumur hidup.

C. Ciri-Ciri Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memiliki beberapa ciri khas yang menjadi indikator keberhasilan dalam proses belajar. Terdapat 6 (enam) ciri-ciri utama pembelajaran:

1. Keaktifan Siswa

Salah satu ciri utama pembelajaran yang efektif adalah keaktifan siswa. Pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar sangat berpotensi meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Siswa yang aktif terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan praktik tidak hanya memperoleh pengetahuan yang lebih baik, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Aulia Dini Hanipah et al., 2022).

2. Relevansi Materi

Relevansi materi adalah ciri lainnya yang sangat penting dalam pembelajaran yang efektif. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman hidup siswa dan konteks sosial mereka dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Ketika siswa melihat hubungan antara pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari mereka, mereka lebih cenderung untuk terlibat dan

termotivasi untuk belajar. Pendidik dapat meningkatkan relevansi materi dengan mengaitkan konsep-konsep akademis dengan situasi nyata yang dihadapi siswa (Kember et al., 2008).

3. Interaksi dalam Proses Pembelajaran

Interaksi selama proses pembelajaran juga merupakan ciri penting dari pembelajaran yang efektif (Haerullah & Hasan, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi yang positif antara siswa dengan guru dan sesama siswa dapat memperkuat pemahaman dan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran (Fahri & Qusyairi, 2019). Pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, kerja tim, dan umpan balik yang konstruktif dapat berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang suportif, di mana siswa merasa nyaman untuk berbagi ide dan bertanya.

4. Rencana dalam Pembelajaran

Menurut Susanti (2021), pembelajaran haruslah didasarkan pada rencana yang jelas. Rencana ini mencakup penataan ketenagaan, material, dan prosedur, serta berfungsi sebagai panduan dalam setiap aspek proses belajar mengajar. Dengan adanya rencana yang sistematis, pendidik dapat memastikan bahwa strategi yang diterapkan dalam pembelajaran terarah dan berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pendidikan.

5. Kesalingtergantungan

Ciri lain dari sistem pembelajaran yang dijelaskan oleh (Nofrion & Wijayanto, 2018) adalah kesalingtergantungan (*interdependence*). Ciri ini menyoroti bahwa antara unsur-unsur sistem pembelajaran harus saling terintegrasi dan berfungsi harmonis dalam keseluruhan. Setiap unsur—baik itu metode, materi, maupun evaluasi—memiliki peran

esensial dan saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menekankan pentingnya keterpaduan dalam desain pembelajaran agar seluruh elemen dapat beroperasi secara sinergis.

6. Tujuan Pembelajaran

Sistem pembelajaran juga memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai. Menurut Nofrion & Wijayanto (2018), tujuan ini berfungsi untuk memberikan arahan dan fokus dalam proses belajar. Penjelasan yang jelas mengenai tujuan pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami apa yang diharapkan dari mereka dan membantu pendidik dalam merancang aktivitas yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut. Tanpa tujuan yang jelas, proses belajar dapat menjadi tidak terarah (Syafriani et al., 2022).

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri individu (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal). Berikut penjelasannya:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa dan memengaruhi cara mereka belajar. Beberapa faktor internal yang signifikan adalah faktor psikologis, kondisi fisik, dan keterampilan belajar.

a. Faktor Psikologis

Faktor psikologis mencakup aspek-aspek seperti motivasi, kepercayaan diri, dan emosi siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan memiliki keinginan yang lebih besar untuk mengeksplorasi materi (Ryan et al., 2006).

Di sisi lain, siswa yang merasa rendah diri atau mengalami kecemasan dapat mengalami hambatan dalam belajar, baik secara emosional maupun akademis (Ren, 2021).

b. Kondisi Fisik

Kondisi fisik siswa juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar. Kondisi kesehatan yang baik—termasuk nutrisi yang sehat, tidur yang cukup, dan kebugaran fisik—dapat berdampak positif pada konsentrasi dan ketahanan belajar siswa (Trudeau & Shephard, 2010). Sebaliknya, siswa yang menderita masalah kesehatan serius atau kekurangan gizi dapat mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan berprestasi secara akademis.

c. Keterampilan Belajar

Keterampilan belajar meliputi kemampuan siswa untuk mengatur waktu, mengelola stres, serta menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang berbeda. Siswa yang memiliki keterampilan belajar yang baik cenderung lebih efisien dalam belajar dan lebih mampu meraih tujuan akademik mereka (Sardiyanah, 2020; Tyera et al., 2022). Pelatihan keterampilan belajar, termasuk teknik pengelolaan waktu dan strategi pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk sukses secara akademis.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup segala hal yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Ini termasuk faktor sosial, lingkungan, budaya, dan dukungan dari lingkungan sekitar.

a. Faktor Sosial

Faktor sosial melibatkan hubungan dan interaksi yang siswa miliki dengan orang lain, baik itu teman sebaya, guru, maupun orang tua. Interaksi sosial yang positif dapat berkontribusi terhadap pengalaman belajar yang lebih baik (Fahri & Qusyairi, 2019). Dukungan sosial dari teman sebaya dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sedangkan dukungan yang diberikan oleh guru juga dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Siswa yang memiliki hubungan sosial yang kuat cenderung merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Rosa, 2020)

b. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar mencakup kondisi fisik di ruang kelas, fasilitas yang tersedia, dan suasana psikologis. Menurut (Setiawan & Mudjiran, 2022), lingkungan yang kondusif, seperti ruang kelas yang teratur dan nyaman, sangat diperlukan untuk mendukung konsentrasi dan fokus siswa. Misalnya, pencahayaan yang baik, suhu ruangan yang nyaman, serta fasilitas yang memadai dapat secara langsung mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Sebaliknya, lingkungan belajar yang terlalu bising atau tidak teratur dapat menghambat proses belajar dan menyebabkan siswa kehilangan fokus.

c. Budaya dan Nilai-nilai

Budaya dan nilai-nilai yang dianut oleh siswa dan masyarakat juga merupakan faktor eksternal yang memengaruhi proses pembelajaran. Budaya pendidikan

yang kuat dalam sebuah masyarakat dapat mendorong siswa untuk menghargai pendidikan dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Dorsah & Okyer, 2020; Sardiyannah, 2020).

E. Teori-Teori Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, beberapa prinsip belajar telah diakui secara luas sebagai faktor penting yang mempengaruhi efektivitas proses belajar. Teori-teori pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan cara siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berbagai teori ini memiliki pendekatan dan prinsip yang berbeda, tetapi semuanya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan relevan. Tiga teori utama yang sering dikaji adalah behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme, masing-masing dengan pandangan dan aplikasinya dalam praktik pendidikan.

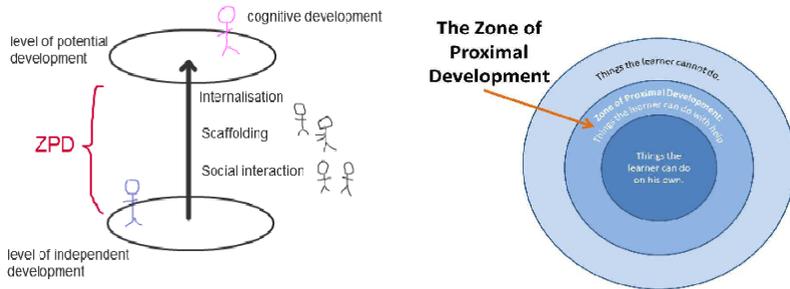
Behaviorisme (*behaviorism*) adalah teori pembelajaran yang menekankan pada pengamatan perilaku dan pengaruh lingkungan terhadap pembelajaran (Miftahul Ulum & Ahmad Fauzi, 2023). Perilaku dapat dipelajari dan dimodifikasi melalui proses penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*) (Rumjaun & Narod, 2020).

Dalam konteks pendidikan, prinsip behaviorisme digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat memberikan umpan balik positif kepada siswa. Misalnya, ketika siswa menyelesaikan suatu tugas dengan baik, mereka akan menerima pujian atau hadiah, yang mendorong mereka untuk terus melakukan perilaku positif tersebut. Contoh aplikasi teori ini dalam praktik pendidikan adalah penggunaan sistem penghargaan

untuk menciptakan motivasi dan pengulangan dalam pembelajaran, sehingga siswa terus mengulang materi yang dibutuhkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Kognitivisme (*cognitivism*), di sisi lain, berfokus pada proses mental yang terjadi saat belajar. Teori ini muncul sebagai tanggapan terhadap teori behaviorisme yang dianggap terlalu menekankan pada perilaku yang dapat diamati. Piaget, (1964) dan Vygotsky (1978) adalah dua tokoh utama dalam kognitivisme yang menekankan pentingnya struktur mental dan interaksi sosial dalam proses belajar. Vygotsky, khususnya, memperkenalkan konsep Zona Pengembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development/ZPD*), yang menggambarkan bagaimana siswa dapat belajar lebih efektif dengan bantuan guru atau teman sebaya. ZPD menekankan pentingnya interaksi sosial dalam memfasilitasi perkembangan anak, di mana siswa yang bekerja secara mandiri cenderung mengalami kemajuan yang lebih lambat.

Sebaliknya, kolaborasi dengan teman yang lebih terampil dapat memfasilitasi pemecahan masalah yang lebih kompleks dan mempercepat perkembangan kognitif siswa. Pemikiran Vygotsky berlandaskan tiga ide utama: *pertama*, perkembangan intelektual terjadi ketika individu berhadapan dengan ide baru yang sulit dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada; *kedua*, interaksi sosial memperkaya proses perkembangan intelektual; dan *ketiga*, peran guru adalah sebagai pendukung dan mediator dalam proses belajar siswa (Nofrion, 2018).



Gambar 1.1 Proses *Zone of Proximal Development* (ZPD)

Sumber: Vygotsky (1978) dalam (Nofrion, 2018).

Setelah memahami konsep Zona Pengembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development*/ZPD) yang ditekankan oleh Vygotsky, kita dapat melihat bagaimana interaksi sosial menjadi kunci dalam perkembangan kognitif siswa, yang segaris dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Keduanya menyoroti bagaimana siswa berperan aktif dalam pembangunan pengetahuan mereka melalui pengalaman dan dukungan sosial, mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam.

Konstruktivisme (*constructivism*) adalah teori yang lebih menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Tokoh-tokoh seperti (Dewey, 1938) dan (Bruner, 1966) berargumen bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menginterpretasi dan menyusun makna dari informasi tersebut. Dalam konteks pendidikan, pendekatan konstruktivistik mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang terasa relevan dan kontekstual. Misalnya, belajar melalui pengalaman langsung seperti praktik lapangan atau proyek berbasis masalah sangat dianjurkan, karena siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan situasi dunia nyata. Dalam praktik pengajaran, pendidik sering menggunakan metode pembelajaran berbasis

proyek (*project-based learning*) dan pengalaman belajar kolaboratif, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berkolaborasi, sehingga mempererat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selayaknya, masing-masing teori pembelajaran memberikan wawasan yang berbeda tentang bagaimana siswa belajar dan bagaimana pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip dari ketiga teori ini, pendidik dapat merancang strategi pengajaran yang lebih holistik dan menyesuaikan dengan kebutuhan beragam siswa. Penerapan kombinasi teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dalam praktik pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermanfaat bagi semua siswa.

F. Pembelajaran dalam Konteks Modern

Dalam era digital saat ini, pembelajaran telah mengalami evolusi signifikan akibat perkembangan teknologi dan perubahan sosial budaya. Transformasi ini mengubah cara siswa belajar, metode yang digunakan oleh pendidik, serta interaksi antara siswa dan lingkungan pembelajaran. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses di mana saja, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bervariasi. Salah satu perubahan besar dalam pendidikan adalah meningkatnya penggunaan alat digital, seperti *Learning Management Systems* (LMS), yang mempercepat penyampaian materi ajar dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri (Furqon et al., 2023).

Penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi melibatkan integrasi teknologi dalam strategi pengajaran, seperti

blended learning yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Hal ini memberikan siswa pengalaman yang kaya dan menarik (Garrison & Kanuka, 2004; Kumar et al., 2021). Selain itu, pembelajaran berbasis gamifikasi telah muncul sebagai pendekatan inovatif, di mana elemen permainan diterapkan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Gamifikasi memotivasi siswa melalui tantangan, penghargaan, dan umpan balik yang menyenangkan (Redy Winatha & Ariningsih, 2020).

Di sisi lain, perubahan kondisi sosial budaya memainkan peran penting dalam evolusi pembelajaran. Globalisasi dan kemajuan teknologi informasi mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas yang diperlukan di dunia kerja saat ini (Mashudi, 2021). Pendidik dituntut untuk menciptakan pengalaman belajar yang dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era global yang semakin kompleks, dengan mengedepankan kerjasama antar siswa dalam proyek kelompok dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan (Zubaidah, 2019).

Dengan demikian, pembelajaran dalam konteks modern harus selalu beradaptasi dengan dinamika perubahan yang ada. Teknologi dan metode pembelajaran baru harus diintegrasikan dalam kurikulum untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dan efektif. Pendidik juga perlu mengembangkan kompetensi digital dan pedagogis dalam memfasilitasi pembelajaran yang kaya dan mendalam bagi siswa, sehingga pendidikan dapat mempersiapkan generasi yang cerdas, kreatif, dan inovatif untuk menghadapi tantangan di masa depan.

BAB 2

KONSEP PEMBELAJARAN INOVATIF

A. Definisi Pembelajaran Inovatif

Konsep pembelajaran inovatif mencakup berbagai pendekatan, strategi, dan prinsip yang mendorong pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan efektif. Pembelajaran inovatif berfokus pada pengembangan keterampilan siswa seperti kemampuan berpikir, kreativitas, dan pemecahan masalah yang kuat. Dalam konteks ini, pembelajaran inovatif mengacu pada pembelajaran yang menggabungkan prinsip-prinsip inovasi ke dalam semua aspek pembelajaran, dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran secara inovatif dengan melibatkan siswa dalam metode pembelajaran yang aktif dan juga interaktif, seperti pembelajaran yang berbasis pada kerja, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan juga keahlian secara lebih mandiri. Guru harus memiliki keterampilan pedagogis, profesional, dan sosial untuk mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif (Maemunah, 2022).

Pembelajaran inovatif adalah Pembelajaran yang memberikan peluang kepada pelajar untuk memperoleh pengetahuan secara lebih mandiri atau otonom. Pembelajaran inovatif membutuhkan model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan yang terpenting, strategi pembelajaran (Septia, 2015).

Definisi berikutnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan aspek-aspek pembelajaran, praktik dan desain dalam hal

belajar serta mengandung unsur-unsur inovatif. Pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran yang dapat menggabungkan semua elemen fisik dan psikologis untuk penekanan pada pengembangan hak-hak anak. Dengan cara ini, pembelajaran baru dapat mencapai tujuan yang berbeda, metode yang berbeda, dan media/sumber yang berbeda, dan dengan demikian mendorong kemandirian anak (Syafaruddin, 2017).

Penggunaan strategi dan metode pembelajaran aktif di sekolah sebenarnya membutuhkan pengajaran yang terarah yang memenuhi kebutuhan psikologis, spiritual, intelektual, moral, sosial, dan praktis dari kehidupan anak-anak. Ini adalah langkah positif untuk menghormati sifat alamiah anak-anak yang disesuaikan dengan orang-orang aktif yang melakukannya sekarang dan di masa depan (Syafaruddin, 2017).

Dalam proses tutorial dan pendidikan, pembelajaran yang kreatif dan baru merupakan bagian dari sistem pengajaran dan siswa. Pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh para guru dan pelatih merupakan cara baru untuk membantu siswa bergerak maju dalam semua proses dan hasil pembelajaran serta mencapai hasil dengan baik dengan memperbaiki kerja otak yang ada pada posisi kiri dan otak posisi yang di kanan. Hal ini tentu saja dapat dilihat oleh siswa yang terkontrol dan dapat merefleksikan pikiran dan pemikiran dan gagasan serta melalui lisan dan tulisan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

B. Teori dan Model Pembelajaran Inovatif

1. Teori Pembelajaran Inovatif

Teori-teori pembelajaran harus mencakup variabel-variabel yang berkaitan dengan metode pembelajaran, karena teori-teori ini menunjukkan hubungan antara kegiatan pembelajaran dan proses psikologis siswa.

Menurut Prawiradilaga, terdapat beberapa aspek yang memberi pengaruh terhadap terjadinya inovasi, yaitu kebaruan, penemuan kembali, keunikan, kebermanfaatannya relatif, kepatutan, kerumitan, dapat teruji, dan dapat dicermati. Inovasi juga merupakan ditemukannya sebuah gagasan, proses atau produk yang unik dan berbeda dari apa yang sudah ada atau yang sudah lebih dulu dikenal (dalam Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Berikut ini adalah jenis-jenis teori pembelajaran (Setyo et al., 2003):

a. Teori Pembelajaran Behavioristik;

Teori perilaku mendefinisikan pembelajaran sebagai Perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dianalisis secara langsung. Sebuah perubahan yang diakibatkan oleh adanya rangsangan (stimulus) yang akan menghasilkan sebuah respons tingkah laku (reaksi) berdasarkan aturan organisasi. Hal yang menginspirasi adalah lingkungan belajar anak, baik di dalam maupun di luar ruangan. Sedangkan reaksi adalah hasil atau efek dalam bentuk respons fisik terhadap stimulan. Belajar berarti memperkuat hubungan, koneksi, sifat, dan kecenderungan perilaku SR (Stimulus Response).

Menurut Thorndike, belajar adalah proses membuat keterkaitan antara kejadian-kejadian tersebut disebut stimulus (S) dan respons (R). Rangsangan / stimulus merupakan perubahan dalam lingkungan yang memberi sinyal kepada organisme untuk bertindak atau mengambil tindakan, dan respons adalah tindakan apa pun yang terjadi karena adanya stimulus.

b. Teori Pembelajaran Kognitivisme;

Teori tentang kognitivisme berfokus pada proses berpikir dan bukan pada hasil pembelajaran. Menurut

teori kognitivisme, Ilmu pengetahuan diperoleh melalui proses perjalanan terus menerus. Dalam psikologi, pendidikan dipahami sebagai sebuah upaya. Upaya ini didukung secara aktif oleh siswa. Kegiatan ini dapat berupa pencarian akan pengalaman, penggalan akan berbagai informasi, atau penyelidikan terhadap situasi lingkungan, atau melakukan suatu aktivitas untuk mencapai target yang spesifik. Para ahli psikologi pendidikan kognitif percaya bahwa keberhasilan dalam mempelajari informasi dan pengetahuan baru sangat ditentukan oleh pengetahuan sebelumnya.

c. Teori Pembelajaran Konstruktivisme;

Menurut para ahli, penciptaan pengetahuan mengandaikan bahwa para pekerja kreatif dan berkreasi dalam interaksinya dengan lingkungan. Melalui proses kognitif ini, subjek membangun pemahaman tentang realitas. Sebuah diskusi intelektual terjadi selama kebenaran diatur oleh struktur intelektual yang tercipta oleh individu tersebut. Struktur kognitif harus terus berubah dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan lingkungan dan biologis.

Proses pergerakan terus berlanjut selama proses pemodelan ulang. Fokus penelitian ini adalah pada pembelajaran berdasarkan pengalaman, yaitu gerakan manusia berdasarkan pengalaman laboratorium dan diskusi dengan sesama mahasiswa, yang kemudian didiskusikan dan digunakan sebagai konsep dalam pengembangan konsep desain yang baru.. Oleh karena itu, penekanannya adalah pada pendidikan dan orientasi. Bukan pendidik yang berada di latar depan, melainkan peserta didik.

d. Teori Pembelajaran Humanisme;

Siswa bertindak sebagai agen utama (berpusat pada siswa) yang menginterpretasikan proses pengalaman belajar mereka sendiri. Diharapkan siswa dapat menyadari potensi masing-masing. Pembelajaran berdasarkan teori kepribadian cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran seperti pengembangan karakter, seleksi kognitif, perubahan perilaku, dan analisis fenomena sosial.

Pembelajaran berdasarkan teori kepribadian cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran seperti pengembangan karakter, seleksi kognitif, perubahan perilaku, dan analisis fenomena sosial. Mereka yang berhasil dalam penerapan ini adalah siswa yang senang dan terlibat yang mengambil inisiatif untuk belajar dan mengubah pemikiran, perilaku, dan sikap mereka. Siswa mandiri dan percaya diri, tidak dipandu oleh pendapat orang lain dan berinteraksi dengan tepat tanpa membatasi hak-hak orang lain atau melanggar aturan, peraturan, disiplin dan standar perilaku.

2. Model Pembelajaran Inovatif

a. Model Pembelajaran Tematik

Study as learning (tematik) merupakan salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Istilah pedagogi mengacu pada proses pembelajaran terpadu yang memanfaatkan kombinasi berbagai mata pelajaran untuk memberikan banyak pengalaman yang akan bermakna bagi pelajar (Tullah, 2021).

John Dewey mengidentifikasi blended learning sebagai pendekatan yang mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui interaksi dengan siswa yang lain

dan pembentukan pengetahuan berdasarkan pengalaman hidup. Sejalan dengan itu. Raka Joni mendefinisikan pembelajaran terpadu adalah proses pencarian ilmu yang memungkinkan dilakukan secara pribadi atau berkelompok untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan mengevaluasi konsep dan prinsip-prinsip ilmiah dengan secara holistik, berguna, serta efektif secara nyata.

Hadi Subroto (dalam Setyo et al., 2003) lebih lanjut menjelaskan bahwa pembelajaran terpadu mengacu pada pembelajaran yang beragam yang dimulai dengan mata pelajaran atau topik tertentu, dikaitkan dengan mata pelajaran lain, beberapa konsep terkait dengan konsep lain, dalam satu atau lebih bidang studi. Beliau menekankan bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara spontan maupun terencana. Kegiatan pengalaman belajar siswa membuat pembelajaran menjadi lebih meaningful. Secara umum, pembelajaran mata pelajaran/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan mata pelajaran tertentu untuk menghubungkan konten dari berbagai program studi dengan dunia yang nyata, pengalaman sehari-hari siswa, dan memberi mereka lebih banyak pengalaman yang bermakna.

b. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Project Based Learning memberikan kemungkinan siswa untuk memperbanyak ilmu dan kompetensi dalam situasi sehari-hari (Hikmawati et al., 2023). Proses ini menuntut siswa untuk berpikir secara lebih kreatif dan memberikan inovatif untuk menemukan sebuah solusi permasalahan yang dihadapi (Atmaka, 2023).

c. Model Pembelajaran Berbasis Teknologi

Technology Based Learning menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Siswa menggunakan komputer, tablet, dan Internet untuk belajar dan menyelesaikan tugas. Hal ini akan meningkatkan pemahaman Anda dan memberi Anda akses ke berbagai sumber daya (Atmaka, 2023).

Subsistem teknologi mencakup aspek manajemen pengetahuan dan peningkatan pembelajaran. Dimensi-dimensi tersebut berfungsi untuk mendukung organisasi pembelajaran (Hendrawati, 2023).

(1) Teknologi manajemen pengetahuan, seperti metode berbasis komputer untuk mengumpulkan, mengkodekan, memproses, menyimpan, mentransfer dan menggunakan informasi di seluruh mesin, orang dan organisasi.

(2) Teknologi yang mempercepat dan meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan video berbasis komputer, audio dan bentuk instruksi multimedia lainnya untuk menyampaikan dan berbagi informasi dan keterampilan kapan pun dan di mana pun dibutuhkan.

Model pembelajaran berbasis teknologi (PBT) adalah pendekatan pencarian ilmu pengetahuan yang saling mengintegrasikan antara teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam sebuah proses belajar mengajar. Dalam PBT, guru menggunakan berbagai alat dan aplikasi teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran siswa, termasuk penggunaan perangkat lunak, situs web, dan media sosial.

Tujuan dari PBT adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek seperti: berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan bekerja dalam kelompok. PBT juga membantu guru untuk mengelola pelajaran dengan lebih efektif dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Rachmat Rizaldi et al., 2023).

Salah satu jenis PBT yakni model pembelajaran elektronik (e-learning) (Sugiyani & Risdiyani, 2017). E-learning adalah metode pengajaran yang memanfaatkan teknik berbasis teknologi di bidang informasi dan juga komunikasi untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dalam model ini, guru memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran siswa, termasuk penggunaan perangkat lunak, situs web, dan media sosial.

Tujuan sebuah pembelajaran elektronik untuk memberikan peningkatan mutu pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kemampuan untuk bekerja sama dalam tim. E-learning juga membantu guru untuk mengatur pelajaran dengan lebih efektif dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

d. Model Pembelajaran Kooperatif

Merupakan pendekatan pendidikan yang berfokus pada kerja sama antara siswa dalam tim untuk menyelesaikan masalah atau menyelesaikan tugas (Aini et al., 2023). Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai maksud pencapaian

pembelajaran yang telah direncanakan. Itu dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, seperti Student Team Achievement Divisions (STAD), Team Assisted Individualisation dan Jigsaw. Tujuan dari model ini adalah untuk memberikan peningkatan kemampuan berpikir secara kritis, komunikasi dan kolaborasi kelompok serta meningkatkan hasil belajar siswa (Sari et al., 2023).

Pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) adalah serangkaian strategi pengajaran di mana guru mendukung pembelajaran orang lain. Proses ini menuntut siswa untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi (Tullah, 2021). Salah satu jenisnya adalah model Think Fair Share (Sri Switasari Liu, 2023); dengan TPS para siswa saling bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencoba memecahkan sebuah masalah dan dapat menyelesaikan tugas. Dalam tipe ini, siswa berkelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas.

e. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pendidikan yang difokuskan pada pemecahan berbagai masalah yang relevan dan sulit. Dalam PBL, siswa tidak hanya mempelajari banyak teori dan konsep-konsep, tetapi juga berlatih berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim untuk memecahkan masalah yang kompleks (G.S. Artajaya et al., 2023).

Penerapan PBL dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek seperti: Higher Order Thinking Skills (HOTS), pemahaman konseptual, keterampilan menulis ekspositori dan aktivitas belajar.

PBL juga akan dapat memberikan peningkatan pencapaian akan kemampuan berpikir kritis, penalaran logis dan kemampuan berpikir analitis. Penelitian telah menunjukkan bahwa PBL memiliki efek positif pada hasil belajar siswa, termasuk peningkatan keterampilan berpikir kritis, pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penerapan PBL meningkatkan ketuntasan belajar.

C. Teknologi dalam Pembelajaran Inovatif

Teknologi memainkan peran penting dalam pembelajaran yang inovatif. Beberapa penelitian telah memakai ICT untuk mencapai hasil maksimal pada pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek, seperti kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi dan bekerja dalam tim. Dalam literatur tentang model pembelajaran, integrasi teknologi semakin menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran. Anda akan melihat contoh-contoh di bawah ini yang digunakan untuk pembelajaran baru.

1. Platform pembelajaran online: Platform seperti Moodle, Google Classroom, dan Canvas memungkinkan guru untuk membuat kursus online yang mencakup materi pelajaran, tugas, diskusi, dan berbagai sumber belajar lainnya (Dini Oktaria Yusanto, Tri Santoso, 2023).
2. Video pembelajaran: Video pembelajaran meliputi ceramah, demonstrasi langsung, atau tutorial (Sitompul, 2015). YouTube dan Khan Academy adalah contoh umum dari sumber-sumber ini.
3. Simulasi dan permainan edukatif: Teknologi memungkinkan pengembangan simulasi interaktif dan permainan yang sangat edukatif yang dapat memberikan

sebuah bantuan pada peserta didik memahami proses konsep yang sangat kompleks dengan cara yang lebih mudah, memberikan kesenangan dan interaktif (Aisyah, 2022).

4. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)(Indah sri wahyuni, Supriadi, Supratman Zakir, 2022): Teknologi ini memungkinkan siswa untuk secara langsung merasakan pengalaman belajar melalui pengalaman yang disimulasikan. Sebagai contoh, siswa dapat "mengunjungi" situs bersejarah dengan VR atau menjelajahi model 3D struktur kimia dengan AR.
5. Game-Based Learning (GBL): Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan yang memadukan unsur-unsur dalam permainan ke dalam lingkungan belajar untuk dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa (Veličković, 2013).
6. Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) Online: Teknologi ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi secara online dalam proyek-proyek yang menantang seperti pengumpulan data, pemodelan, dan pemecahan masalah(Rachmat Rizaldi et al., 2023).
7. Analisis Data Pembelajaran: Alat analisis memungkinkan guru melacak kemajuan siswa dan memberikan wawasan kepada guru tentang area yang membutuhkan perhatian ekstra (Sarnoto et al., 2023) (Hendrawati, 2024).
8. Pembelajaran Adaptif: Sistem pembelajaran adaptif menggunakan teknologi untuk menyesuaikan pengalaman belajar berdasarkan kemajuan dan kebutuhan setiap siswa (Yuliardi et al., 2023).

Mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran hal ini tidak hanya akan memperluas pengalaman belajar siswa, tetapi

juga memungkinkan guru untuk menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Buku "Model Pembelajaran Terkini" membahas tentang aplikasi teknologi ini dan memberikan informasi tentang bagaimana teknologi tersebut dapat diintegrasikan ke dalam pengajaran dan pembelajaran sehari-hari (DS et al., 2022).

Beberapa penelitian telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek seperti: Kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi dan bekerja dalam tim. Oleh karena itu, teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan pembelajaran yang sangat inovatif dan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar.

BAB 3

KONSEP PENDEKATAN BEHAVIORISME DAN KONTRUKTIVISME

A. Pembelajaran

Menurut Gagne, *pendidikan dapat diartikan sebagai: seperangkat sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran* (Pribadi, 2011). Menurut Thobroni (2015), *pendidikan merupakan proses interaktif. Kolaborasi antara sumber belajar dan staf pengajar dalam lingkungan belajar.* Pendidikan merupakan anugerah yang diberikan kepada peserta didik agar hal tersebut dapat terwujud.

Proses mengajarkan pengetahuan dan pemahaman, menumbuhkan kesadaran diri dan empati, serta menanamkan rasa percaya diri dan percaya pada diri siswa. Pribadi (2011) Menyatakan bahwa *Pendidikan yang efektif adalah yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pendidikan. Atau kompetensi serupa dengan apa yang diharapkan atau dibutuhkan.* Pendidikan yang efektif mempunyai proses pembelajaran yang berkesinambungan yang menggunakan sesi dan jam belajar yang relatif singkat.

Pembelajaran yang efektif ditandai oleh karakteristik unik dari setiap siswa dan pemanfaatan lingkungan belajar secara maksimal (Hariyanto & Mustafa, 2020). Setiap siswa di berbagai belahan dunia memiliki metode belajar yang beragam (Masgumelar & Dwiyo, 2020). Oleh karena itu, guru harus melakukan evaluasi menyeluruh terhadap kebutuhan siswa terkait perbedaan dalam perkembangan mereka. Karena setiap siswa memiliki keunikan tersendiri, jika ada siswa yang belum

mencapai hasil belajar yang diharapkan, guru disarankan untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih spesifik (Mustafa & Winarno, 2020).

Dalam mengevaluasi hasil pembelajaran, komponen visual sangat penting untuk membantu siswa mengelola emosinya agar dapat mencapai pemahaman konsep serta mengurangi tingkat kealpaan (Hokanson & Clinton, 2018). Dengan demikian, peran pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan rasa kompetensi yang kuat, yang sebaiknya selaras dengan kurikulum yang digunakan.

B. Teori Behaviorisme

1. Konsep Belajar

Dalam pandangan teori behaviorisme, belajar dipahami sebagai perubahan perilaku yang muncul akibat interaksi antara stimulus dan individu yang belajar. Dengan kata lain, proses belajar merupakan cara di mana seseorang memperoleh keterampilan baru melalui interaksi tersebut. Seseorang dianggap telah belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan dalam cara belajarnya. Sebagai contoh, seorang anak mungkin belum sepenuhnya menyadari konsekuensi dari tindakannya, meskipun ia telah berusaha keras dan mendapatkan bimbingan sabar dari gurunya. Anak tersebut belum bisa menunjukkan perubahan perilaku yang menjadi indikator bahwa proses belajar telah berlangsung (Budiningsih, 2005: 15).

Teori ini menekankan bahwa stimulus yang diberikan harus memicu respons. Dalam contoh sebelumnya, stimulus mencakup berbagai instruksi yang diberikan guru kepada siswa, seperti tabel perkalian, alat bantu, panduan latihan, atau teknik khusus untuk membantu siswa belajar. Respons adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus tersebut. Dalam kerangka teori perilaku,

proses yang terjadi antara stimulus dan respons tidak dianggap penting karena tidak dapat dilihat atau diukur secara langsung. Fokus utamanya adalah pada stimulus yang diberikan dan respons yang ditunjukkan. Oleh karena itu, semua yang disampaikan guru (stimulus) dan reaksi siswa (respons) harus dapat diukur. Teori ini sangat menekankan pentingnya pengukuran sebagai cara utama untuk menilai apakah perubahan perilaku telah terjadi.

Selain itu, penguatan juga memegang peran penting dalam pendidikan berbasis perilaku. Penguatan adalah segala hal yang meningkatkan kemungkinan munculnya suatu respons. Jika penguat ditambahkan, respons akan menjadi lebih kuat, dan ketika penguat dikurangi, respons juga bisa tetap kuat. Contohnya, ketika guru memberikan pekerjaan rumah tambahan dan siswa semakin giat belajar, penambahan tugas tersebut berperan sebagai penguat positif. Sebaliknya, jika pengurangan tugas meningkatkan motivasi belajar siswa, maka pengurangan tersebut dianggap sebagai penguat negatif. Oleh karena itu, penguatan bisa berupa penambahan atau pengurangan stimulus dengan tujuan untuk memicu respons tertentu.

Berdasarkan percobaan Pavlov dengan anjing, ia menyimpulkan bahwa hasil eksperimen tersebut dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran manusia. Implikasi dari eksperimen ini terhadap pembelajaran manusia adalah...

- a. Pembelajaran adalah terjalannya hubungan stimulus-respon yang selektif.
- b. Jika stimulus pengikat diterapkan pada, maka terjadilah proses belajar.
- c. Kondisi, belajar adalah rantai stimulus-respon.
- d. Gaya-gaya tidak ada dan
- e. Adanya perkawinan sedarah klasik.

Eksperimen Pavlov dirancang oleh muridnya, BF. Skinner (1933) dengan hasil yang dipublikasikan dalam *Behavior of Organisms*, menurut Skinner, *untuk memperkuat selama belajar maka perilaku belajar ditingkatkan*. Menurut Guthrie, peningkatan hasil belajar siswa bukanlah hasil dari respons yang kompleks terhadap rangsangan, seperti yang diyakini oleh para ahli perilaku lainnya, tetapi lebih pada kedekatan antara stimulus dan respon. Berdasarkan pengertian ini, konsep perilaku terkait pembelajaran dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Belajar adalah perubahan dalam perilaku.
- b. Tindakan harus dapat dilihat secara nyata.
- c. Perilaku harus dapat diukur.
- d. Penting untuk memahami karakteristik stimulus dan mendapatkan respons yang sesuai.
- e. Pemikiran atau ide bekerja untuk menciptakan kerangka pengetahuan baru melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan diatur.
- f. Diperlukan metode dan praktik tertentu untuk mendukung pembelajaran.
- g. Apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting karena tidak dapat diamati.
- h. Yang bisa diamati dan diukur hanyalah stimulus dan respon.
- i. Ketidakmampuan untuk menambah pengetahuan disebut impunitas.
- j. Perbaikan harus menjadi prioritas.

2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dalam konteks ini dapat diartikan sebagai pendekatan yang digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar dari sudut pandang teori perilaku. Menurut

behaviorisme, belajar adalah proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai respons terhadap stimulus yang dihadapi, sehingga menghasilkan kecenderungan untuk menunjukkan perilaku baru. Jika seseorang dapat menunjukkan perubahan perilaku, maka hal tersebut dianggap sebagai bukti bahwa ia telah belajar.

Pandangan ini memengaruhi hasil belajar siswa, di mana mereka dipandang sebagai individu yang siap menerima motivasi dan pengaruh, baik di dalam kelas maupun di luar lingkungan akademis. Dalam proses belajar, siswa mendengarkan secara seksama, mencatat, dan mengulangi informasi yang diberikan oleh guru.

Pandangan di atas berdampak pada kinerja siswa, siswa diartikan sebagai individu, siap untuk mendapatkan inspirasi di kelas atau di tempat lain. Karena dalam pembelajaran siswa mendengarkan baik-baik, mencatat dan mengulangi perkataan gurunya. Dari sudut pandang kaum behavioris, guru memegang peranan penting dalam memotivasi siswa. Agar siswa dapat merespon dengan baik, siswa dapat melakukan hal berikut:

- a. Membiasakan diri dengan perilaku yang direncanakan.
- b. Ulangi hingga menjadi aturan.
- c. Coba-coba dan kesalahan
- d. Mendengarkan dan menulis stimulus dari guru.

C. Peran Guru

Penerapan yang keliru dari teori perilaku dalam proses pembelajaran dapat membuat pengalaman belajar menjadi sangat membebani bagi siswa. Siswa menjadi pasif dan hanya menerima berbagai rangsangan dari guru. Dalam situasi ini, guru memegang

kendali penuh. Oleh karena itu, menurut pandangan para penganut behaviorisme, peran guru adalah untuk:

1. Menciptakan ruang dimana isyarat dapat memicu respon siswa;
2. Guru, yaitu berbagai jenis rangsangan.
3. Pengubah, yaitu konverter induser (*lead*) untuk terhubung dengan stimulus.
4. Menetapkan kondisi lingkungan yang memungkinkan siswa merespons secara tepat dan memberdayakan siswa.
5. Model menunjukkan perilaku pada model. dan
6. Instruksi singkat dan contoh dilakukan secara individu atau secara simulasi.

Teori perilaku ini menurut Syah mempunyai kelemahan, (Syah, 2004: 110). Menganggap belajar sebagai kegiatan yang bersifat nyata adalah keliru, karena sebenarnya belajar adalah aktivitas manusia yang hanya dapat diamati melalui simbol-simbol. Pembelajaran tidak seharusnya diperlakukan seperti sebuah mesin, seolah-olah manusia beroperasi layaknya robot. Meski manusia memiliki kemampuan untuk mengendalikan dirinya, pemahaman tentang hal ini perlu lebih dalam. Dengan kemampuan tersebut, seseorang dapat menghilangkan kebiasaan yang tidak sesuai dengan dirinya. Sangat sulit menerima konsep bahwa manusia belajar dengan cara yang sama seperti hewan, karena terdapat perbedaan besar antara keduanya.

Meskipun banyak kritik terhadap teori perilaku, ada beberapa manfaat yang signifikan dari metode ini, terutama dalam membantu seseorang menguasai keterampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Keterampilan seperti kecepatan, keterbukaan, keluwesan, refleksi, kesabaran, dan lainnya, dapat diperoleh melalui metode perilaku. Contohnya

meliputi berbicara bahasa asing, menulis, menari, menggunakan komputer, berenang, dan berbagai olahraga.

Teori ini juga efektif digunakan untuk mengajari anak-anak yang masih suka meniru tindakan orang dewasa dan senang melakukan pengulangan. Anak-anak yang terbiasa meniru dan menikmati proses pembelajaran dapat diberi motivasi melalui penghargaan langsung, seperti hadiah atau ucapan terima kasih.

D. Teori Konstruktivisme

1. Konsep Belajar

Konstruktivisme berakar pada filsafat yang awalnya diperkenalkan oleh Mark Baldwin dan kemudian dikembangkan oleh Jean Piaget. Aliran pemikiran ini didasarkan pada pandangan epistemologi Vico, yang menyatakan bahwa "Tuhan adalah pencipta dunia, sedangkan manusia adalah penguasa atas tindakannya" (Budiningsih, 2005: 23). Vico, seperti yang dikutip oleh Vin Sanjaya, menegaskan bahwa pengetahuan tidak bisa dipisahkan dari individu yang mengetahuinya. Pemahaman terhadap struktur konseptual bergantung pada perspektif pengamat (Sanjaya, 2005: 118).

Dalam pandangan filsafat konstruktivisme, hakikat pengetahuan sangat memengaruhi proses pembelajaran. Belajar bukan hanya menghafal, tetapi merupakan proses menciptakan pengetahuan melalui pengalaman pribadi. Pengetahuan tidak diberikan oleh orang lain, seperti guru, melainkan dihasilkan secara kreatif oleh setiap individu. Pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman ini bersifat subyektif, bukan objektif.

Piaget menambahkan bahwa sejak dini, setiap anak memiliki struktur mental yang disebut skema, yang dibentuk melalui pengalaman. Misalnya, seorang anak bermain dengan kucing dan kelinci yang keduanya memiliki bulu putih. Melalui

interaksi yang berulang, anak tersebut mampu membedakan bahwa kucing memiliki empat kaki, sedangkan kelinci memiliki dua kaki. Seiring dengan bertambahnya usia, skema anak semakin kompleks. Skema yang ada direvisi dan disesuaikan berdasarkan pengalaman baru, sehingga terbentuk skema baru (Sanjaya, 2005: 111).

Contoh lain terkait pembentukan dan penyesuaian skema adalah ketika seorang anak mengalami luka bakar. Dari pengalaman tersebut, anak membentuk konsep mental bahwa "api" adalah sesuatu yang berbahaya dan harus dihindari. Namun, ketika anak melihat ibunya memasak dengan api, konsep tersebut berkembang menjadi lebih matang, di mana anak memahami bahwa meskipun api berbahaya, api juga sangat penting bagi kehidupan. Proses penyesuaian konsep ini dikenal sebagai adaptasi (Sanjaya, 2005: 112-113).

Sebelum anak dapat mengembangkan skema baru, ia mungkin mengalami ketidakseimbangan kognitif, yang menyebabkan kegelisahan mental. Setelah berhasil menyusun skema baru, anak kembali merasa seimbang dan memperoleh pengalaman baru. Pengetahuan yang dihasilkan ini bersumber dari pemikiran aktif siswa. Proses belajar melibatkan penggabungan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki, melalui interaksi sosial dengan sesama siswa maupun guru.

Esensi teori konstruktivisme adalah agar siswa mampu menemukan dan mengolah informasi yang kompleks, yang dapat diterapkan dalam konteks lain. Jika informasi tersebut sudah dikuasai secara mandiri, pembelajaran menjadi lebih tentang menciptakan pengetahuan, bukan hanya sekadar memperoleh atau menerima informasi.

Dapat dijelaskan bahwa ada banyak aspek konstruksi, yaitu:

- a. Siswa menciptakan pengetahuannya dalam hasil belajarnya sendiri, bukan karena diajar.
- b. Pembelajaran baru sangat bergantung pada pembelajaran sebelumnya.
- c. Pembelajaran dapat ditingkatkan melalui interaksi sosial.
- d. Kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kebermaknaan proses pembelajaran.
- e. Siswa mengkonstruksi interpretasi terhadap dunia luar berdasarkan pengalaman dan interaksi individu.

2. Strategi Pembelajaran

Teori konstruktivisme mengemukakan bahwa pembelajar secara aktif menemukan dan mengolah informasi yang kompleks, menghadirkan pengetahuan baru yang mungkin bertentangan dengan aturan lama, serta melakukan revisi terhadap aturan yang sudah tidak relevan. Dalam pendekatan ini, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pengetahuan, tetapi siswa diharapkan dapat membangun pemahaman mereka sendiri, yang menunjukkan kekuatan kognitif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar siswa. Dalam kapasitasnya sebagai pengelola, guru diharuskan menerapkan strategi pembelajaran aktif. Di dunia pendidikan, strategi merujuk pada rencana yang berisi langkah-langkah untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2010: 126).

Pembelajaran aktif didefinisikan sebagai rangkaian tindakan guru dalam mengimplementasikan proses belajar berdasarkan konsep utama. Ini berarti bahwa pembelajaran dapat menciptakan suasana yang mendukung siswa untuk belajar. Dalam konteks ini, guru bukanlah satu-satunya sumber informasi

atau tokoh utama di kelas; lebih banyak berfungsi sebagai pemandu yang mendampingi siswa mencapai tujuan belajar.

Di tingkat perguruan tinggi, baik guru maupun siswa dapat menerapkan strategi pembelajaran aktif, yang diakui dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pengalaman, berpikir kritis, kerja sama, serta penerapan pengetahuan terkini yang disajikan dalam teori konstruktivisme. Pembelajaran aktif memiliki banyak keuntungan, salah satunya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan (*learning is fun*), karena siswa terlibat secara aktif. Pengetahuan diperoleh melalui pengalaman belajar sendiri, bukan hanya disampaikan oleh guru, sehingga menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna.

Lebih lanjut, seperti yang dijelaskan oleh Hesiam Zaini, pembelajaran aktif juga relevan dengan siswa yang memiliki berbagai gaya belajar yang berbeda (Zaini, 2009: 18).

3. Peran Guru

Menurut teori konstruktivisme, peran guru adalah sebagai mediator yang penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar siswa. Fokus utama terletak pada siswa yang belajar, bukan pada materi pelajaran atau guru yang mengajar. Tugas sebagai fasilitator dapat terlihat dalam beberapa kegiatan berikut:

- a. Pertama, menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa S1 dan S2 mengambil tanggung jawab dalam merancang proyek, memilih metode, dan melakukan penelitian. Dengan demikian, ceramah bukanlah satu-satunya tanggung jawab guru atau dosen.
- b. Kedua, menyediakan kegiatan yang dapat menarik minat siswa serta membantu mereka dalam mengekspresikan ide-ide dan berkomunikasi secara ilmiah.

- c. Ketiga, memberi peluang bagi siswa untuk berpikir secara positif. Guru perlu menciptakan lingkungan dan pengalaman yang mendukung proses belajar, serta memotivasi siswa. Pengalaman yang melibatkan konflik harus diberikan agar siswa dapat merenungkan dan mendiskusikan solusi.
- d. Keempat, memantau, mengevaluasi, dan melaporkan efektivitas pemikiran siswa. Guru berperan dalam menunjukkan dan mempertanyakan apakah pengetahuan siswa dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah baru. Selain itu, guru juga membantu siswa dalam menilai asumsi dan kesimpulan yang mereka buat (Yameen, 1387: 17).

Seorang guru atau pembicara yang percaya diri tidak akan membenarkan metode pengajarannya dengan mengatakan, "Ini satu-satunya cara yang benar," "Ini adalah cara terbaik," atau "Ini solusi terbaik untuk masalah ini." Sebaliknya, guru harus menciptakan lingkungan di mana siswa tertarik dan bersemangat untuk menghadapi masalah sehingga mereka termotivasi untuk mencoba menyelesaikannya. Tugas guru adalah mendorong siswa untuk berpikir. Guru dapat memberikan arahan, tetapi tidak dapat sepenuhnya mentransfer pemahaman tersebut kepada siswa.

Selain itu, menurut Julian dan Duckworth, guru yang efektif memiliki dua karakteristik: Pertama, guru harus benar-benar mendengarkan interpretasi siswa terhadap data yang diamati dan fokus pada kesalahpahaman, masalah, serta kebingungan siswa. Kedua, guru perlu peka terhadap perbedaan pendapat di kelas dan menghargai sudut pandang siswa.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pekerjaan seorang guru tidaklah sederhana. Guru perlu memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, bukan hanya memberikan informasi. Proses

belajar bersifat aktif dan kreatif, bukan sekadar menyetujui, mencatat, atau mengingat apa yang telah diajarkan. Pembelajaran modern adalah proses berpikir, mengamati, membandingkan, dan menganalisis pengalaman, di mana guru berfungsi sebagai penuntun.

Sehubungan dengan tanggung jawab tersebut, peran guru tidak hanya terbatas pada memberikan informasi, tetapi juga harus mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam memahami dan menginterpretasikan pengalaman belajar mereka. Dalam proses pembelajaran, guru perlu mampu menangani masalah nyata yang timbul, karena di kehidupan sehari-hari, masalah sering kali bersifat kompleks dan memiliki berbagai dimensi. Penyelidikan terhadap masalah ini harus dilakukan secara praktis, mirip dengan cara kerja otak dalam mencari pola dan hubungan antara ide serta konsep. Kerangka konseptual yang terbentuk ini dikenal sebagai tema atau kumpulan pengetahuan.

BAB 4

MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi dengan maksud memberi informasi dan menerima informasi dengan tujuan untuk mengubah perilaku kemampuan seseorang (Gagne, 1985). Sedangkan menurut (Kolb, 2014) pembelajaran adalah suatu proses transfer pengetahuan melalui pengalaman. Pembelajaran merupakan suatu proses tujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan melalui serangkaian aktivitas secara sadar yang membawa dampak positif (Saefuddin & Berdiati, 2014).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Widiasworo, 2017) pembelajaran adalah suatu sistem pemberian pelajaran kepada subjek didik (pelajar) yang telah direncanakan secara sistematis sehingga tercapai tujuan-tujuan yang diinginkan. Dari beberapa pengertian tersebut, kemudian disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara sadar untuk menambah pengetahuan dan wawasan dengan tujuan mengubah perilaku kemampuan seseorang.

B. Pengertian Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung sering disebut dengan pengalaman langsung merupakan interaksi antar individu dengan lingkungan sebagai objek belajar yang menggunakan semua alat Indera yang dimiliki (Junaidi, 2018). Contohnya anak melihat ayam yang berada di pekarangan rumah. Sedangkan menurut Arends (2012)

Pembelajaran langsung merupakan pendekatan pengajaran yang didesain untuk kegiatan belajar dengan melibatkan dua orang atau lebih dengan pengetahuan yang terstruktur dengan pola bertahap. Hal tersebut sesuai dengan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2009) yang menyatakan bahwa model pelajaran langsung menekankan pada penguasaan konsep dengan adanya perubahan tingkah laku yang memfokuskan pada pendekatan deduktif.

Pembelajaran langsung merupakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan lingkungan dan sistem pengelolaan. Menurut Joyce et al., (1992) bahwa dalam suatu model pembelajaran terdapat cara pembelajaran, metode yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang tepat dan tahapan-tahapan pembelajaran sehingga terarah. Ciri model pengajaran diantaranya:

1. Bersifat Rasional;
Pendekatan pendidikan dengan menekankan pada penalaran secara logis, teoritis dengan prinsip-prinsip ilmiah untuk Menyusun suatu kegiatan belajar mengajar sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Tujuan Pembelajaran
Harapan dari hasil dari proses belajar mengajar yang merujuk pada ketercapaian peserta didik dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.
3. Tingkah Laku Mengajar;
Salah satu fasilitas yang berasal dari pendidik untuk peserta didik dalam rangka menyampaikan ilmu dan pengetahuan sehingga tercapai tujuan dari pendidikan yang telah di rencanakan. Beberapa hal yang berhubungan dengan tingkah laku mengajar diantaranya: penyampaian materi, interaksi

dengan siswa, pengelolaan kelas, pemberian motivasi, penyesuaian metode dalam mengajar dan juga evaluasi.

4. Lingkungan Belajar

Bagian dari hal yang mempengaruhi kesuksesan dalam kegiatan belajar mengajar. Lingkungan belajar mempunyai andil yang besar dalam kesuksesan belajar, hal tersebut demikian karena lingkungan belajar tidak hanya lingkungan fisik saja namun terdapat lingkungan sosial, psikologis, dan virtual.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli pembelajaran langsung merupakan model kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada proses dengan pola bertahap dengan tercapainya tujuan pembelajaran melalui pendekatan deduktif.

C. Tujuan Pembelajaran Langsung

Tujuan dari pembelajaran langsung diantaranya:

1. Peserta didik mampu menjelaskan hasil yang diamati. Sebagai contohnya menyelesaikan tugas dengan baik.
2. Kemampuan analisis peserta didik semakin baik sehingga mampu memecahkan masalah dan menyajikan informasi.
3. Peserta didik mampu menjelaskan kembali terkait materi yang diperoleh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, selain itu peserta didik juga mampu mempraktikkan yang telah dipraktikkan oleh pendidik.
4. Kemampuan belajar peserta didik dapat diukur dan dievaluasi secara objektif

D. Karakteristik Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung atau disebut dengan *direct learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif oleh peserta didik, karena selama peralajaran berlangsung yang

melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena dalam model pembelajaran ini peserta didik akan mempelajari dan mempraktikkan langsung terkait materi yang disampaikan dan didemostrasikan oleh pendidik. Pembelajaran langsung mempunyai sifat Praktis dan berfokus pada hasil yang nyata. Pembelajaran langsung mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Berbasis Pengalaman

Metode pembelajaran yang mengharuskan keaktifan pendidik. Melalui pendidik, peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara langsung, seperti eksperimen, simulasi dan praktek lapangan. Hal ini sangat penting untuk pembelajaran orang dewasa (andragogi),

2. Fokus dan Penerapan Praktis

Pada model pembelajaran langsung lebih mengutamakan ketrampilan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi Individu yang siap terjun dalam masyarakat dengan mengaplikasikan bekal ilmu yang diperoleh selama sekolah. Sebagai contohnya pembelajaran berbasis proyek.

3. Pembelajaran Aktif

Pada model pembelajaran langsung merupakan bagian dari pembelajaran aktif, pendidik sebagai penyampai materi sedangkan peserta didik melakukan diskusi dan kerja kelompok dalam memecahkan masalah, sehingga adanya keterlibatan kognitif dan fisik.

4. Umpan Balik Langsung

Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik sering menerima umpan balik dari pendidik atau sesama peserta didik. Umpan balik tersebut diberikan dalam rangka untuk memperbaiki dan mengembangkan kemampuan peserta didik yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

5. Spesifik dan Terukur

Pembelajaran langsung memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Peserta didik harus mempunyai ketrampilan dan pengetahuan yang terukur, untuk mengukur ketrampilan peserta didik menggunakan tes ketrampilan, presentasi dan Proyek.

6. Berorientasi pada hasil

Fokus dari pembelajaran langsung ialah hasil yang nyata. Pembelajaran yang sering terjadi disekolah sebelumnya sering berfokus dalam penguasaan pengetahuan, namun dengan adanya pembelajaran langsung ini berfokus pada ketrampilan yang diperoleh peserta didik sebagai upaya untuk menyiapkan peserta didik yang mampu bersaing dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan keadaan abad 21 yang mana dalam tujuan kurikulum Merdeka yaitu menyiapkan peserta didik yang mempunyai ketrampilan sehingga mampu berkompetisi dengan masyarakat dunia.

7. Interaksi Aktif antara pendidik dan peserta didik

Ketika Pembelajaran langsung sedang berlangsung, Pendidik berperan aktif sebagai fasilitator, seperti pada kurikulum Merdeka yang mana pendidik mempunyai tugas sebagai fasilitator. Pendidik mempunyai tugas untuk menjadi pembimbing peserta didik.

8. Konteks Dunia Nyata

Pada pembelajaran langsung, pendidik sering mengkaitkan dengan konteks dunia nyata yang relevan dengan peserta didik, pendidik mengambil langkah tersebut tujuannya supaya peserta didik lebih memahami keadaan yang ada di lingkungan.

E. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung memiliki beberapa strategi diantaranya:

1. Ceramah terstruktur

Pembelajaran yang penyampaian materi dan ilmu disampaikan secara lisan dengan sistematis oleh pendidik kepada peserta didik. Peserta didik mempunyai tugas untuk merangkum materi yang berasal dari eramah pendidik (Walgito, 2010)

2. Demonstrasi

Pendidik mempraktikan suatu ketrampilan yang sesuai dengan materi pada kegiatan belajar. Peserta didik mengamati praktik yang dilaksanakan oleh pendidik kemudian menirukannya dan mendapatkan manfaat dari yang dipraktikan (Joyce, 2015).

3. Pemberian Tugas

Pendidik akan memberikan tugas kepada peserta didik. Pendidik akan memberikan kebebasan dalam pengerjaan tugas tersebut. Tugas tersebut berupa tugas sekolah, tugas usaha dan ujian (Maulana, 2023)

4. Tanya Jawab Terarah

Tanya jawab merupakan kegiatan belajar mengajar yang mana dalam hal ini pendidik memberikan pertanyaan namun harus dijawab oleh peserta didik dan juga pendidik memberikan kebebasan peserta didik untuk bertanya terkait materi yang berlangsung tujuan agar tercapainya suatu pembelajaran tersebut (Djamarah, 2006). Dalam pembelajaran langsung, kegiatan tanya jawab tersebut diberikan batasan batasan materi sehingga peserta didik tidak akan kebingungan dalam menyerap materi.

5. Expository

Expository adalah suatu pendekatan yang bersifat komparatif dengan ceramah, pada penyampaian pendidik menyampaikan ke peserta didik dengan jumlah yang lebih sempit (Maulana, 2023).

Selain strategi pembelajaran langsung juga terdiri dari beberapa langkah-langkah yang sistematis untuk mengetahui kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan untuk pendidik dan peserta didik. Menurut (Harahap, 2017) pembelajaran langsung terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi kepada peserta didik serta menyampaikan sub bab yang akan dipelajari selama kegiatan berlangsung.
2. Guru mempraktikkan ketrampilan dan menyampaikan materi;
3. Guru menyampaikan materi dengan detail sehingga peserta didik paham materi yang disampaikan;
4. Guru memberikan pelatihan terbimbing kepada peserta didik;
5. Guru memberikan tes untuk mengecek pemahaman peserta didik;
6. Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik disetiap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar;
7. Menerapkan konsep yang akan dipelajari oleh peserta didik sebagai Latihan dalam rangka untuk persiapan ketika peserta didik terjun di masyarakat.

Selain itu menurut (Trianto, 2007) langkah-langkah strategi pembelajaran langsung sebagai berikut.

1. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi serta memfokuskan perhatian peserta didik;

2. Pendidik mempresentasikan ketrampilan dan pengetahuan kepada peserta didik, pendidik menyampaikan materi secara runtut dan jelas sehingga waktu yang digunakan akan efektif;
3. Pendidik memberikan Latihan terbimbing, dalam hal ini keterlibatan siswa untuk berperan aktif sangatlah dibutuhkan
4. Pendidik mengecek pemahaman dan umpan balik kepada peserta didik, dalam kegiatan ini guru dapat memberikan pertanyaan secara lisan atau tertulis.
5. Pendidik memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan latihan mandiri yang dikerjakan dirumah.

Sejalan dengan pendapat (Nurhasanah, 2019) tentang langkah-langkah strategi pembelajaran sebagai berikut.

1. Menyampaikan tujuan
Peserta didik harus mengetahui latar belakang peserta didik harus mempelajari materi tersebut, sehingga mengetahui tugas yang harus dikerjakan serta peran peserta didik;
2. Menyiapkan Peserta didik
Dalam penyiapan peserta didik, pendidik harus bisa memfokuskan peserta didik. Pada penyiapan peserta didik, seorang pendidik bisa memulai dengan mengingatkan kembali peserta didik pada materi sebelumnya, selanjutnya menyampaikan materi baru yang akan dibahas ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Serta merelevansikan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Presentasi dan demonstrasi
Presentasi dan demonstrasi merupakan salah satu langkah yang dapat diambil oleh pendidik untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, Kunci dalam langkah presentasi dan

demonstrasi ini pendidik harus menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga peserta didik akan paham dengan materi yang disampaikan dan mampu mengimplementasikan.

4. Kejelasan Presentasi

Kejelasan presentasi seorang pendidik akan membawa pengaruh besar untuk peserta didik, kejelasan presentasi meliputi informasi dan spesifikasi materi, pengalaman lapangan yang dapat memberikan gambaran kepada peserta didik. Namun sebaliknya, jika seorang pendidik penguasaan materi kurang maka peserta didik akan merasa kebingungan dalam menyerap materi dari pendidik.

5. Melakukan Demonstrasi

Pada kegiatan belajar mengajar, pembelajaran langsung mempunyai ciri bahwa hasil dari pembelajaran tersebut sebagian besar berasal dari mengamati pekerjaan orang lain dan meniru tingkah laku seseorang sehingga menghindari kesalahan seorang peserta didik. Penerapan pembelajaran langsung dengan demonstrasi tersebut dapat dilaksanakan dengan baik apabila pendidik secara penuh menguasai konsep dan ketrampilan yang akan disampaikan kepada peserta didik sampai dengan pendidik menguasai isi dari materi tersebut.

6. Mencapai pemahaman dan penguasaan

Ketika pembelajaran langsung berjalan, supaya peserta didik mengamati pola tingkah laku yang benar, maka pendidik perlu memperhatikan setiap tahapan demonstrasi. Ketika seorang pendidik menginginkan peserta didik paham dan menguasai materi yang disampaikan maka pendidik berupaya agar segala sesuatu

yang di demonstrasikan benar, sebagai contohnya dalam memberikan contoh berperilaku baik dalam masyarakat.

7. Berlatih

Dalam kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran langsung, pendidik perlu berlatih terlebih dahulu sebelum menyampaikan materi kepada peserta didik. Sehingga aspek-aspek penting dalam suatu ketrampilan atau konsep yang di demonstrasikan tersampaikan dengan baik.

Dari langkah-langkah yang telah disampaikan oleh beberapa ahli, kemudian peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran langsung sebagai berikut.

1. Pendidik membuka kelas;
2. sebelum menuju materi selanjutnya pendidik mengulas materi yang telah disampaikan sebelumnya;
3. Pendidik menyampaikan materi dengan mendemonstrasikan dihadapan peserta didik. Dalam penyampaian tersebut pendidik harus menguasai materi, sehingga peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik;
4. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik sejauh mana, maka pendidik memberikan tes kepada peserta didik baik secara lisan maupun tulisan;
5. Dari hasil tes tersebut, pendidik memberikan umpan balik kepada peserta didik
6. Di akhir kelas pendidik memberikan Kesimpulan terhadap materi yang telah disampaikan.

F. Kelebihan Pembelajaran Langsung

Menurut (Anori et al., 2013) *direct instruction* atau pembelajaran langsung mempunyai kelebihan sebagai berikut

1. Penyampaian materi dengan waktu yang singkat;

2. Dapat difokuskan pada materi yang dianggap penting oleh pendidik;
3. Peserta didik tidak tertekan
4. Tempat untuk memberikan informasi
5. Dapat memberikan tantangan

Sedangkan menurut (sidik, 2016) kelebihan *direct instruction* mempunyai kelebihan :

1. Dalam pelaksanaannya, pendidik dapat mengontrol materi yang akan disampaikan kepada peserta didik;
2. Strategi pembelajaran langsung sangat efektif untuk pemahaman materi peserta didik yang luas;
3. Peserta didik memperoleh materi dari mendengar yang diperoleh dari pendidik;
4. Dapat digunakan untuk peserta didik dengan kelas yang besar.

Dari pendapat kedua ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Pendidik memerlukan waktu yang singkat
2. Materi yang diberikan disesuaikan dengan pendidik
3. Dapat digunakan untuk kelas besar
4. Peserta didik merasa nyaman dalam menerima materi.

G. Kekurangan Pembelajaran Langsung

Direct Instruction selain mempunyai dampak positif juga mempunyai dampak negatif. Dampak negatif dari *direct instruction* menurut (Nurhasanah, 2019) diantaranya:

1. Perbedaan Tingkat kemampuan, pemahamana peserta didik sulit di identifikasi;
2. Keaktifan peserta didik kurang, karena pendidik lebih fokus penyampaian materi;

Model Pembelajaran Langsung

3. Guru berperan penting dalam kegiatan pembelajaran tersebut dari segi pengetahuan, penguasaan kelas, antusias, dan percaya diri.

BAB 5

MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. Pendahuluan

1. Definisi Pembelajaran Kontekstual

Dari kata kontekstual memberikan arti secara harafiah Context yang artinya suasana, keadaan, kondisi, hubungan dan konteks. Secara umum Kontekstual memiliki arti relevan, adanya hubungan atau sangat berkaitan langsung, berkenaan, adanya maksud, makna dan kepentingan serta mengikuti konteks. Kontekstual dapat diartikan suatu cara pembelajaran yang erat kaitannya atau berhubungan dengan suasana tertentu menurut Mursid dan Saekhan.

Pembelajaran kontekstual merupakan pola pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya siswa belajar dengan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks dunia nyata. Dalam pendekatan ini, sangat bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa, dengan membantu menghubungkan pengetahuan akademis dengan mengaplikasikan atau penerapan di dalam kehidupan sehari-hari. Konsep pembelajaran ini, pendidik atau guru menghadirkan contoh pembelajaran dunia nyata ke dalam kelas dalam proses belajar serta mendorong siswa untuk merumuskan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan implementasi atau penerapan dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Sanjaya (2005:109) mengemukakan bahwa Proses pembelajaran kontekstual ini mengarisbawahi atau penekanan pada proses keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara penuh dan mandiri sehingga menemukan dan memahami akan materi

yang dan erat kaitannya dengan situasi kehidupan nyata yang terjadi supaya mendorong siswa untuk menciptakan dan menerapkan dalam kehidupan yang nyata. Selanjutnya (Soimin, 2014:41) berpendapat bahwa pembelajaran kontekstual merupakan sesuatu konsep penting dalam proses pembelajaran yang mengembangkan seluruh potensi siswa, dimana materi pembelajaran sangat berkaitan dengan kompleks atau lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hal budaya, sosial, nilai-nilai maupun dalam kehidupan pribadi peserta didik sehingga akan menumbuhkan keberhasilan dalam proses belajar yang bermakna sehingga peserta didik atau siswa akan memiliki keterampilan atau kemampuan serta pengalaman yang dapat diimplementasikan dalam berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut Rusman (2014:187) menarik kesimpulan tentang pembelajaran kontekstual adalah proses belajar yang sangat berkaitan antara materi pelajaran dengan lingkungan atau situasi atau pengalaman sekitar siswa, sehingga mengakibatkan siswa akan berperan aktif dalam mengembangkan kompetensi karena siswa sangat berusaha untuk mempelajari dan berkaitan dengan lingkungan atau kondisi sekitarnya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian atau definisi yang dikemukakan oleh beberapa para ahli tentang pembelajaran kontekstual, diantaranya:

- a. Kokom Komalasari (2011:7) mengartikan bahwa pembelajaran kontekstual sebagai model pendekatan pembelajaran yang sangat mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan peserta didik yang sesungguhnya, yaitu kehidupan sebagai warga sekolah atau peserta didik, anggota keluarga waktu ada di rumah, sebagai anggota masyarakat dan sebagai warga negara. Proses

ini dilakukan pendidik supaya materi pelajaran yang dipelajari siswa disekolah memiliki arti, makna dan manfaat penting bagi kehidupan peserta didik dalam kehidupan mereka.

- b. Syaiful Sagala (2005: 87) mengartikan *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu model pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada keterlibatan siswa secara aktif dan penuh serta rasa tanggung jawab untuk menemukan makna dari materi yang dipelajari dan membuat hubungan kesinambungan antara materi pelajaran terhadap kehidupan nyata peserta didik sehingga mereka dapat merasakan manfaat dan mampu mengaplikasikannya.
- c. H. Mashudi dan Fatimah Azzahro (2020:16) mendefinisikan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) merupakan proses pembelajaran yang bertujuan sangat membantu siswa untuk menemukan makna atau manfaat dengan cara menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Dari proses pembelajaran inilah diharapkan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik lebih bermakna bagi peserta didik.
- d. Elaine B. Johnson (2002: 25) mengemukakan bahwa proses pendidikan yang sangat bertujuan untuk menolong peserta didik untuk melihat arti atau makna di dalam proses belajar mengajar yang mereka pelajari untuk menghubungkan pokok-pokok ilmu atau akademik dengan konteks dalam hubungan dengan kehidupan sehari-hari pada siswa, diantaranya: konteks sosial, konteks budaya dan konteks keadaan pribadi siswa.
- e. US Departement of Education Office of Vocational and Adult Education and the National School to Work Office,

mengartikan pembelajaran kontekstual merupakan proses belajar mengajar yang sangat membantu pendidik dalam hal ini guru mengaitkan kesinambungan antara materi pembelajaran dalam hubungan dengan situasi pada dunia nyata siswa serta mendorong siswa membentuk suatu hubungan antara pengetahuan yang telah dimiliki dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari dan pengetahuan serta keterampilan siswa dalam usaha untuk mengonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan dalam belajar oleh Mansur Muslich (2007:40).

- f. Akhmad Sudrajat mengartikan proses pendidikan yang holistik atau menyeluruh untuk memotivasi siswa untuk memahami makna dalam materi yang dipelajari tersebut serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari (dalam hal konteks sosial, pribadi dan kultural) sehingga terciptanya pengetahuan atau keterampilan siswa yang dapat diterapkan dari sesuatu masalah ke dalam konteks persoalan yang lain menurut Depdiknas.
- g. Dirjen Disdasmen (2002:1) mendefinisikan pembelajaran kontekstual yaitu proses pembelajaran yang memiliki konsep belajar yang mana membantu pendidik atau guru menghubungkan antara materi yang diajarkan kepada siswa dengan dunia nyata serta mendorong siswa untuk membuat suatu hubungan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan penerapan dalam kehidupan mereka dalam keluarga serta masyarakat.

2. Aspek Penting Pembelajaran Kontekstual

Aspek penting dalam pembelajaran kontekstual diantaranya:

- a. *Relationships in the Real World* (Hubungan dalam Dunia Nyata): Dalam materi pelajaran dihubungkan dengan

situasi nyata atau kondisi realita, sehingga membuat siswa dapat memahami, mengerti serta menerapkan konsep secara praktis atau dalam kondisi saat ini.

- b. *Relationship to Problem Based Learning* (Hubungan Pembelajaran Berbasis Masalah): dalam hal ini Siswa diajak untuk menyelesaikan masalah nyata yang terjadi sehingga merangsang dan menimbulkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa.
- c. *Aspects of Collaboration and Social Interaction* (Aspek Kolaborasi dan Interaksi Sosial): Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, yang merangsang dan mendorong kerja sama siswa, saling komunikasi, dan mempermudah keterampilan sosial.
- d. *Active Learning Process* (Proses Pembelajaran Aktif): Siswa sangat aktif dalam proses belajar ini, dengan melakukan proses pencarian atau eksplorasi, penyelidikan serta refleksi.
- e. *Using a variety of learning resources* (Menggunakan Sumber Belajar yang Beragam): Sumber - sumber belajar dari buku, internet, media, dan narasumber digunakan sehingga memperkaya pembelajaran.
- f. *Evaluation* (Penilaian): Pada evaluasi ini, didasarkan pada tugas atau tanggung jawab nyata yang menggambarkan kemampuan siswa dalam menerapkan berbagai pengetahuan.

3. Sejarah dan perkembangan model pembelajaran kontekstual dalam dunia pendidikan.

- a. Tahun 1980-an sampai tahun 1990-an
Pendekatan pembelajaran kontekstual mulai mendapatkan perhatian sebagai alternatif terhadap metode pembelajaran tradisional yang bersifat mekanistik dan terpisah dari

konteks dunia nyata. Pada periode ini, banyak penelitian dan proyek eksperimental yang dilakukan untuk menguji efektivitas pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

b. Tahun 2000-an

Konsep ini mulai diadopsi secara lebih luas dalam berbagai kurikulum pendidikan di berbagai negara. Di Amerika Serikat, pembelajaran kontekstual diintegrasikan dalam program pendidikan kejuruan dan teknik (career and technical education - CTE) sebagai upaya untuk menjembatani kesenjangan antara pendidikan dan dunia kerja.

c. Tahun 2010-an sampai tahun 2024 sekarang

Pembelajaran kontekstual semakin diakui sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Teknologi digital dan internet menjadi alat penting dalam mendukung pembelajaran kontekstual, memungkinkan akses ke sumber belajar yang lebih luas dan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

B. Landasan Teori

Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) adalah pola pendekatan pengajaran yang menekankan pentingnya konteks dalam suatu proses belajar mengajar. Dalam CTL, pembelajaran dilakukan/dirancang agar supaya siswa dapat mengaitkan hubungan materi yang dipelajari dengan pengalaman dalam konteks kehidupan nyata mereka. Berikut adalah tujuh komponen atau prinsip utama dalam model pembelajaran kontekstual yaitu:

Pertama: Konstruktivisme (Constructivism).

Konstruktivisme merupakan pembelajaran yang mana siswa

membangun pengetahuan, kompetensi dan atau ilmu mereka sendiri dan secara mandiri difasilitasi oleh siswa sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan dunia lingkungan sekitarnya untuk menghasilkan perubahan dan menemukan jawaban yang pasti. Dalam konteks ini, pembelajaran menekankan proses aktif di mana siswa membuat makna, pengetahuan dan ilmu dari pengalaman mereka sendiri yang mereka temukan sendiri dilapangan. Di dalam CTL, proses pembelajaran terjadi melalui proses aktif yang mana siswa yang menghubungkan informasi atau ilmu baru yang telah didapat dengan pengetahuan yang sudah ada.

Menurut Rusman (2014:193) mengungkapkan tentang konstruktivisme yaitu sesuatu landasan atau pola pikir dalam CTL yang mana menekankan suatu pengetahuan tidak hanya diperoleh dari suatu fakta, kaidah dan konsep semata namun siswa harus dibangun pola pikir atau pengetahuan sehingga lebih berarti jika siswa mengalami sendiri tentang suatu kenyataan atau fakta dalam proses kehidupan yang nyata. Proses inilah yang dinamakan proses pembelajaran jangka waktu lama atau panjang karena adanya proses yang bermakna. Dalam konstruktivistik ada hal-hal yang harus diperhatikan bersama, yaitu: (1) pengalaman nyata atau konteks nyata yang relevan/realita dengan materi dalam proses pembelajaran merupakan hal mutlak dan penting yang harus diutamakan oleh pendidik, (2) mengutamakan proses belajar dari pada hasil belajar, (3) dalam konstruktivistik menggarisbawahi pada pola aspek pengalaman siswa dalam hal pengalaman intraksi sosial, (4) pada proses pembelajaran lebih banyak diarahkan pada keikutsertaan siswa atau aktivitas siswa dalam membangun dan menumbuhkan pengetahuan siswa melalui pengalamannya secara langsung (Mundir, 2014: 80).

Kedua Menemukan (Inquiry). Prinsip pembelajaran ini yaitu suatu proses belajar yang dimulai dari pertanyaan atau permasalahan yang menarik perhatian siswa serta siswa didorong untuk melakukan berusaha/melakukan penyelidikan/penelitian, eksperimen, dan refleksi untuk mendapatkan jawaban atau solusi terhadap pertanyaan atau masalah yang didapatkan.

Rusman (2014:193) menjelaskan dalam tulisannya bahwa, inti kegiatan dari *Contextual Teaching And Learning* adalah menemukan atau mendapatkan. Melalui penemuan inilah merupakan inti bahwa suatu pengetahuan atau ilmu pengetahuan didapat tidak hanya melalui mengingat atau menghafal ataupun membaca sumber buku tetapi juga bersumber dari menemukan sendiri dengan pengalaman masing-masing yang ditemukan dilingungan. Dan hasil menemukan ini menjadi lebih bermakna dibanding dari menerima informasi saja, sama hal juga bila dikaitkan dengan proses pembelajaran, hasil penemuan yang diperoleh siswa ini merupakan kreatifitas dan usaha kerja keras peserta didik berdasarkan pengalaman sendiri.

Ketiga Pertanyaan (Questioning). Dalam teori pertanyaan ini yaitu Guru mendorong siswa untuk bertanya dan menggali serta menemukan hal-hal yang lebih dalam topik yang sementara atau telah dipelajari sehingga pada pertanyaan yang diajukan oleh guru dan siswa membantu memperdalam pemahaman dan mendorong berpikir kritis untuk menemukan jawaban atau solusi.

Rusman (2014:195) berpendapat produktifitas atau kualitas dalam proses pembelajaran akan meningkat jika peserta didik banyak bertanya. Berikut beberapa manfaat: 1). Dengan bertanya dapat menggali informasi, menemukan informasi baik akademik maupun administrasi, 2). Dengan bertanya dapat mengecek pemahaman dan pendalaman kemampuan siswa, 3). Dengan bertanya dapat membangkitkan respon atau stimulus siswa, 4).

Dengan bertanya dapat mengetahui sejauh mana rasa keingintahuan akan sesuatu hal yang dipelajari, 5). Dengan bertanya sangat bisa mengetahui atau menemukan hal-hal yang belum diketahui peserta didik atau siswa, 6). Dengan bertanya dapat memfokuskan pengetahuan peserta didik pada pada subjek yang dipelajari, 7). Dengan bertanya sangat mungkin untuk membangkitkan rasa percaya diri yang lebih banyak lagi pertanyaan dari peserta didik dan 8). Dengan bertanya memberikan penyegarkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dan atau merespon pemahaman yang telah dimiliki.

Keempat Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning). Pembelajaran berbasis masalah ini difokuskan untuk pemecahan suatu masalah atau persoalan nyata yang relevan/sebanding dengan kehidupan siswa. Dalam konteks inilah, siswa diajak untuk menghadapi untuk menyelesaikan masalah/persoalan yang menantang akan apa yang telah dipelajari dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Kelima Kerjasama (Collaborative Learning). Pada prinsipnya pola pembelajaran ini yaitu siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama dalam menjawab atau menemukan jawaban. Yang mana dalam kolaborasi ini memungkinkan siswa untuk berbagi atau bertukar ide, gagasan, memberikan umpan balik atau saling tukar pendapat, dan belajar dari satu sama lain, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial dalam menumbuhkan pengetahuan siswa.

Keenam Pemodelan (Modeling). Pemodelan ini yaitu pendidik/guru atau orang lain menunjukkan suatu cara berpikir atau bertindak yang sangat efektif dalam memecahkan

masalah/persoalan dan tugas. Melalui pemodelan ini, siswa dapat melihat contoh konkret atau nyata dari proses berpikir atau tindakan yang efektif/mudah, yang mana dapat diterapkan dalam situasi belajar mereka sendiri (siswa sendiri).

Ketujuh Refleksi (Reflection). Siswa merenungkan pengalaman belajar yang telah dipelajari untuk memahami lebih baik proses untuk mencapai hasil belajar. Proses refleksi ini sangat membantu siswa untuk menyadari ilmu dan pengetahuan yang telah mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan pembelajaran di masa depan serta penerapan dalam kehidupan dimasa mendatang.

Pembelajaran kontekstual atau *Contextual teaching and learning* ini dikembangkan berdasarkan teori-teori belajar. Teori itu antara lain: teori perkembangan Jean Piaget, teori *free discovery learning* dari Bruner, teori *Meaningful learning* Ausubel dan teori belajar sosial dari Vygotsky (Komalasari, 2011: 19).

1. Teori perkembangan dari Jean Piaget

Menurut Piaget, pada umumnya orang akan memperoleh kecakapan intelektual, hal ini berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia ketahui dan ia rasakan dengan apa yang ia lihat sebagai suatu fenomena atau realita yang baru. Jika seseorang memiliki keseimbangan dirinya maka, ia mampu mengontrol atau mengatasi situasi yang terjadi padanya tanpa terganggu pada situasi atau keadaan karena ia mampu melakukan adaptasi dengan lingkungannya. Proses adaptasi ini dilakukan melalui asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi (Hergenhahn dan Olson, 2012:313).

2. Teori free discovery learning dari Bruner

Teori *free discovery learning* Bruner merupakan aktifitas belajar akan berjalan dengan baik jika pendidik memberikan kesempatan atau ruang kepada peserta didik untuk mencari dan

menemukan suatu aturan, konsep, teori atau pemahaman yang ia jumpai dalam kehidupannya. Perkembangan kognitif peserta didik terjadi atau bertumbuh melalui beberapa tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungannya, diantaranya: *enactive*, *iconic* dan *symbolic* (Dahar, 2011:136).

3. Teori meaningful learning dari Ausubel

Menurut Ausubel, belajar merupakan asimilasi bermakna. Caranya pendidik mengabungkan atau menghubungkan materi pelajaran yang telah dipelajari dengan materi atau pengetahuan yang sudah siswa miliki sebelumnya. Proses belajar akan lebih bermakna bagi peserta didik jika materi pelajaran diurutkan atau diklasifikasi dari umum ke khusus, dari keseluruhan dirincikan yang sering disebut sebagai *subsumptive sequence*. Selain itu, pembelajaran ini dirancang dengan *advance organizer* sebagai kerangka dalam bentuk abstrak atau tingkatan konsep-konsep dasar tentang apa yang dipelajari dan hubungannya dengan materi pelajaran yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik (Arends, 2009:298).

4. Teori belajar sosial Vygotsky

Pertumbuhan pengetahuan dan perkembangan kognitif peserta didik sesuai dengan teori sosiogenesis. Artinya, kejadian atau masalah yang terjadi di lingkungan sosial di luar diri peserta didik itu merupakan sumber pengetahuan dan akan berdampak pada perkembangan kognitif peserta didik. Perkembangan kognitif peserta didik akan baik dalam pertumbuhannya jika siswa atau peserta didik berperan aktif serta sejalan dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Konsep- penting ini dari teori sosiogenesis Vygotsky tentang perkembangan kognitif peserta didik atau siswa sesuai dengan revolusi sosiokultural dalam teori belajar dan pembelajaran adalah merupakan teori hukum genetik tentang pertumbuhan dan perkembangan (*genetic law of*

development), perkembangan proksimal (*zone of proximal development*) serta mediasi (Arends, 2009: 404).

C. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kontekstual

Berikut ini adalah penjelasan tentang prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual yang meliputi integrasi antara konten dan konteks, pemberian arti dan relevansi materi pelajaran bagi siswa/peserta didik, serta penggunaan situasi dan konteks nyata/real dalam pembelajaran. Setiap prinsip disertai dengan contoh praktis

1. Integrasi antara Konten dan Konteks

Integrasi antara konten dan konteks berarti bahwa materi pelajaran (konten) harus diajarkan dengan mempertimbangkan lingkungan atau situasi di mana siswa berada (konteks). Hal ini akan membantu siswa untuk melihat bagaimana pengetahuan yang mereka pelajari dapat berkembang dan berkembang serta bisa diterapkan dalam kehidupan nyata. Contoh simpel: *Dalam pembelajaran matematika, guru/pendidik dapat menggunakan masalah dalam dunia nyata seperti mengatur anggaran untuk perjalanan sekolah dan atau menghitung luas taman bermain. Hal ini akan membantu siswa memahami bagaimana konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan serta pengukuran yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.*

2. Pemberian Arti dan Relevansi Materi Pelajaran bagi Siswa

Memberikan arti dan relevansi pada materi pelajaran berarti mengaitkan pelajaran dengan minat, pengalaman, dan tujuan hidup siswa. Ini membantu siswa melihat nilai dan tujuan dari apa yang mereka pelajari. Contoh simpel: *Dalam pelajaran sejarah, pendidik/guru dapat mengaitkan atau menghubungkan peristiwa sejarah dengan isu-isu modern yang relevan bagi siswa yang*

terjadi di zaman sekarang, seperti menghubungkan perjuangan hak sipil dengan gerakan hak asasi manusia saat ini. Ini membantu siswa/peserta didik dapat melihat atau memahami betapa pentingnya mempelajari sejarah untuk memahami dan menghadapi tantangan masa kini.

3. Penggunaan Situasi dan Konteks Nyata dalam Pembelajaran

Menggunakan situasi dan konteks nyata dalam pembelajaran berarti mengaitkan dan atau menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman dunia nyata yang relevan dan autentik bagi siswa terjadi pada saat ini. Hal ini sangat membantu siswa/peserta didik mengembangkan pemahaman dan ide yang lebih dalam dan mengaplikasi praktis dari apa yang mereka pelajari dalam kehidupan mereka. Contoh: Dalam pelajaran sains, guru/pendidik dapat mengajak peserta didik/siswa melakukan eksperimen atau penelitian lapangan seperti menguji kualitas air di sungai lokal atau mengamati keanekaragaman hayati di taman kota. Hal ini memberikan kepada siswa kesempatan untuk menerapkan konsep ilmiah dalam situasi nyata dan melihat dampak langsung dari pembelajaran mereka serta dapat memahami dan menarik kesimpulan dari apa yang mereka amati.

D. Strategi Implementasi

Strategi-strategi dalam pembelajaran kontekstual yaitu:

1. Studi Kasus dan Contoh Implementasi di Berbagai Tingkat Pendidikan

Studi kasus adalah metode pembelajaran yang menggunakan cerita nyata atau hipotetis untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah. Strategi ini relevan untuk berbagai tingkat pendidikan. Contoh

Implementasi: **SD**. Guru menggunakan studi kasus tentang komunitas lokal yang menghadapi masalah sampah. Siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan mempresentasikan temuan mereka. **SMP**. Guru sejarah memberikan studi kasus tentang konflik internasional dan meminta siswa untuk meneliti, menganalisis penyebab dan dampak, serta mempresentasikan solusi diplomatik. Dan **SMA**. Guru ekonomi menggunakan studi kasus perusahaan yang mengalami kebangkrutan. Siswa diminta menganalisis penyebabnya, mendiskusikan strategi pemulihan, dan menyusun rencana bisnis.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning, PBL) adalah strategi di mana siswa terlibat dalam proyek yang mendalam dan kompleks untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui investigasi dan respon terhadap tantangan yang autentik. Contoh Implementasi: **SD**. Siswa membuat proyek taman sekolah dengan meneliti tanaman lokal, membuat desain, dan menanam taman tersebut. **SMP**. Siswa melakukan proyek penelitian ilmiah tentang polusi air di daerah mereka, termasuk pengumpulan sampel, analisis data, dan presentasi hasil. Dan **SMA**. Siswa mengembangkan aplikasi mobile sederhana untuk menyelesaikan masalah lokal, seperti pengelolaan sampah atau informasi kesehatan masyarakat.

3. Simulasi dan Permainan Peran

Simulasi dan permainan peran adalah strategi yang melibatkan siswa dalam skenario tiruan yang mencerminkan situasi nyata, memungkinkan mereka untuk mempraktikkan keterampilan dan memahami konsep dengan cara yang interaktif. Contoh Implementasi: **SD**. Guru menggunakan permainan peran toko untuk mengajarkan konsep matematika dasar seperti

penjumlahan, pengurangan, dan pengelolaan uang. *SMP*. Siswa berpartisipasi dalam simulasi sidang PBB untuk belajar tentang diplomasi, negosiasi, dan isu-isu internasional. dan *SMA*. Siswa memainkan peran sebagai pengusaha dan investor dalam simulasi pasar saham untuk memahami dinamika ekonomi dan investasi.

4. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Kontekstual

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran kontekstual melibatkan integrasi alat dan platform digital untuk mendukung pembelajaran yang relevan dan bermakna, memungkinkan akses ke sumber daya yang lebih luas dan interaksi yang lebih dinamis. Contoh Implementasi: *SD*. Siswa menggunakan aplikasi augmented reality (AR) untuk belajar tentang sistem tata surya dengan memvisualisasikan planet-planet secara interaktif. *SMP*. menggunakan platform kolaboratif online untuk proyek penelitian tim, memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan berbagi sumber daya secara virtual. dan *SMA*. Siswa menggunakan alat analisis data dan visualisasi untuk proyek ilmiah, seperti analisis statistik data lingkungan atau pemrograman robotika.

E. Penilaian dalam Pembelajaran Kontekstual

Nurdyansyah & Fahyuni (2016:48) berpendapat bahwa penilaian dalam pembelajaran kontekstual ini bertujuan untuk mengevaluasi atau mencari pemahaman peserta didik dalam situasi yang nyata serta bermakna. Metode penilaian yang sangat relevan, yaitu penilaian berbasis portofolio, pendekatan penilaian autentik dan evaluasi formatif serta sumatif dalam konteks pembelajaran kontekstual.

1. Pendekatan Penilaian Autentik

Penilaian autentik adalah metode penilaian yang meminta siswa untuk melakukan tugas yang nyata dan relevan dengan dunia luar sekolah, memungkinkan mereka untuk menerapkan

pengetahuan dan keterampilan dalam konteks kehidupan nyata. Contoh pertama: *Siswa bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi masalah lingkungan tempat tinggal dan mengembangkan solusi praktis selanjutnya proses dan hasil kerja mereka dievaluasi..* dan contoh ke dua: *Siswa mengelola perusahaan, menirukan atau simulasikan serta membuat keputusan strategis, dan melaporkan hasil bisnis mereka di kelas dalam persentase.*

2. Penilaian Berbasis Portofolio

Dalam penilaian berbasis portofolio ini melibatkan pengumpulan karya siswa selama masa atau periode tertentu, hal ini menunjukkan perkembangan dan pencapaian mereka dalam berbagai aspek pembelajaran selama ini. Contoh pertama yaitu *Portofolio seni: Siswa mengumpulkan karya seni mereka selama satu semester, termasuk sketsa, lukisan, dan refleksi pribadi tentang proses kreatif.* Dan contoh ke dua yaitu *Portofolio menulis: Siswa menyusun kumpulan tulisan, mulai dari draf awal hingga esai akhir, menunjukkan proses berpikir dan perbaikan yang mereka lakukan.*

3. Evaluasi Formatif dan Sumatif dalam Konteks Pembelajaran Kontekstual

- a. Evaluasi formatif adalah proses penilaian yang dilakukan selama pembelajaran untuk memberikan umpan balik yang berguna bagi pengajaran dan pembelajaran. Contoh Evaluasi formatif: Guru menggunakan kuis singkat, diskusi kelas, dan refleksi harian untuk mengukur pemahaman siswa dan menyesuaikan pengajaran.
- b. Evaluasi sumatif adalah penilaian yang dilakukan di akhir periode pembelajaran untuk mengevaluasi pencapaian siswa secara keseluruhan. Contoh Evaluasi

sumatif: Ujian akhir proyek di mana siswa harus menyelesaikan tugas kompleks yang mencakup berbagai aspek dari apa yang telah mereka pelajari selama kursus.

F. Pembelajaran Konstektstual dan Konvensional

Perbedaan mendasar program pembelajaran konstektstual dan konvensional terletak pada penekannya, di mana pada model konvensional lebih menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai (jelas dan operasional), sementara program pembelajaran CTL lebih menekankan pada skenario pembelajarannya, yaitu kegiatan tahap demi tahap yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 1 Perbedaan Pembelajaran Kontektstual dengan Konvensional

No	PENDEKATAN KONTEKSTUAL	PENDEKATAN KONVENSIONAL
1	Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.	Siswa penerima informasi secara pasif.
2	Siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling mengoreksi.	Siswa belajar secara individu.
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan atau masalah yang disimulasikan.	Pembalajaran abstrak dan teoritis.
4	Perilaku dibangun atas kesadaran diri.	Perilaku dibangun atas kebiasaan.
5	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman.	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan.

Model Pembelajaran Kontekstual

6	Hadiah untuk perilaku baik adalah kepuasan.	Hadiah untuk perilaku baik adalah pujian atau nilai (angka) rapor.
7	Seseorang tidak melakukan yang jelek karena dia sadar hal itu keliru dan merugikan.	Seseorang tidak melakukan yang jelek karena takut hukuman.
8	Bahasa diajarkan dengan pendekatan komunikatif, siswa menggunakan bahasa dalam konteks nyata.	Bahasa diajarkan dengan pendekatan struktural; rumus diterangkan sampai paham, kemudian dilatihkan (<i>drill</i>).
9	Pemahaman rumus dikembangkan atas dasar skemata yang sudah ada dalam diri siswa.	Rumus itu ada diluar diri siswa, yang harus diterangkan, diterima, dihafalkan, dan dilatihkan.
10	Pemahaman rumus itu relatif berbeda antara siswa yang satu dengan lainnya sesuai dengan skemata siswa (<i>on going process of development</i>).	Rumus adalah kebenaran absolut (sama untuk semua orang). Hanya ada dua kemungkinan, yaitu pemahaman rumus yang salah atau benar.
11	Siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing.	Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
12	Penghargaan terhadap pengalaman siswa sangat diutamakan.	Pembelajaran tidak memperhatikan pengalaman siswa.
13	Hasil belajar diukur dengan berbagai cara: proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, tes, dan lain-lain.	Hasil belajar diukur hanya dengan tes.

14	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks, dan <i>setting</i> .	Pembelajaran hanya terjadi di kelas.
15	Penyesalan adalah hukuman dari perilaku jelek.	Sanksi adalah hukuman dari perilaku jelek.
16	Perilaku baik berdasar motivasi intrinsik.	Perilaku baik berdasar motivasi ekstrinsik.
17	Seseorang berperilaku baik karena yakin itulah yang terbaik dan bermanfaat.	Seseorang berperilaku baik karena dia terbiasa melakukan begitu. Kebiasaan ini dibangun dengan hadiah yang menyenangkan.

Sumber: Ditjen Dikdasmen (2003) dalam Nurdyansyah & Fahyuni (2016:47-48)

G. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kontekstual

Simeru, Arden dkk (2023:91) dalam penerapan model pembelajaran kontekstual ini, memiliki kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi serta penerapannya. Adapun kelebihan penerapan model pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran ini, yaitu antara lain:

1. Materi yang disajikan/diberikan lebih praktikal, kontekstual, dan faktual;
2. Kegiatan proses pembelajaran berpusat atau yang utama yaitu peserta didik dan berkreasi sesuai bakat atau minat masing-masing siswa;
3. Menstimulus peserta didik untuk bisa berpikir dan berkreasi serta melakukan secara kreatif, analitis, kritis dan sistematis;

4. Memudahkan dalam memberikan materi atau penyajian materi dan tingkat persentase pada pemahaman peserta didik lebih signifikan atau dominan karena dilakukan berdasarkan konsep belajar sambil melakukan (*learning by doing*);
5. Materi pembelajaran sesuai dan relevan atau realita dengan kehidupan masing-masing peserta didik yang heterogen;
6. Suasana dalam pembelajaran interaktif, aktif dan komunikatif;
7. Pola ini dapat diterapkan pada semua bidang studi; dan
8. Dapat dilakukan proses pembelajaran pada kelas *outdoor* dan kelas *indoor*

Selain kelebihan di atas, adapun kekurangan dari model pembelajaran kontekstual ini, yaitu:

1. Butuh strategi dan penguasaan untuk menghasilkan output atau hasil pembelajaran yang efektif;
2. Butuh proses penyiapan media untuk materi pembelajaran tertentu;
3. Butuh kreatifitas atau seni serta manajemen waktu agar suasana pembelajaran berlangsung tidak membosankan dan tetap kondusif; dan
4. Butuh pendampingan/bimbingan serta intensitas komunikasi yang aktif antara pendidik dan peserta didik untuk menghasil output pembelajaran yang lebih maksimal dan baik.

H. Tantangan dan Solusi

Implementasi pembelajaran kontekstual di sekolah dapat menghadapi berbagai tantangan. Namun, dengan strategi yang tepat dan dukungan dari berbagai pihak, hambatan-hambatan ini dapat diatasi.

1. Kendala-kendala yang mungkin dihadapi guru dan sekolah.

John Dewey (2018) mengemukakan mengadvokasi pembelajaran kontekstual tetapi juga menyadari kompleksitas dan tantangan dalam pelaksanaannya.

Kendala-kendala yang terjadi diantaranya:

- a. Keterbatasan Waktu dan Kurikulum: Guru sering kali terbebani oleh kurikulum yang padat dan adanya pergantian kurikulum sehingga sulit untuk menyisihkan waktu untuk kegiatan pembelajaran kontekstual yang lebih mendalam.
- b. Kurangnya Sumber Daya: Banyak sekolah tidak memiliki sumber daya yang cukup, baik materi maupun teknologi, untuk mendukung pembelajaran kontekstual.
- c. Keterampilan Guru: Tidak semua guru memiliki keterampilan atau pelatihan yang memadai untuk menerapkan pembelajaran kontekstual secara efektif.
- d. Penilaian: Mengukur hasil pembelajaran kontekstual bisa menjadi tantangan karena memerlukan metode penilaian yang berbeda dari penilaian tradisional.

2. Strategi untuk mengatasi hambatan dalam menerapkan model ini.

Lev Vygotsky (2017) Menekankan pentingnya dukungan sosial dan kolaborasi dalam pembelajaran, yang relevan untuk strategi mengatasi hambatan.

Strategi-strategi untuk mengatasi hambatan ini antara lain:

- a. Pengembangan Profesional Guru: Menyediakan pelatihan dan pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam pembelajaran kontekstual.
- b. Kolaborasi Antar Guru: Mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi praktik terbaik dan sumber daya.

- c. Integrasi Kurikulum: Mengintegrasikan pembelajaran kontekstual ke dalam kurikulum yang ada untuk memastikan keselarasan dengan tujuan pendidikan.
- d. Pemanfaatan Teknologi: Menggunakan teknologi sebagai alat untuk memperluas sumber daya dan peluang pembelajaran kontekstual.

3. Dukungan yang diperlukan dari berbagai pihak.

Bronfenbrenner (2019) Menekankan pentingnya lingkungan eksternal dalam perkembangan individu, yang dapat diaplikasikan pada dukungan sistemik dalam pendidikan.

Dukungan yang Diperlukan

- a. Pemerintah: Menyediakan kebijakan yang mendukung, dana, dan sumber daya untuk sekolah.
- b. Komunitas: Melibatkan komunitas dalam proses pembelajaran untuk memberikan konteks yang relevan dan dukungan tambahan.
- c. Orang Tua: Mendorong partisipasi dan dukungan orang tua dalam kegiatan pembelajaran kontekstual.
- d. Organisasi Nonprofit dan Bisnis: Menawarkan dukungan dalam bentuk pendanaan, sumber daya, dan peluang kolaboratif.

I. Studi Kasus dan Contoh

Studi kasus pembelajaran kontekstual menunjukkan bagaimana pendekatan ini diterapkan di berbagai sekolah atau negara dan manfaat yang diperoleh dari implementasinya.

1. Contoh penerapan sukses di berbagai sekolah atau negara

- a. Finlandia: Pembelajaran Fenomena

Negara Finlandia telah terkenal dengan pendekatan inovatif dalam pendidikan, termasuk penghapusan subjek

tradisional untuk mendukung pembelajaran berbasis fenomena. Pembelajaran berbasis fenomena adalah pendekatan kontekstual di mana siswa belajar melalui eksplorasi fenomena nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Contohnya: Di sekolah dasar di Helsinki, siswa mempelajari fenomena perubahan iklim dengan melakukan proyek lingkungan. Mereka melakukan eksperimen, mengumpulkan data, dan mengunjungi situs-situs yang terkena dampak langsung dari perubahan iklim. Manfaat yang di dapatkan langsung oleh siswa di Negara Finlandia yaitu: Meningkatkan keterlibatan siswa dengan topik yang relevan dan Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif oleh Sahlberg, P (2019).

b. Singapura: Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Work)

Di Singapura, pembelajaran berbasis proyek merupakan komponen penting dari kurikulum, terutama di tingkat menengah dan pra-universitas. Pendekatan ini mendorong siswa untuk bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek yang kompleks dan relevan. Contohnya: Di sekolah menengah, siswa menyelesaikan proyek penelitian tentang sumber energi terbarukan. Mereka mengidentifikasi masalah energi lokal, melakukan penelitian, dan mengembangkan solusi inovatif. Manfaat dalam pembelajaran proyek ini yaitu Meningkatkan kemampuan penelitian dan pemecahan masalah serta Mempromosikan keterampilan kerja tim dan komunikasi menurut Tan, O. S. (2017).

c. Amerika Serikat: Pembelajaran Terpadu di High Tech High
High Tech High (HTH) di California, AS, adalah jaringan sekolah yang dikenal dengan pendekatan pembelajaran kontekstualnya, yang mengintegrasikan

kurikulum berbasis proyek dengan teknologi tinggi. Contohnya Proyek Desain dan Teknologi:** Siswa di HTH mengerjakan proyek: yang menggabungkan desain dan teknologi. Misalnya, mereka merancang dan membuat prototipe alat bantu bagi penyandang disabilitas, yang melibatkan penelitian, desain, pembuatan, dan pengujian. Manfaatnya yaitu Mengembangkan keterampilan praktis dan teknis dan Menghubungkan pembelajaran dengan dunia kerja nyata oleh Kallick, B., & Zmuda, A. (2017).

2. Kasus-kasus inspiratif yang menunjukkan manfaat dari pembelajaran kontekstual

a. Jawa Barat: SDN Gudangkopi II Kab. Sumedang

Dea dkk (2016:460) penelitian yang di lakukan pada siswa kelas IV SDN Gudangkopi II Jawa Barat pada materi gaya dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model penerapan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana penilaian terhadap proses aktivitas siswa ada 3 aspek, yaitu aspek kerjasama, aspek keaktifan serta aspek pemecahan masalah. Setelah menjalani tindakan penelitian hingga tiga aspek aktivitas, siswa mengalami peningkatan dan mencapai target yang telah ditentukan, yaitu dengan persentase mencapai 100%.

b. Suryana dkk

Nuryana dkk (2021:48) dalam penelitian yang dilakukan antara penggunaan pendekatan kontekstual dengan pendekatan tradisional serta penerapannya di kelas, terlihat jelas dan mendapatkan hasil yang nyata serta perbedaan paling inti dari dua pendekatan ini yaitu pada pendekatan CTL siswa secara aktif atau lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Tetapi pada pendekatan tradisional, siswa penerima informasi secara pasif.

c. Tiongkok: Sekolah Dasar Hupan

Sekolah Dasar Hupan di Tiongkok mengimplementasikan program pembelajaran berbasis lingkungan untuk mendukung pembelajaran kontekstual. Contohnya: Siswa terlibat dalam proyek jangka panjang yang mempelajari ekosistem lokal. Mereka melakukan observasi langsung, mengumpulkan data ekologi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pelestarian. Manfaat yang didapat yaitu: Mengembangkan pemahaman mendalam tentang lingkungan dan Meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab lingkungan oleh Li, J., & Chen, Q. (2020: 391-406).

d. Australia: Pembelajaran STEM di New South Wales

Sekolah-sekolah di New South Wales, Australia, telah mengadopsi pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). Contoh Teknologi dan Rekayasa: Siswa sekolah menengah bekerja dalam tim untuk merancang, membangun, dan menguji model jembatan yang harus memenuhi kriteria tertentu, seperti kekuatan dan efisiensi biaya. Manfaat yang diperoleh Meningkatkan minat dan keterampilan dalam bidang STEM dan Mendorong kreativitas dan inovasi menurut Williams, P. J. (2019:24).

J. Penutup

Pembelajaran kontekstual telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan dengan situasi nyata dan relevan. Ke depan, pendekatan ini diperkirakan akan terus berkembang dan memiliki implikasi signifikan bagi pengembangan kurikulum dan pendidikan secara umum.

1. Perkembangan masa depan pembelajaran kontekstual

a. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Kontekstual

Model TPCK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif oleh Mishra, P & Koehler, M. J. (2017: 19-33). Selanjutnya Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2019) menambahkan Perkembangan yang terjadi: Realitas Virtual (VR) dan Realitas Tertambah (AR): VR dan AR memungkinkan siswa mengalami lingkungan belajar yang mendalam dan interaktif, membantu mereka memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih nyata. Dalam Analitik Pembelajaran: Penggunaan big data dan analitik pembelajaran untuk menyesuaikan pengalaman belajar berdasarkan kebutuhan dan kemajuan individu siswa.

b. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Thomas Markham (2018) Menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Perkembangan ke depan yaitu:

- ✚ Interdisipliner: Proyek-proyek masa depan cenderung lebih interdisipliner, menggabungkan berbagai bidang studi untuk memberikan pemahaman yang holistik.
- ✚ Kolaborasi Global: Peningkatan kolaborasi antara siswa dari berbagai negara melalui proyek-proyek global yang difasilitasi oleh teknologi komunikasi.

2. Implikasi untuk pengembangan kurikulum dan pendidikan secara umum

a. Kurikulum Fleksibel dan Adaptif

Menurut Ken Robinson (2018) Mengadvokasi perlunya sistem pendidikan yang fleksibel dan mampu

beradaptasi dengan kebutuhan siswa yang beragam. Selanjutnya Tomlinson, C. A. (2017) menambahkan Implikasi pada Desain Kurikulum Fleksibel: Kurikulum masa depan akan dirancang untuk lebih fleksibel, memungkinkan penyesuaian berdasarkan minat dan kebutuhan siswa serta konteks lokal dan Penilaian Berkelanjutan: Penilaian akan menjadi bagian integral dari proses belajar, dengan fokus pada umpan balik formatif yang membantu perkembangan siswa secara berkelanjutan.

b. Pendidikan Holistik dan Keterampilan Abad 21

Howard Gardner (2019) Teori kecerdasan majemuk menunjukkan bahwa pendidikan harus mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan keterampilan siswa. Implikasinya pada Pengembangan Keterampilan Abad 21: Fokus pada pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dan Pendidikan Holistik: Memperhatikan aspek emosional, sosial, dan etis dari perkembangan siswa, bukan hanya akademik.

3. Kesimpulan

Pembelajaran kontekstual memiliki potensi besar untuk terus berkembang dan membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengajar dan belajar. Dengan dukungan teknologi, kurikulum yang adaptif, dan fokus pada keterampilan abad 21, pendidikan masa depan dapat menjadi lebih relevan, efektif, dan menyeluruh bagi setiap siswa.

Pembelajaran kontekstual lebih menekankan atau mengutamakan pada peran peserta didik daripada guru. Materi pembelajaran ditentukan berdasarkan kebutuhan peserta didik. Dalam praktiknya pelaksanaannya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan materinya sendiri dalam

konteks yang sebenarnya sehingga peserta didik mudah untuk mengetahui dan memahami materi yang ada. Pengajaran kontekstual dapat memotivasi peserta didik untuk mengeksplorasi atau melakukan pembelajaran berdasarkan bakat dan minat peserta didik. Sebagai salah satu model pembelajaran saat ini, tentu tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan dalam pola penerapan dan aplikasinya. Namun demikian, di era digital sekarang ini berdasarkan kebijakan pemerintah tentang kurikulum merdeka yang dicanangkan, model pembelajaran kontekstual sangat relevan dan tepat diterapkan dalam aktifitas dunia pembelajaran di semua jenjang pendidikan saat ini.

BAB 6

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

A. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah (PBM) atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mengedepankan pendekatan konstruktivis, di mana siswa belajar melalui pengalaman nyata dalam memecahkan masalah. Dalam model ini, siswa dihadapkan pada situasi atau tantangan yang relevan, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. Proses ini melibatkan kolaborasi antar siswa, sehingga mereka dapat berbagi ide, berdiskusi, dan membangun pengetahuan bersama.

Model pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk "belajar cara belajar" secara kooperatif dalam mencari solusi untuk masalah-masalah dari dunia nyata. Permasalahan yang dipilih dan disediakan oleh guru tersebut bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Masalah ini diberikan kepada siswa sebelum mereka mempelajari materi yang berkaitan dengan penyelesaian masalah tersebut. Siswa dilatih untuk mampu dan terampil dalam berpikir tingkat tinggi, kritis dan kreatif. Dalam penerapannya, guru tidak berfungsi sebagai informator tetapi sebagai fasilitator.

Pembelajaran fokus pada masalah yang terjadi di dunia nyata, yang menjadi langkah awal bagi siswa dalam memperoleh informasi atau pengetahuan. Siswa digiring pada permasalahan nyata untuk memulai belajar. Melalui pemecahan masalah, siswa

dapat menggunakan pengetahuan berupa konsep yang telah dimiliki siswa sebelumnya untuk membentuk pemahaman baru.

Model pembelajaran ini menciptakan kondisi belajar yang dinamis kepada siswa dan dapat membangun motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa (Hamdani et al. 2022). Siswa juga difasilitasi untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif penyelesaian serta mempertimbangkan dampaknya, sambil mengumpulkan dan membagikan informasi yang relevan. Selain itu, siswa dilatih untuk menyajikan hasil temuan mereka dengan baik dan dibiasakan untuk merefleksikan efektivitas cara berpikir dan strategi pemecahan masalah yang mereka gunakan (Inayati 2022).

B. Teori-teori yang Mendasari Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah didukung oleh teori-teori belajar dari para ahli yang menekankan pentingnya pengalaman nyata, kolaborasi, motivasi, dan pemahaman mendalam dalam pembelajaran. Berikut ini beberapa teori belajar yang mendasari PBM.

1. Teori Perkembangan Kognitif

Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget (1936) adalah landasan penting dalam memahami bagaimana anak-anak mempelajari dunia di sekitarnya. Teori ini berfokus pada empat tahap perkembangan kognitif yang dilalui individu dari bayi hingga dewasa: sensori-motor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pada setiap tahapan, anak-anak mengalami perubahan cara berpikir dan memahami informasi, serta kemampuan memecahkan masalah yang semakin kompleks.

Menurut Piaget, bahwa anak-anak secara alami memiliki keinginan yang tinggi dan berusaha untuk dapat memahami dunia di sekitar mereka, sehingga mereka dapat membentuk representasi tentang lingkungan yang dialaminya. Seiring perkembangan, anak-anak memperoleh kemampuan bahasa yang lebih baik, kapasitas memori yang lebih besar, serta kemampuan untuk membentuk representasi mental yang lebih kompleks dan abstrak mengenai dunia. Tahapan perkembangan ini memotivasi mereka untuk menyelidiki dan memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang konsep-konsep tersebut. Pendekatan kognitif menjadi dasar bagi pembelajaran berbasis masalah, di mana Piaget menekankan bahwa seorang siswa secara aktif berperan dalam mengumpulkan informasi serta membangun pengetahuannya sendiri (Ardianti, Sujarwanto, and Surahman 2021).

Dalam penerapan PBM yang sesuai dengan teori Piaget, guru perlu memperhatikan perkembangan kognitif siswa agar metode pembelajaran efektif dan dapat mencapai tujuan. Dengan memahami tahap-tahap kognitif ini, pendidik bisa memberikan pengalaman belajar yang sesuai, sehingga siswa bisa memecahkan masalah secara mandiri dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

2. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme yang dipelopori Lev Vygotsky (1978) menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan. Vygotsky menambahkan konsep zona perkembangan proksimal (ZPD) dan *scaffolding*, yang menekankan bahwa pembelajaran berlangsung lebih efektif dengan bantuan orang lain, terutama ketika siswa berada dalam ZPD mereka.

Dalam model pembelajaran ini, siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka dengan memecahkan masalah nyata, berinteraksi dengan rekan-rekan, dan mengembangkan solusi secara mandiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan *scaffolding* sesuai kebutuhan siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky.

3. Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)

Teori belajar sosial oleh Albert Bandura (1977) menekankan bahwa pembelajaran dapat terjadi melalui pengamatan dan peniruan. Konsep penting dalam teori ini adalah *self-efficacy* (keyakinan diri terhadap kemampuan mengatasi tantangan) dan modeling (belajar dengan mengamati perilaku orang lain). Bandura berpendapat bahwa individu dapat belajar dari lingkungan sosial mereka, termasuk teman sekelas atau rekan kerja.

Siswa bekerja dalam kelompok, memungkinkan mereka untuk saling belajar dan mengamati solusi satu sama lain. Interaksi ini tidak hanya memperkaya proses belajar tetapi juga meningkatkan *self-efficacy* siswa saat mereka berhasil memecahkan masalah secara kolaboratif.

4. Teori Pembelajaran Pengalaman (*Experiential Learning Theory*)

David Kolb (1984) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui pengalaman langsung. Siklus pembelajaran Kolb mencakup empat tahapan yaitu pengalaman konkret, refleksi observasional, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif.

Pembelajaran dianggap paling efektif ketika siswa dapat mengalami sendiri, merenung, mengembangkan konsep, dan menguji konsep tersebut. Siswa mengalami langsung proses pembelajaran dengan menghadapi masalah

nyata yang perlu diselesaikan. Siklus pengalaman ini sejalan dengan tahapan PBM, karena siswa perlu melakukan refleksi, mengembangkan solusi, dan menguji solusi mereka.

5. Teori Pemrosesan Informasi (*Information Processing Theory*)

Teori pemrosesan informasi memandang pembelajaran sebagai serangkaian tahapan pemrosesan yang melibatkan perhatian, pengkodean, penyimpanan, dan pengambilan informasi. Robert Gagné (1985) menguraikan sembilan peristiwa pembelajaran yang mencakup semua tahapan dalam memfasilitasi pembelajaran.

Melalui PBM, siswa mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis, dan mengorganisasikan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah. Hal ini mendukung pemrosesan informasi mendalam, karena siswa secara aktif bekerja untuk menyerap dan mengingat informasi yang relevan melalui penerapan langsung.

6. Teori Motivasi: *Self-Determination Theory* (SDT)

Self-Determination Theory berfokus pada motivasi intrinsik dan tiga kebutuhan psikologis utama: *autonomi*, *kompetensi*, dan *keterkaitan*. Menurut Edward Deci dan Richard Ryan (1985), ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

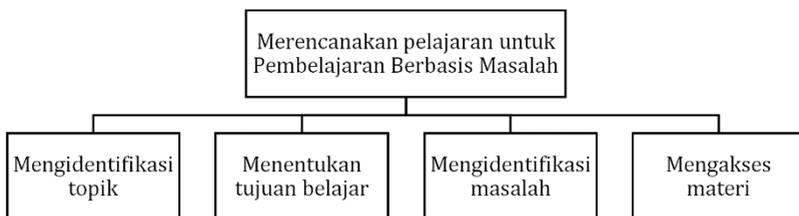
Siswa diberi kebebasan untuk menentukan cara mereka mengatasi masalah (otonomi), tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka (kompetensi), dan kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok (keterkaitan). Model PBM mendukung motivasi intrinsik siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model PBM menjadikan masalah sebagai pusat untuk mengembangkan keterampilan penyelesaian masalah, pemahaman konsep, dan kemandirian belajar. Model PBM memiliki tiga karakteristik utama, yaitu (1) pelajaran berpusat pada penyelesaian masalah, (2) siswa memegang tanggung jawab utama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru, dan (3) guru berperan memberikan dukungan kepada siswa dalam proses pemecahan masalah.

Implementasi model ini biasanya dilakukan dalam kelompok kecil (maksimal empat orang). Hal tersebut dilakukan agar setiap siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran. Guru memandu siswa dengan memberikan pertanyaan dan dukungan lainnya saat mereka bekerja menyelesaikan masalah. Penting bagi guru untuk memiliki keterampilan, kreatifitas serta profesionalitas yang tinggi untuk memastikan keberhasilan pembelajaran ini .

Menurut Eggen dan Kauchak (2012), terdapat beberapa hal yang penting untuk dilakukan dalam merencanakan pelajaran untuk PBM, diantaranya adalah mengidentifikasi topik, menentukan tujuan belajar, mengidentifikasi masalah dan mengakses materi.



Gambar 1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Masalah

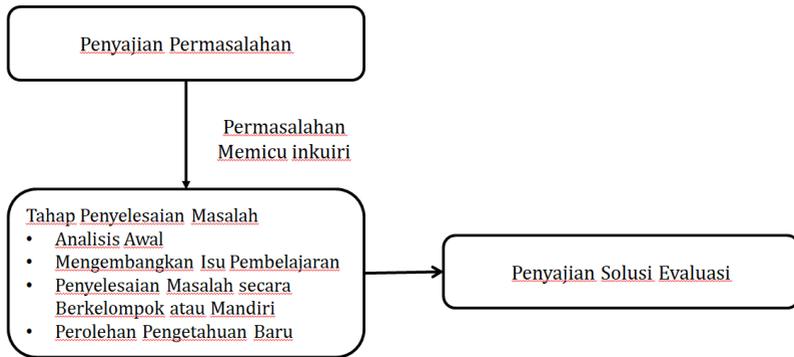
Dalam PBM, guru memulainya dengan meninjau pengetahuan awal yang dibutuhkan siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan. Selanjutnya, dengan arahan dari guru, siswa merancang dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kegiatan pemecahan masalah memanfaatkan motivasi yang muncul dari rasa ingin tahu, tantangan dari tugas-tugas autentik, serta keterlibatan dan otonomi siswa. Dimulai dengan suatu masalah, kegiatan ini merangsang rasa ingin tahu dan memberikan tantangan; tugas-tugas autentik menghubungkan konsep abstrak dengan situasi dunia nyata, sementara otonomi dan keterlibatan siswa terbentuk selama proses berlangsung. PBM diakhiri ketika siswa mempresentasikan dan mendiskusikan hasil dari upaya pemecahan masalah mereka.

D. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah diawali dengan penyajian masalah kepada siswa. Langkah pertama dalam proses ini adalah memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, sehingga mereka menjadi aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pemilihan masalah yang sesuai akan membangkitkan keingintahuan siswa dan merangsang proses inkuiri dalam pikiran mereka.

Penyelesaian masalah membutuhkan analisis masalah serta identifikasi pengetahuan yang sudah dimiliki dan yang masih perlu dipelajari. Tahap awal setelah siswa dihadapkan pada suatu permasalahan mencakup (1) pendefinisian masalah, (2) analisis masalah, (3) pengembangkan ide-ide untuk penyelesaian masalah, yang dapat dilengkapi dengan perumusan hipotesis, dan (4)

mengidentifikasi topik-topik pembelajaran yang relevan (Sani, 2015).



Gambar 2. Komponen Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Nurdin (2016) langkah-langkah penerapan model PBM secara umum meliputi lima langkah yaitu (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing pengalaman individu atau kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Langkah-langkah (sintaks) PBM sebagai berikut:

1. Orientasi pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan masalah kepada siswa, biasanya berupa situasi nyata yang menarik perhatian dan relevan dengan kehidupan mereka. Masalah ini harus menantang dan dirancang untuk memancing rasa ingin tahu siswa serta memotivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

2. Organisasi untuk belajar

Pada tahap ini, siswa mendefinisikan masalah secara lebih spesifik, mengidentifikasi pengetahuan awal yang mereka

miliki, serta menentukan informasi tambahan yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah. Mereka bekerja dalam kelompok kecil untuk mengatur strategi dan menetapkan tujuan belajar.

3. Penyelidikan dan pengumpulan informasi

Siswa mulai mengumpulkan data, mencari informasi, dan mempelajari konsep yang relevan dari berbagai sumber, baik melalui penelitian mandiri, sumber pustaka, maupun bimbingan dari guru. Mereka menganalisis dan mengelaborasi informasi yang didapat untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

4. Pengembangan dan pemecahan masalah

Berdasarkan informasi yang terkumpul, siswa bekerja sama untuk merumuskan solusi atau hipotesis. Mereka mengeksplorasi berbagai ide, membahas alternatif solusi, dan menguji kemungkinan penyelesaian masalah. Pada tahap ini, siswa berlatih berpikir kritis dan mengembangkan kreativitas mereka.

5. Presentasi dan evaluasi solusi

Siswa mempresentasikan hasil temuan dan solusi yang telah mereka kembangkan kepada kelas atau kelompok lain, kemudian mendiskusikan dan mengevaluasi efektivitasnya. Proses ini mendorong refleksi atas hasil kerja mereka, baik terhadap solusi yang diusulkan maupun terhadap strategi pemecahan masalah yang digunakan.

6. Refleksi dan evaluasi pembelajaran

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi, di mana siswa, dengan bimbingan guru, meninjau kembali proses belajar mereka, memahami kekuatan dan kelemahan solusi mereka, serta mengevaluasi perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar. Guru memberikan umpan

balik untuk membantu siswa memperbaiki pendekatan dan strategi mereka di masa depan.

E. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model PBM (Problem-Based Learning, atau PBL) memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan oleh pendidik dalam merancang dan menerapkan metode ini di kelas. Berikut adalah beberapa di antaranya:

1. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah
 - a. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
Model PBM mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menganalisis masalah dan mengembangkan solusi yang inovatif. Siswa belajar untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang, yang membantu memperkaya proses berpikir mereka.
 - b. Meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab belajar.
Siswa menjadi lebih mandiri karena mereka bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Mereka diajarkan untuk mencari informasi secara mandiri dan mengembangkan pemahaman dengan menghubungkan berbagai konsep.
 - c. Memperkuat pemahaman konsep dan pembelajaran mendalam. Model PBM memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari pada situasi nyata, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan relevan. Pengalaman ini membantu memperkuat ingatan jangka panjang.
 - d. Mengembangkan keterampilan kolaboratif dan sosial.
Dalam PBM, siswa biasanya bekerja dalam kelompok, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan

- keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama-sama.
- e. Meningkatkan motivasi belajar. Masalah-masalah yang diangkat dalam PBM biasanya relevan dengan kehidupan nyata, yang bisa memotivasi siswa untuk belajar karena mereka merasa pembelajaran ini memiliki manfaat langsung dalam kehidupan mereka.
2. Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah
- a. Memerlukan waktu yang lebih lama. Model PBM membutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses pemecahan masalah dan pemahaman konsep yang mendalam. Hal ini bisa menjadi tantangan terutama dalam sistem pendidikan yang terbatas oleh waktu.
 - b. Tidak cocok untuk semua materi pelajaran. Model ini lebih efektif pada mata pelajaran yang berbasis pemecahan masalah (seperti sains, matematika, atau ilmu sosial) dan kurang efektif pada materi yang sifatnya lebih hafalan atau prosedural.
 - c. Memerlukan keterampilan fasilitasi guru yang baik. Guru harus memiliki keterampilan fasilitasi yang kuat untuk membimbing siswa tanpa memberikan solusi langsung. PBL menuntut guru untuk menjadi fasilitator yang memahami cara membimbing proses inkuiri siswa.
 - d. Risiko ketidakmerataan partisipasi dalam kelompok. Dalam kerja kelompok, ada kemungkinan beberapa siswa akan lebih dominan, sementara yang lain kurang aktif. Hal ini bisa mengakibatkan ketidakmerataan partisipasi dan hasil belajar yang kurang optimal bagi sebagian siswa.
 - e. Keterbatasan sumber daya dan akses informasi. Model PBM memerlukan sumber daya yang memadai, seperti akses informasi, materi referensi, dan waktu untuk

penelitian. Di lingkungan yang memiliki keterbatasan sumber daya, implementasi PBL dapat menjadi lebih sulit.

Dengan memahami kelebihan dan kekurangan ini, guru dapat menentukan strategi yang tepat untuk mengoptimalkan efektivitas model PBL dan mengatasi kendala yang mungkin dihadapi selama pelaksanaannya.

BAB 7

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PJBL)

A. Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan konstruktivis yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Metode pengajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah kehidupan nyata dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran (Purnomo and Ilyas, 2019). Lebih lanjut, pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang dapat digunakan untuk mengorganisir proyek di dalam ruang kelas. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan untuk sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa dan lebih kolaboratif.

Siswa secara aktif terlibat dalam menyelesaikan proyek secara mandiri dan dalam tim/berkelompok, dan kurikulumnya mengintegrasikan masalah-masalah nyata dan praktis (Taufiqurrahman and Junaidi, 2021). Siswa diharapkan dapat memenuhi berbagai tujuan yang mencakup berbagai keterampilan, termasuk keterampilan proses, sosial, kognitif, dan psikomotorik (Yaumi, 2017). Kurikulum pembelajaran ini, seperti yang dikemukakan oleh Zhou (2005), inisiatif ini bertujuan untuk menumbuhkan imajinasi dan kreativitas, menanamkan nilai-nilai kemanusiaan, memfasilitasi pertumbuhan pribadi, mendorong pemikiran kritis, dan mengembangkan individu yang berdedikasi pada pertumbuhan pribadi dan memiliki tanggung jawab sebagai individu.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pedagogis kontemporer yang mengintegrasikan pengalaman pribadi siswa dengan menitikberatkan pada penerapan teori-teori yang ada di dalam kurikulum. Metode ini mendorong siswa untuk terlibat dalam pemikiran kritis saat mereka memperoleh pengetahuan baru, menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran. PjBL dirancang untuk memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses inkuirinya, sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai dasar penilaian (Efstratia, 2014).

Meskipun semua model pembelajaran yang menghasilkan proyek dapat dianggap sebagai pembelajaran berbasis proyek, namun tidak semua model pembelajaran berbasis proyek memiliki sifat yang sama. Untuk memastikan apakah sebuah pelajaran dapat diklasifikasikan sebagai bentuk PjBL, perlu mempertimbangkan sejumlah kriteria utama. Dikutip dari Wulansari (Wulansari, 2012), ada lima (5) kriteria utama yang harus dipenuhi agar sebuah pelajaran dapat diklasifikasikan sebagai PjBL adalah sentralitas (*centrality*), mengarahkan pertanyaan (*driving question*), penyelidikan konstruktivisme (*constructive investigations*), otonomi (*autonomy*), dan realistik (*realism*), yakni sebagai berikut:

1. *PBL projects are central, not peripheral to the curriculum.*

Kriteria ini dilengkapi dengan dua penjelasan. 1) proyek yang dikerjakan harus mewakili kurikulum. Dalam PjBL, proyek merupakan inti dari strategi pengajaran, dimana siswa memikirkan dan mempelajari konsep-konsep inti dari materi melalui proyek tersebut; 2) jika siswa mempelajari sesuatu di luar kurikulum, maka hal tersebut tidak dikategorikan sebagai PjBL, apabila tidak ada kaitan langsung dengan isi kurikulum.

2. Proyek PjBL dirancang untuk mendorong siswa untuk terlibat dengan konsep dan prinsip-prinsip dasar yang melekat pada kurikulum pembelajaran. Definisi proyek harus secara eksplisit mengaitkan aktivitas dengan pengetahuan konseptual yang mendasarinya. Proyek biasanya disusun berdasarkan pertanyaan terbuka yang tidak memiliki satu jawaban yang pasti (*ill-defined problem*). Selain itu, Proyek dalam PjBL dapat dirancang secara tematik, atau kombinasi topik yang diambil dari dua atau lebih banyak mata kuliah.
3. *PjBL* ini memfasilitasi keterlibatan siswa dalam penyelidikan konstruktivis. Penyelidikan dapat didefinisikan sebagai proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, atau pengembangan model. Kegiatan inti dari proyek harus memfasilitasi keterlibatan siswa dalam transformasi dan konstruksi pengetahuan, yang mencakup perolehan pengetahuan dan keterampilan baru. Apabila kegiatan inti dari proyek tidak cukup menantang atau dapat dicapai dengan penerapan informasi atau keterampilan yang sudah dipelajari, maka proyek tersebut pada dasarnya merupakan latihan dan bukan merupakan upaya PjBL yang sesungguhnya.
4. *Project are student-driven to some significant degree*. Aspek mendasar dari proyek ini tidak berpusat pada peran dosen; proyek ini tidak berbentuk instruksi atau paket tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Sebagai contoh, tugas laboratorium dan buklet pembelajaran tidak mencerminkan PjBL. PjBL memprioritaskan kemandirian, fleksibilitas, jadwal yang tidak terlalu terstruktur, dan akuntabilitas siswa dibandingkan dengan proyek konvensional dan pembelajaran tradisional.

5. Proyek dirancang agar realistis dan tidak dibuat terlalu menuntut aspek akademis. Karakteristik proyek dimaksudkan untuk mengilhami rasa kebermaknaan bagi siswa. Karakteristik ini dapat mencakup topik, tugas, peran yang dimainkan siswa, konteks di mana pekerjaan proyek dilakukan, produk yang dihasilkan, atau kriteria yang digunakan untuk menilai produk atau kinerja. PjBL melibatkan eksplorasi tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah otentik (bukan simulasi), dan solusinya berpotensi untuk diterapkan di dunia nyata.

Pembelajaran berbasis proyek menawarkan pendekatan alternatif untuk memperoleh pengetahuan, di mana siswa didorong untuk terlibat dengan materi pelajaran dengan cara meniru proses yang dilakukan oleh para ilmuwan (Abdurahman et al., 2024). Jika dilaksanakan secara efektif, metode pembelajaran ini dapat terbukti menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk melintasi batas-batas disiplin ilmu untuk memecahkan masalah, sehingga memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan pribadi mereka (Ramadhan and Hindun, 2023). Oleh karena itu, siswa termotivasi untuk bereksplorasi ketika mereka berada dalam lingkungan guru yang memungkinkan mereka memiliki tingkat otonomi tertentu, seperti halnya dalam lingkungan kelas. Dalam konteks ini, peran guru adalah sebagai pembimbing atau mentor selama pembelajaran berbasis proyek, yang sangat penting karena memungkinkan bimbingan pola pikir siswa, sehingga memfasilitasi munculnya kreativitas dan pemikiran kritis mereka (Mahtumi et al., 2022).

Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, guru berperan sebagai fasilitator, yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan wawasan tentang materi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersifat membimbing. Dalam lingkungan kelas tradisional, guru dianggap sebagai sumber utama pengetahuan dan keahlian, dengan tanggung jawab untuk menyebarkan informasi secara langsung kepada siswa. Dalam kelas pembelajaran berbasis proyek, siswa dibiasakan untuk bekerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan dengan cara yang otentik dengan tugas yang sedang dikerjakan, dan sarana untuk belajar sering kali sangat beragam. Hal ini berbeda dengan kelas “konvensional”, yang digunakan dalam situasi kelas yang bersifat individual; penilaian lebih difokuskan pada hasil daripada proses, dan sumber daya pembelajaran cenderung dibatasi dalam kemampuannya untuk berkembang.

B. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Prinsip-prinsip pembelajaran dalam Project-Based Learning sebagaimana yang dikembangkan oleh George Lucas Educational Foundation (2014) dan Williams & Williams (dalam Mills & Treagust, 2003) dalam (Afriana, 2015) terdiri dari :

1. Principle of Intractable Problem or Question.

Masalah mendasar dari pembelajaran berbasis masalah adalah merangsang siswa untuk terlibat dalam proses penemuan jawaban. Pembelajaran dimulai dengan perumusan masalah dan pertanyaan yang memfasilitasi pemahaman siswa tentang elemen-elemen penting dari proses penyelidikan, termasuk pemilihan kegiatan penyelidikan yang sesuai, persiapan alat yang diperlukan, dan langkah-langkah yang harus diambil untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan.

2. *Principle of Sustained exploration.*

Proses eksplorasi didasarkan pada prinsip penelaahan yang berkesinambungan. Penugasan masalah dan inisiasi pertanyaan di awal proses pembelajaran merupakan tahap awal dari eksplorasi. Pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kompetensi kolaboratif, dan strategi manajemen diri merupakan beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan proses pembelajaran secara eksploratif.

3. *Principle of Authenticity.*

Prinsip dasar dari pembelajaran berbasis proyek adalah integrasi pengetahuan dengan aplikasi dunia nyata. Prinsip autentik dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek dengan tiga cara utama, antara lain:

- a. Istilah “autentik” digunakan dalam konteks proyek. Proyek yang dirancang oleh siswa didasarkan pada pengalaman langsung mereka di dunia nyata. Sebagai contoh, sebuah proyek dapat berupa pembuatan buku menu untuk sebuah restoran atau permainan peran antara penjual dan pembeli.
- b. Aktivitas dan peralatan yang digunakan dalam proyek harus asli. Selama proyek berlangsung, siswa terlibat dalam kegiatan yang mencerminkan pengalaman kehidupan nyata mereka, seperti menghitung biaya perjalanan atau menulis surat kepada editor majalah.
- c. Dampak dari hasil proyek harus otentik. Hasil proyek diharapkan berdampak pada lingkungan. Misalnya, proyek membuat poster larangan atau peraturan di lingkungan sekolah yang berdampak pada kedisiplinan siswa.

d. *Principle of Student Voice and Choice*

Prinsip pendapat dan kebebasan untuk memilih oleh siswa dalam pembelajaran berbasis proyek mengharuskan siswa untuk mengungkapkan pendapat dan membuat pilihan selama pelaksanaan proyek. Dewey (1956) menyatakan bahwa prinsip suara dan pilihan siswa merupakan cara yang efektif untuk mendorong pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Sebagai contoh, siswa diberikan kesempatan yang lebih besar untuk mengartikulasikan ide-ide atau memilih hal-hal spesifik dari sebuah proyek, dan mereka didorong untuk mengekspresikan perspektif mereka ketika guru mengajukan pertanyaan atau menyajikan masalah.

e. *Principle of Reflection*

Dalam pembelajaran berbasis proyek, tidak hanya siswa yang melakukan refleksi, guru juga ikut serta dalam melakukan proses ini. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan yang dilakukan selama proses penyelesaian masalah untuk mengetahui tantangan yang dihadapi selama proyek berlangsung dan bagaimana cara mengatasinya. Selain itu, refleksi memungkinkan siswa untuk meningkatkan pengetahuan (metakognitif) mereka selama proses pembelajaran.

f. *Principle of Critique and Revision*

Proses pemberian kritik dan revisi adalah praktik standar selama proyek berlangsung. Baik kelompok, guru, atau bahkan para profesional dapat memberikan kritik dan saran untuk membantu para siswa dalam

mengidentifikasi dan mengatasi masalah-masalah yang ada dalam hasil proyek mereka melalui proses revisi.

g. Principle of Publication

Mempublikasikan produk yang dibuat oleh siswa dapat meningkatkan kekuatan motivasi dari PjBL, mendorong siswa untuk menghasilkan karya yang berkualitas tinggi. Dengan menghasilkan representasi nyata dari pembelajaran yang mereka lakukan, siswa dapat terlibat dalam wacana seputar pekerjaan mereka ketika dipublikasikan. Membuat karya siswa dapat diakses oleh publik merupakan metode yang efektif untuk mengkomunikasikan kepada orang tua, anggota masyarakat, dan audiens yang lebih luas tentang sifat PjBL dan kontribusinya terhadap perkembangan siswa.

C. Tahapan-tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek untuk siswa dalam pembelajaran ini dapat dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Tahapan-tahapan ini dapat dilihat sebagai delapan kegiatan pembelajaran (Hamidah et al., 2020), yakni sebagai berikut:

1. Perencanaan: Proses perencanaan mencakup lima kegiatan mendasar, yakni: pemilihan topik proyek, latihan kemampuan berkomunikasi pra-proyek, perumusan pertanyaan-pertanyaan penting, pengembangan rencana proyek, dan pemetaan jadwal penyelesaian proyek.
2. Implementasi: Rencana implementasi terdiri dari satu kegiatan, yang mencakup penyelesaian proyek.
3. Pelaporan hasil proyek: Dua kegiatan yang termasuk dalam tahap ini adalah penilaian hasil proyek dan evaluasi proyek, serta evaluasi hasil proyek dan kegiatan pembelajaran.

D. Asesmen Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Sebagaimana dikemukakan oleh (Larmer, 2015), penilaian pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan dalam bentuk penilaian sumatif dan formatif. Penilaian sumatif dilakukan untuk menentukan kemampuan siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diuraikan dalam rencana pembelajaran. Penilaian ini dapat dilakukan setelah kegiatan pra-komunikatif atau setelah menyelesaikan proses pembelajaran berbasis proyek. Bagian berikut ini menyajikan contoh desain penilaian sumatif berdasarkan KKM.

10.6 Menjelaskan tiga pola penyebaran Islam dari pendekatan kolaboratif antara pedagang dan pemimpin, pendekatan Pesisir ke Pedalaman dan pendekatan Istana ke Rakyat Jelata					
KKM	Jenis Penilaian	Tujuan Penilaian	Teknik Penilaian	Level Kognitif/OTS	Instrumen
Menjelaskan pendekatan kolaboratif antara pedagang dan pemimpin dalam penyebaran Islam	Pengetahuan	Siswa dapat menganalisis faktor-faktor berkembangnya agama Islam berdasarkan beragam teori penyebaran agama Islam di Nusantara yang telah dipelajari	Tes	C5	Tes tertulis pilihan ganda

Penilaian formatif dalam pembelajaran berbasis proyek disusun berdasarkan fase-fase dalam proses pembelajaran. Penilaian ini dapat dilakukan dengan menerapkan skema berikut.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL)

Perencanaan	<ul style="list-style-type: none">• Memilih topik proyek• Kegiatan pra-komunikatif• Mengajukan pertanyaan penting• Merancang rencana proyek		1. Penilaian sikap
Implementasi	<ul style="list-style-type: none">• Kegiatan inkuiri (pengumpulan dan pemrosesan data)• Penyelesaian Proyek		2. Penilaian pengetahuan
Pelaporan	Penilaian hasil proyek		3. Penilaian keterampilan

(Hamidah et al., 2020)

E. Keunggulan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Kelebihan yang terkait dengan pembelajaran berbasis proyek dapat disebutkan sebagai berikut.

1. Peningkatan prestasi belajar siswa;
2. Penanaman kemampuan berpikir kritis, keterampilan pengolahan data dan informasi, kemampuan pemecahan masalah, kompetensi kerja sama tim, kemampuan komunikasi, dan kemampuan manajemen diri siswa ;
3. Peningkatan daya tarik dan motivasi siswa; dan
4. Penyediaan pengalaman belajar yang berangkat dari realitas.

Namun demikian, para guru juga harus mempertimbangkan tantangan potensial yang dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek.

1. Pilihan Materi Yang Terbatas.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek membutuhkan alokasi waktu yang cukup banyak, dan oleh

karena itu, guru wajib memilih materi yang paling tepat untuk proyek yang diberikan.

2. Kemajemukan Kelompok

Pemilihan anggota kelompok yang tidak tepat dapat menghambat kemampuan siswa untuk melaksanakan proyek. Guru bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap kelompok terdiri dari anggota yang dinamis yang dapat berkontribusi pada proyek yang sedang dikerjakan, dan bahwa kelompok tersebut memiliki keragaman dalam hal kemampuan dan latar belakang.

3. Terbatasnya Waktu Untuk Berkonsultasi

Mengingat banyaknya tugas yang harus diawasi oleh para guru, sulit bagi mereka untuk membuat jadwal konsultasi yang tidak mengganggu waktu belajar. Sebelum menerapkan model ini, guru wajib menyusun jadwal konsultasi yang tidak mengganggu waktu pembelajaran. Selain itu, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana konsultasi, seperti membuat grup WhatsApp untuk tujuan tersebut (Hamidah et al., 2020).

Kendala-kendala tersebut dapat dihindari jika guru dan siswa dapat mempersiapkannya dengan matang. Selain itu, kendala-kendala tersebut dapat dijadikan sebagai tantangan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran bahasa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk mencapai keterampilan abad ke-21.

BAB 8

MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING

A. Definisi E-Learning

E-Learning atau pembelajaran elektronik, adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyediakan bahan ajar, interaksi antara pengajar dan peserta didik, serta evaluasi pembelajaran melalui platform digital. E-Learning dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan rangkaian solusi yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Wirani & Manurung, 2020). Definisi ini menunjukkan bahwa E-Learning tidak hanya tentang penyediaan informasi, tetapi juga tentang pengembangan kemampuan peserta didik melalui media digital.

Salah satu karakteristik utama dari E-Learning adalah fleksibilitasnya dalam hal waktu dan tempat. Sukanto (2020) menyatakan bahwa E-Learning memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki akses ke internet. Fleksibilitas ini membuat E-Learning menjadi pilihan yang ideal bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau berada di lokasi yang jauh dari institusi pendidikan tradisional.

E-Learning juga mendorong pembelajaran mandiri, yang menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan modern. Rohman et al. (2023) menemukan bahwa peserta didik yang terlibat dalam E-Learning cenderung mengembangkan kemampuan belajar mandiri yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Ini karena E-Learning menuntut

peserta didik untuk lebih proaktif dalam mengatur waktu dan memahami materi pembelajaran secara mandiri.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, E-Learning terus mengalami evolusi dan peningkatan dalam kualitas serta efektivitasnya. Inovasi teknologi seperti artificial intelligence (AI) dan virtual reality (VR), E-Learning dapat menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif dan adaptif. Teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan engagement dan hasil belajar peserta didik, menjadikan E-Learning sebagai salah satu model pembelajaran yang paling efektif di masa depan.

B. Sejarah dan Perkembangan E-Learning

E-Learning telah mengalami evolusi yang signifikan sejak pertama kali diperkenalkan. Konsep pembelajaran jarak jauh yang menjadi cikal bakal E-Learning sudah ada sejak abad ke-19 dengan penggunaan surat menyurat untuk mengirimkan bahan pelajaran (Pustikayasa et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan untuk belajar dari jarak jauh bukanlah hal baru, namun teknologi telah mengubah cara penyampaian dan aksesibilitas pembelajaran tersebut.

Pada tahun 1960-an, teknologi komputer mulai digunakan dalam pendidikan, yang dikenal sebagai Computer-Based Training (CBT). Oka (2022) menyatakan bahwa CBT merupakan langkah awal dalam penggunaan teknologi untuk pendidikan, di mana komputer digunakan untuk menyampaikan instruksi dan latihan interaktif. CBT ini membuka jalan bagi pengembangan teknologi pembelajaran yang lebih maju di masa mendatang.

Era internet pada tahun 1990-an membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Rohman et al. (2022) menyebutkan bahwa dengan munculnya World Wide Web, informasi dapat disebarluaskan dengan lebih cepat dan luas, sehingga memungkinkan

berkembangnya E-Learning. Pada masa ini, institusi pendidikan mulai mengembangkan platform online untuk menyampaikan materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan peserta didik.

Salah satu tonggak penting dalam sejarah E-Learning adalah munculnya Learning Management Systems (LMS) pada akhir 1990-an dan awal 2000-an. LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola, mendokumentasikan, melacak, dan melaporkan program pendidikan atau pelatihan (Himmy'azz et al., 2024). LMS memungkinkan institusi untuk menyusun kurikulum, menyediakan materi ajar, dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik secara efektif.

Pada awal 2000-an, E-Learning mulai diadopsi secara luas oleh institusi pendidikan tinggi dan perusahaan untuk pelatihan karyawan. Sanjaya (2020) melaporkan bahwa pada dekade ini, banyak universitas mulai menawarkan kursus online yang dapat diakses oleh mahasiswa dari seluruh dunia. Hal ini memperluas akses pendidikan tinggi dan memungkinkan orang untuk belajar tanpa harus meninggalkan pekerjaan atau rumah mereka.

Munculnya teknologi mobile pada akhir 2000-an dan awal 2010-an membawa E-Learning ke level yang lebih tinggi. Mobile Learning atau M-Learning memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui perangkat seluler seperti smartphone dan tablet (Junita, 2019). Dengan M-Learning, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan gaya hidup modern yang mobile.

Seiring dengan perkembangan teknologi, konten E-Learning juga menjadi lebih interaktif dan menarik. Wahyudi et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia, seperti video, animasi, dan simulasi, meningkatkan keterlibatan dan retensi pembelajaran. Pengembangan teknologi seperti

Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) juga mulai diintegrasikan ke dalam E-Learning untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan realistis.

Pandemi COVID-19 pada tahun 2020 mempercepat adopsi E-Learning di seluruh dunia. UNESCO melaporkan bahwa dengan penutupan sekolah dan universitas, miliaran pelajar dan mahasiswa harus beralih ke pembelajaran daring (Sulasmi et al., 2020). Krisis ini menunjukkan pentingnya infrastruktur dan kesiapan teknologi dalam mendukung keberlanjutan pendidikan di masa-masa darurat.

E-Learning tidak hanya diterapkan dalam pendidikan formal tetapi juga dalam pelatihan korporat. Menurut Purwanto & Suratman, (2022), banyak perusahaan yang menggunakan E-Learning untuk mengembangkan keterampilan karyawan mereka secara efektif dan efisien. E-Learning dalam konteks ini mencakup pelatihan teknis, pengembangan profesional, dan pelatihan kepatuhan.

Masa depan E-Learning diprediksi akan semakin cemerlang dengan integrasi teknologi-teknologi canggih seperti Artificial Intelligence (AI) dan Machine Learning (ML). Teknologi ini dapat digunakan untuk personalisasi pembelajaran, menganalisis data belajar peserta didik, dan memberikan rekomendasi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, E-Learning akan terus berkembang dan memainkan peran penting dalam transformasi pendidikan global.

C. Karakteristik E-Learning

E-Learning memiliki sejumlah karakteristik unik yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional. Karakteristik ini mencakup fleksibilitas waktu dan tempat, mendukung pembelajaran mandiri, interaktivitas, variasi konten

digital, efisiensi biaya, serta tantangan seperti keterbatasan interaksi tatap muka dan kendala teknis. Selain itu, E-Learning mampu menyediakan akses pendidikan yang luas, personalisasi pembelajaran, dan terus berkembang dengan integrasi teknologi-teknologi canggih seperti Artificial Intelligence (AI) dan Machine Learning (ML). Setiap karakteristik ini berkontribusi pada bagaimana E-Learning diimplementasikan dan diterima dalam berbagai konteks pendidikan.

Salah satu karakteristik utama E-Learning adalah fleksibilitas waktu dan tempat. E-Learning memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki akses ke internet (Rohman et al., 2022). Fleksibilitas ini membuat E-Learning menjadi pilihan yang ideal bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau berada di lokasi yang jauh dari institusi pendidikan tradisional, memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan personal.

Karakteristik kedua dari E-Learning adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri. Rohman (2024) menemukan bahwa peserta didik yang terlibat dalam E-Learning cenderung mengembangkan kemampuan belajar mandiri yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan untuk mengatur waktu dan memahami materi pembelajaran secara mandiri, yang pada gilirannya meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab dalam proses belajar.

Interaktivitas merupakan karakteristik penting lainnya dalam E-Learning. Wulan et al. (2024) menyatakan bahwa fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis online, dan video konferensi memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memungkinkan adanya

feedback yang cepat dan efektif antara pengajar dan peserta didik, yang esensial untuk pembelajaran yang efektif.

E-Learning juga menawarkan berbagai bentuk konten digital yang beragam dan menarik. Yasin et al. (2024) menjelaskan bahwa konten digital dalam E-Learning dapat mencakup video, modul teks, simulasi interaktif, dan berbagai bentuk materi lain yang dapat diakses secara online. Diversifikasi konten ini membantu memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka.

Salah satu keunggulan utama E-Learning adalah efisiensi biaya. E-Learning dapat mengurangi biaya pendidikan secara signifikan karena menghilangkan kebutuhan akan fasilitas fisik dan biaya transportasi. Dengan demikian, E-Learning menjadi solusi yang lebih ekonomis dan inklusif, terutama bagi mereka yang berada di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan finansial.

Namun, E-Learning juga memiliki tantangan, salah satunya adalah keterbatasan interaksi tatap muka. Uddin & Firnanda (2024) mengemukakan bahwa salah satu kelemahan E-Learning adalah kurangnya interaksi langsung antara pengajar dan peserta didik, yang dapat mengurangi kesempatan untuk mendapatkan bimbingan personal dan interaksi sosial. Oleh karena itu, penting bagi program E-Learning untuk mencari cara-cara inovatif dalam menjaga interaksi personal tersebut melalui berbagai fitur interaktif dan kolaboratif yang ada di platform digital.

E-Learning juga harus mampu mengatasi kendala teknis yang sering kali muncul. Masalah seperti koneksi internet yang lambat, perangkat yang tidak memadai, dan kurangnya keterampilan teknis bisa menghambat efektivitas E-Learning. Institusi pendidikan perlu memastikan bahwa mereka memiliki

infrastruktur teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan kepada pengajar dan peserta didik untuk mengatasi kendala ini, memastikan bahwa semua peserta didik dapat berpartisipasi secara efektif.

Kemampuan E-Learning untuk menyediakan akses yang luas ke pendidikan adalah salah satu karakteristik yang sangat berharga. E-Learning dapat menjangkau peserta didik di berbagai belahan dunia, termasuk di daerah yang sulit dijangkau oleh pendidikan tradisional. Hal ini membantu mengurangi kesenjangan pendidikan dan memungkinkan lebih banyak orang untuk mendapatkan akses ke pendidikan berkualitas.

Personalization atau personalisasi pembelajaran adalah karakteristik lain dari E-Learning yang memberikan nilai tambah. Teknologi E-Learning memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, kecepatan belajar, dan minat peserta didik. Personalization ini memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan efektif, meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

E-Learning memiliki potensi besar untuk terus berkembang dengan integrasi teknologi-teknologi canggih seperti Artificial Intelligence (AI) dan Machine Learning (ML). Teknologi tersebut dapat digunakan untuk personalisasi pembelajaran, menganalisis data belajar peserta didik, dan memberikan rekomendasi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, E-Learning akan terus berkembang dan memainkan peran penting dalam transformasi pendidikan global, memberikan pengalaman belajar yang semakin adaptif dan efektif.

D. Komponen-komponen E-Learning

Komponen utama dalam E-Learning adalah platform E-Learning yang menjadi infrastruktur dasar dalam pelaksanaan

pembelajaran elektronik. Learning Management System (LMS) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola, mendokumentasikan, melacak, dan melaporkan program pendidikan atau pelatihan. LMS memungkinkan institusi untuk menyusun kurikulum, menyediakan materi ajar, dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik secara efektif, sehingga menjadi fondasi yang krusial dalam implementasi E-Learning.

Konten digital merupakan komponen esensial lainnya dalam E-Learning. Konten digital dalam E-Learning dapat mencakup berbagai bentuk seperti video, modul teks, simulasi interaktif, dan berbagai bentuk materi lain yang dapat diakses secara online. Diversifikasi konten ini membantu memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka, meningkatkan keterlibatan dan retensi pembelajaran.

Interaksi daring adalah komponen penting yang memungkinkan komunikasi dan kolaborasi antara pengajar dan peserta didik. Fitur interaktif seperti forum diskusi, chat, dan video konferensi memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memungkinkan adanya feedback yang cepat dan efektif, yang esensial untuk pembelajaran yang berkelanjutan.

Penilaian dan evaluasi adalah komponen kritis dalam E-Learning yang memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Berbagai alat evaluasi seperti kuis online, tugas, dan ujian digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik. Penilaian yang tepat dan akurat memungkinkan pengajar untuk menilai kemajuan belajar dan memberikan feedback yang konstruktif,

sehingga peserta didik dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mereka.

Dukungan teknis juga merupakan komponen penting dalam E-Learning yang memastikan bahwa semua peserta didik dapat mengakses dan memanfaatkan platform serta konten E-Learning dengan baik. Dukungan teknis mencakup bantuan dalam penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta pemecahan masalah teknis yang mungkin dihadapi peserta didik. Dukungan ini sangat penting untuk memastikan kelancaran proses belajar dan mengurangi hambatan teknis yang dapat mengganggu pembelajaran.

Komponen lainnya adalah aksesibilitas, yang memastikan bahwa E-Learning dapat diakses oleh semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. According to the World Wide Web Consortium (W3C), desain aksesibilitas melibatkan pembuatan konten dan antarmuka yang dapat digunakan oleh individu dengan berbagai kemampuan. Dengan demikian, E-Learning harus dirancang agar inklusif, memastikan bahwa semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang.

Komunikasi asinkron adalah fitur penting lainnya dalam E-Learning yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai jadwal mereka sendiri. Hekmatyar et al. (2024) menjelaskan bahwa komunikasi asinkron, seperti email dan forum diskusi, memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi dan berinteraksi dengan pengajar serta rekan-rekan mereka kapan saja. Fitur ini memberikan fleksibilitas lebih besar dalam pembelajaran, terutama bagi mereka yang memiliki jadwal yang sibuk atau berbeda zona waktu.

Keamanan data adalah komponen kritis dalam E-Learning yang melindungi informasi pribadi dan akademis peserta didik.

Standar keamanan informasi mencakup kebijakan dan prosedur untuk melindungi data dari akses yang tidak sah, kebocoran, atau kerusakan. Institusi pendidikan harus memastikan bahwa platform E-Learning mereka memiliki tingkat keamanan yang tinggi untuk menjaga privasi dan integritas data peserta didik.

Integrasi multimedia adalah komponen yang meningkatkan pengalaman belajar dalam E-Learning. Penggunaan multimedia seperti video, animasi, dan simulasi interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Integrasi multimedia membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

Analitik pembelajaran adalah komponen yang membantu dalam memantau dan menganalisis kemajuan belajar peserta didik. Analitik pembelajaran menggunakan data untuk memberikan wawasan tentang kinerja peserta didik, tren pembelajaran, dan area yang memerlukan perhatian lebih. Dengan analitik pembelajaran, pengajar dapat membuat keputusan yang lebih baik tentang strategi pengajaran dan intervensi yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Kelebihan dan Kekurangan E-Learning

E-Learning telah menjadi pilihan yang semakin populer dalam dunia pendidikan karena berbagai kelebihan yang ditawarkannya. Fleksibilitas waktu dan tempat, efisiensi biaya, dan dukungan terhadap pembelajaran mandiri adalah beberapa keunggulan utama yang membuat E-Learning menarik bagi peserta didik dan pengajar (Ardiansyah, 2024). Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan-kelebihan e-learning:

Salah satu kelebihan utama E-Learning adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. E-Learning

memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan jadwal mereka sendiri, sehingga sangat cocok bagi mereka yang memiliki jadwal yang sibuk atau berada di lokasi yang jauh dari institusi pendidikan tradisional. Fleksibilitas ini memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan personal, menjadikan E-Learning sebagai pilihan yang menarik bagi banyak orang.

Efisiensi biaya adalah kelebihan lain dari E-Learning yang tidak bisa diabaikan. E-Learning dapat mengurangi biaya pendidikan secara signifikan karena menghilangkan kebutuhan akan fasilitas fisik dan biaya transportasi. Institusi pendidikan juga dapat menghemat biaya operasional dengan memanfaatkan platform digital untuk menyampaikan materi ajar, sehingga E-Learning menjadi solusi yang lebih ekonomis dan inklusif bagi banyak peserta didik.

E-Learning juga mendukung pembelajaran mandiri, yang menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan modern. Peserta didik yang terlibat dalam E-Learning cenderung mengembangkan kemampuan belajar mandiri yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Kemampuan untuk belajar secara mandiri adalah keterampilan yang sangat berharga dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari, sehingga E-Learning dapat membantu mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan.

Interaktivitas dalam E-Learning adalah kelebihan lain yang meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis online, dan video konferensi memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini memungkinkan adanya feedback yang cepat dan efektif antara pengajar dan peserta didik, yang esensial untuk pembelajaran yang berkelanjutan dan efektif.

BAB 9

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF **(*COOPERATIVE LEARNING MODEL*)**

A. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.

Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga pembelajar bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain (W & Dkk, 2009).

Tujuan pembelajaran kooperatif antara lain: Membantu pembelajar untuk mencapai hasil belajar optimal dan mengembangkan keterampilan sosial pembelajar, Mengajarkan keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi dan Memberdayakan pembelajar kelompok atas sebagai tutor sebaya bagi kelompok bawah.

1. Pembelajaran Kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD)

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Model ini merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif, karena model yang praktis akan memudahkan melaksanakannya. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah

anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok. Kemudian seluruh siswa diberi tes dan tidak diperbolehkan saling membantu dalam mengerjakannya. Sedangkan menurut (*Slavin, 2008*) menjelaskan bahwa “*pembelajaran kooperatif dengan model STAD*”, yaitu siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan 4 atau 5 orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis, atau kelompok sosial lainnya.

2. Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas (disebut Jigsaw I) kemudian diadaptasi oleh Slavin dan temantemannya di Universitas John. Hopkins menjadi Jigsaw II. Pada Jigsaw I (orisinil) siswa hanya belajar konsep tertentu yang akan menjadi spesialisasi sementara konsep-konsep yang lain ia dapatkan melalui diskusi dengan teman satu timnya. Jigsaw orisinil membutuhkan waktu yang lebih sedikit bila dibandingkan dengan Jigsaw II. Sedangkan pada Jigsaw II setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi ahli. Pandangan (*Slavin, 2008*) *Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli.*

3. Group Investigation (GI)

Investigasi kelompok (*Group Investigation*) dikembangkan oleh shlomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel. Menurut (*Rusman, 2012*) Metode pembelajaran *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia, misalnya melalui dari buku pelajaran atau melalui internet. Metode ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi. peserta didik dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Peserta didik terlibat secara aktif mulai dari tahap pertama sampai tahap terakhir pelajaran. Hal itu akan memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih mempertajam pemahamannya terhadap materi. *Metode Group Investigation sangat cocok untuk bidang kajian yang memerlukan kegiatan studi proyek terintegrasi yang mengarah pada kegiatan perolehan, analisis, dan sintesis serta analisis informasi dalam upaya untuk memecahkan suatu (Slavin, 2008).*

4. Team Game Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. (*Slavin, 2008*) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan “*pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompentensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka*”. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada

perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement) (Sumantri, 2015). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Suprijono, 2009a). Menurut Slavin bahwa game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya (Slavin, 2008).

5. Think Pair Share (TPS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share (TPS)* atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. *Teknik belajar mengajar berpikir berpasangan (berempat) dikembangkan oleh Farnk Lyman (think pair share) sebagai struktur kegiatan pembelajaran cooperative learning (Trianto, 2007). Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain.*

Metode TPS berarti memberikan waktu pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan oleh guru (Lie, 2008). Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Setelah itu dijabarkan atau menjelaskan di ruang kelas. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TPS merupakan salah satu model pembelajaran yang memberi waktu bagi siswa untuk dapat berpikir secara individu maupun berpasangan (Huda, 2015).

Pembelajaran ini dikembangkan oleh Spencer Kagen, dkk. Pendekatan ini memberikan penekanan pada struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi pembelajar.

Struktur TPS memiliki langkah-langkah yang secara eksplisit memberi pembelajar waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain. Adapun langkah-langkahnya adalah:

Langkah 1: *Thinking* (berpikir) : Pendidid memberikan pertanyaan atau isu yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan meminta pembelajar untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat.

Langkah 2: *Pairing* (berpasangan) : Pendidik meminta pembelajar untuk berpasangan dengan pembelajar lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap berpikir. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban jika telah diajukan pertanyaan atau berbagi ide jika suatu persoalan telah diidentifikasi. Biasanya pendidik memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan.

Langkah 3: *Sharing* (berbagi) : Pendidik meminta kepada pasangan untuk berbagi secara klasikal tentang apa yang telah mereka diskusikan. Ini efektif dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan, sampai sekitar seperempat pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Manfaat dari TPS antara lain : 1. Siswa dapat menggunakan waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan tugasnya dan untuk saling mendengarkan satu sama lain, 2. Guru mempunyai waktu yang lebih banyak untuk berkonsentrasi mendengarkan jawaban siswa, mengamati reaksi siswa, dan mengajukan pertanyaan tingkat tinggi. 3. Mudah dilaksanakan dalam kelas yang besar. 4. Siswa dapat mengulang dalam merefleksikan atau menyampaikan.

Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah 1. Siswa dapat merumuskan dan mengajukan pertanyaan yang diajarkan. 2. Siswa terlatih menerapkan konsep karena bertukar pendapat dan

pemikiran dengan temannya untuk memecahkan masalah. 3. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok. 4. Siswa memperoleh kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. 5. Memungkinkan guru untuk lebih banyak memantau siswa dalam proses pembelajaran. 6. Dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga interaksi belajar lebih mudah dilaksanakan. 7. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompok. 8. Dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak Didik.

Sedangkan Kelemahan dari model pembelajaran ini adalah 1. Sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan siswanya rendah dan waktu yang terbatas, sedangkan jumlah kelompok yang terbentuk banyak. 2. Masing-masing kelompok perlu diawasi lebih intens oleh guru. 3. Ide yang muncul dari siswa kurang maksimal.

6. Numbered Heads Together (NHT)

Numbered Head Together (NHT) atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Model pembelajaran NHT ini adalah *salah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 (Trianto, 2007)*. Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Model *NHT* merupakan *salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan (Lie, 2008)*. Jadi

dengan tehnik tersebut selain dapat mepermudah dalam pembelajaran, dalam *pembagian* tugas tehnik ini juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi siswa terhadap keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya.

Struktur NHT biasanya juga disebut berpikir secara berkelompok adalah suatu pendekatan yang dikembangkan oleh Spencer Kagen. NHT digunakan untuk melibatkan lebih banyak pembelajar dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pembelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Sebagai gantinya mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas. Langkah-langkahnya adalah

Langkah 1: Penomoran: Pendidik membagi pembelajar ke dalam kelompok beranggota 3-5 orang dan setiap anggota diberi nomor 1 sampai 5.

Langkah 2: Mengajukan pertanyaan: Pendidik mengajukan sebuah pertanyaan kepada pembelajar. Pertanyaan ini bisa dalam bentuk kalimat tanya atau arahan.

Langkah 3: Berpikir bersama: Pembelajar menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan anggota dalam timnya mengetahui jawaban tersebut.

Langkah 4: Menjawab: Pendidik memanggil pembelajar dengan nomor tertentu, kemudian dia menjawab pertanyaan pendidik untuk seluruh kelas.

Tujuan Tipe Pembelajaran Kooperatif NHT adalah: 1. Hasil belajar akademik stuktural, yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. 2. Pengakuan adanya keragaman, yaitu agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang. 3. Pengembangan keterampilan sosial, untuk mengembangkan keterampilan social siswa. Keterampilan yang dimaksud antara lain berbagi tugas,

aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

Kelebihan Tipe NHT antara lain : Melatih siswa untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya, memupuk rasa kebersamaan dan membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan.

Kekurangan Tipe NHT antara lain : Siswa yang sudah terbiasa dengan cara konvensional akan sedikit kewalahan, Guru harus bisa memfasilitasi siswa dan Tidak semua mendapat giliran.

7. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match

Model pembelajaran make a match merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban atas suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. *Make a match* (mencari pasangan) merupakan model yang dikembangkan pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari/ mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. *Make a match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: pendalaman materi, penggalan materi, dan *edutainment*. Rusman menjelaskan bahwa *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif (**Rusman, 2012**). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suatu yang menyenangkan.

8. Rotating Trio Exchange

Model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman adalah sebuah cara mendalam bagi siswa untuk berdiskusi mengenai berbagai masalah dengan beberapa teman kelasnya. Dalam *Rotating Trio Exchange* siswa dapat saling bekerjasama dan saling mendukung, selain itu juga dapat mengembangkan *social skill* siswa. Hubungan yang baik dengan teman sekelas penting dalam perkembangan siswa di kelas, namun terkadang siswa mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan semua siswa dalam kelompok yang berbeda – beda. Selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik dengan anggota kelompoknya, anggota kelompok lain ataupun dengan guru. Pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* rancang untuk melibatkan siswa secara langsung ke dalam mata pelajaran untuk membangun perhatian serta minat mereka, memunculkan keinginan mereka dan merangsang berfikir. *Model pembelajaran kooperatif tipe Rotating Trio Exchange, kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang, kelas ditata sehingga setiap kelompok dapat melihat kelompok lainnya di kiri dan di kanannya (Silberman, 2007).*

9. Tipe Two Stay Two Stray

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan hal yang dapat membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk belajar. Belajar tidak hanya dilakukan oleh pribadi sendiri akan tetapi juga membutuhkan bantuan orang lain untuk saling bertukar pikiran satu sama lain. *Guru merupakan seseorang yang membantu peserta didik dalam proses belajar, akan tetapi terkadang peserta didik merasa canggung ketika belajar dengan guru karena adanya perbedaan usia dan gaya bahasa yang*

terkadang tidak sama sehingga membuat peserta didik merasa nyaman belajar dengan teman sebayanya (Iriantara, 2014). Belajar dengan teman sebaya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerjasama dalam menyelesaikan tugas terstruktur dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk menjadi sumber belajar bagi teman yang lain. Kondisi pembelajaran tersebut dapat dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif (Wena, 2010).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi dan Model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik. Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini melibatkan peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda (heterogen) dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pembelajaran *Two Stay Two Stray*

(TS-TS) guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pendamping, sedangkan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran ini dimaksudkan agar peserta didik benar-benar menerima ilmu dari pengalaman belajar bersama-sama dengan rekan-rekannya dalam kelompok heterogen. *Model pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi informasi dengan kelompok lain dan memberi kesempatan kepada kelompok untuk mengembangkan hasil informasi bersama kelompok lainnya (Huda, 2015).*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) tidak hanya membuat peserta didik belajar dan menerima materi yang di sampaikan oleh guru pada saat pembelajaran, melainkan peserta didik bisa juga belajar dari peserta didik

Penerapan Model *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dapat merangsang dan menggugah potensi peserta didik secara optimal dalam suasana belajar berkelompok. Pada saat peserta didik belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesetaraan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling menghargai satu sama lainnya. Kerjasama kelompok pembelajaran kooperatif dapat memotivasi dan melatih peserta didik untuk percaya diri yang dimulai dari sesama teman kelompok yang akhirnya akan membuat mereka bisa meningkatkan kekelompok yang lebih besar. Selain itu peserta didik juga dilatih dalam membangun hubungan interpersonal agar menjadi pribadi yang bisa memahami orang lain dan berusaha untuk diterima oleh orang lain. *Menggunakan model pembelajaran kooperatif menyadarkan peserta didik bahwa sumber belajar tidak hanya ada pada guru akan tetapi bisa ada pada teman sebaya dan sumber belajar yang lain sehingga memungkinkan semua peserta didik dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatisama atau sejajar (Pangewa, 2010).*

Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS) membagi peran-peran peserta didik sebagai *Stray* dan *Stay* yang kemudian bertugas untuk membagikan hasil. Peserta didik yang berperan sebagai *Stray* bertugas mencari informasi yang relevan untuk memecahkan suatu masalah dengan bertamu ke kelompok lain. Peserta didik yang berperan sebagai *Stay* bertugas membagikan hasil diskusi kelompoknya kepada *Stray* kelompok yang berkunjung. Peran-peran yang ada dalam model pembelajaran *Two Stay*.

Two Stray (TS-TS) mengharapkan agar peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah mengungkapkan pendapat dan memahami materi secara berkelompok dan dapat belajar untuk

saling membantu dalam kelompoknya Pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka, dan partisipas aktif dalam kelompok kecil membantu peserta didik belaja keterampilan sosial, sementara itu secara bersamaan mengembangkan sikap demokrasi dan keterampilan berpikir logis (Majid & Rochman, 2014).

Ciri-ciri model pembelajaran TSTS, yaitu (a) siswa akan bekerja dalam suatu kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya, (b) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah (c) mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda dan (d) penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain dengan cara:

- 1) Peserta didik bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
- 2) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok yang lain.
- 3) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- 4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
- 5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil hasil kerjanya.

Aktivitas belajar dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) melibatkan pengakuan timdan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota.

Inti kegiatan dalam *Two Stay Two Stray* (TS-TS), yaitu 1) Mengajar: guru mempresentasikan materi pelajaran dan dalam proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan agar peserta didik memahami materi pelajaran dari yang mereka kerjakan secara langsung 2) Belajar pada tim: peserta didik belajar melalui kegiatan kerja dalam kelompok dan antar kelompok yang akan dipandu oleh lembar kegiatan agar materi pelajaran bisa dituntaskan. Pembelajaran yang didapatkan oleh setiap kelompok tidak hanya terbatas pada dipahaminya materi pelajaran akan tetapi proses sosialisasi dengan anggota-anggota kelompok yang berbeda karakter dan tingkat pengetahuan melatih peserta didik untuk mampu bekerjasama dan menerima kelebihan dan kekurangan dari masing-masing anggota kelompoknya. 3) Kolaboratif: model pembelajaran *two stay two stray* tidak lagi membuat peserta didik berkompetisi satu sama lain dalam proses pembelajaran, akan tetapi melatih mereka untuk saling membantu memahami materi pelajaran dan mengurangi sikap individualistik peserta didik.

BAB 10

MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE*

A. Pengertian Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Think Pair Share* (TPS), yaitu model pembelajaran yang menstimulus partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar melalui proses membentuk gagasan, berinteraksi dan berbagi informasi terkait permasalahan yang sedang diselesaikan. Proses membentuk gagasan (berpikir) dapat dilakukan peserta didik secara mandiri maupun berkolaborasi (berpasangan) dengan peserta didik lainnya. Hal ini menyebabkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik menjadi meningkat seiring semakin kompleksnya pengalaman belajar yang ia miliki. Selain itu, kebebasan berargumen yang diberikan dapat merangsang keberanian peserta didik untuk berpendapat sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, efektif, dan menarik bagi peserta didik.

Menurut (Fadly, 2022), pada model pembelajaran *Think Pair Share* informasi yang diperoleh peserta didik dikumpulkan melalui kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, yang meliputi kegiatan membuat resume dari gagasan yang disampaikan peserta didik lain, menganalisis informasi yang diperoleh dan saling berdiskusi, sehingga peserta didik dapat memahami materi Pelajaran dengan baik. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan kemampuan psikomotor dan interaksi sosialnya. Ini berarti bahwa proses pembelajaran berorientasi pada peserta didik, guru hanya berfungsi sebagai mediator dan fasilitator pembelajaran.

Model pembelajaran *Think Pair Share* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dalam kegiatan pembelajarannya mencakup tiga aktivitas penting; membentuk gagasan atau berpikir (*think*), berpasangan (*pair*) dan berbagi (*share*). Tipe model kooperatif ini disintesis untuk merangsang interaksi sosial peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik dan lebih variatif. Materi pelajaran disampaikan secara singkat oleh guru, selanjutnya peserta didik secara mandiri merelevansikan pengalamannya dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru. Disamping itu, peserta didik juga dituntun saling berdiskusi untuk pemecahan persoalan yang diberikan secara berpasangan (kelompok kecil) untuk menemukan jawaban atau solusi. Sehingga, kemampuan berpikir bukan merupakan tujuan utama kegiatan pembelajaran, tapi kemampuan berkolaborasi dan pola interaksi juga menjadi target yang perlu dikembangkan melalui penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* (Rukmini, 2020).

B. Karakteristik Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut (Fadly, 2022), model pembelajaran *Think Pair Share* mempunyai karakteristik yang terdiri dari:

1. Terdapat permasalahan yang dikemukakan,
2. Secara heterogen (berdasarkan gender dan kemampuan), peserta didik dikelompokkan berpasang-pasangan
3. Presentasi hasil diskusi kelompok,
4. Hasil diskusi diarahkan pada materi pembelajaran.

Menurut (Khoirudin & Supriyanah, 2021; Simamora et al., 2024), karakteristik penting dari model pembelajaran *think pair share* terdapat pada sintaksnya, yaitu:

1. Tahap berpikir secara perseorangan (*think*),

2. Tahap membentuk kelompok dengan teman sebangku saling berpasangan (*pair*), dan
3. Berbagi informasi/gagasan bersama kelompok lain secara klasikal (*share*).

C. Manfaat Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut (Simamora et al., 2024) manfaat model Pembelajaran *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

1. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk belajar secara individual dan kolaboratif,
2. Dapat memotivasi peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran,
3. Peserta didik memperoleh peluang berpartisipasi menyampaikan gagasannya kepada teman-temannya, dan
4. Memberi peluang kepada peserta didik dalam mengembangkan logika berpikirnya.

D. Sintaks Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut garis besar, sintaks model pembelajaran *Think Pair Share* terdiri dari kegiatan berpikir perorangan (*think*), membentuk kelompok kecil untuk berdiskusi yang terdiri dari dua orang (*pair*), dan kegiatan berbagi informasi atau gagasan antar kelompok kecil (*share*).

Menurut (Simamora et al., 2024), dalam implementasi model pembelajaran *Think Pair Share*, alokasi waktu digunakan oleh peserta didik harus diatur dengan baik oleh pendidik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, sebelum tahap ini dilakukan, pendidik akan terlebih dahulu memberikan instruksi terkait materi Pelajaran yang akan didiskusikan oleh peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok. Ini bertujuan agar peserta didik

tidak kebingungan dalam mengerjakan tugas. Beberapa tahap yang dapat dilakukan pendidik adalah sebagai berikut:

1. Pendidik mengemukakan konsep pokok yang akan dipelajari dan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik,
2. Pendidik menyampaikan persoalan yang relevan dengan materi yang akan dikuasai oleh peserta didik,
3. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berpasangan dengan teman sebangkunya dan saling bertukar pendapat terkait tugas yang diberikan. Diskusi keduanya harus mencapai kesepakatan bersama,
4. Pendidik mengarahkan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya secara klasikal,
5. Pendidik membimbing diskusi berfokus pada permasalahan dan memberi penguatan materi berdasarkan hasil presentasi kelompok,
6. Pendidik dan peserta didik mengkonstruksi materi Pelajaran, dan
7. Penutup.

Adapun sintaks model pembelajaran *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

1. *Think* (Berpikir Mandiri)

Peserta didik dituntun menemukan gagasan (berpikir), serta mencari informasi/solusi dari persoalan yang diajukan oleh pendidik. Di tahap ini, peserta didik bekerja secara individual. Karena terdapat banyak informasi/solusi yang diajukan, maka untuk memudahkan pendidik dalam pengakomodasiannya, peserta didik diarahkan untuk menguraikan gagasannya di atas kertas. Hal ini juga dapat membantu pengontrolan kelas, sebab masing-masing peserta didik fokus berpikir dan menguraikan gagasannya sehingga suasana kelas menjadi tenang. Selain itu,

dengan menguraikan gagasannya di atas kertas, pendidik dapat dengan mudah mengontrol dan melakukan pengoreksian terhadap gagasan-gagasan atau konsep-konsep pemikiran peserta didik yang masih keliru.

2. *Pairing* (Berpasangan)

Peserta didik diinstruksikan untuk membentuk kelompok bersama teman di sebelah tempat duduknya. Pada tahap ini pendidik dapat melakukan modifikasi dengan mengarahkan peserta didik untuk berkelompok dengan beranggotakan empat orang. Dengan demikian, volume kelompok yang terbentuk lebih sedikit dan masing-masing kelompok memiliki kesempatan lebih banyak untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Kelompok kecil beranggotakan empat orang juga memungkinkan peserta didik untuk mengumpulkan lebih banyak ide dan gagasan yang mungkin belum terpikirkan saat mereka mengerjakan tugas secara mandiri.

3. *Sharing* (Berbagi)

Pada langkah ini, peserta didik diarahkan untuk berbagi gagasan yang telah dikumpulkan oleh masing-masing kelompok. Proses berbagi di dapat dilakukan dalam bentuk presentasi dan diskusi kelompok secara klasikal. Sehingga, kelompok yang masih keliru konsep gagasannya dapat mengoreksi dan mengonstruksi ulang pemahamannya.

E. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Think Pair Share*

1. Keunggulan Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Menurut (Kurniasih & Sani, 2017) model pembelajaran *Think Pair Share* mempunyai beberapa keunggulan, yaitu:

- a. Peluang yang diperoleh peserta didik untuk berpikir, memberi jawaban, dan berkolaborasi dengan teman sebangkunya, lebih banyak,
- b. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sangat tinggi,
- c. Peluang setiap anggota kelompok berpartisipasi selama kegiatan belajar mengajar lebih banyak,
- d. Mereka berdiskusi dengan mudah,
- e. Proses pengelompokan peserta didik menjadi lebih mudah dan hemat waktu,
- f. Terdapat tutor sebaya dalam kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan peserta didik lebih luwes dalam mengemukakan gagasannya, sebelum dibahas secara klasikal,
- g. Rasa percaya diri peserta didik dapat dirangsang dengan diberikan peluang untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar,
- h. *Thinking skills* peserta didik dapat diasah melalui interaksi dan kolaborasi baik antar tutor sebaya, maupun antar peserta didik secara klasikal,
- i. Peserta didik saling memotivasi dan berkolaborasi dalam kelompok guna menyelesaikan persoalan secara langsung, mengkonstruksi pengetahuan, merumuskan resume, dan melakukan presentasi secara klasikal sebagai bentuk evaluasi proses pembelajaran,
- j. Merangsang peserta didik berpikir dan bertanya terkait konsep yang dipelajari karena tidak disampaikan secara langsung oleh guru, sehingga memancing lebih banyak keingintahuan peserta didik,
- k. Peserta didik akan terbiasa mengkonstruksi konsep melalui pemecahan masalah

- l. Kelompok kecil berupa pasangan teman sebangku memungkinkan lebih banyak waktu tersedia untuk peserta didik bebas mengemukakan pendapatnya, sehingga setiap peserta terlibat lebih aktif dalam pembelajaran,
- m. Gagasan setiap kelompok peserta didik dapat didistribusikan kepada peserta didik lain melalui presentasi klasikal,
- n. Pengontrolan peserta didik lebih gampang dilakukan,
- o. Peserta didik dilatih untuk bisa memajemen waktu yang diberikan untuk menyelesaikan permasalahan yang disampaikan diawal pertemuan. Ini mendorong peserta didik sebelum pertemuan berikutnya, sudah dapat menguasai konsep dengan optimal,
- p. Selain mendorong peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran peserta didik juga didorong melalui penugasan yang dilakukan pada setiap pertemuan,
- q. Model pembelajaran *Think Pair Share* mengarahkan peserta didik untuk mampu mengidentifikasi masalah serta memecahkannya, sehingga kegiatan pembelajaran tidak berlangsung statis,
- r. Sebagaimana tipe-tipe model pembelajaran kooperatif lainnya, model pembelajaran *Think Pair Share* juga mendukung proses belajar mengajar yang berorientasi peserta didik,
- s. Hasil belajar peserta didik diakhir pembelajaran lebih baik dan komprehensif, karena konsep diberikan secara bertahap, dan
- t. Kecerdasan interpersonal peserta didik seperti; kemampuan kolaboratif, empati, mengontrol emosional (menghargai gagasan orang lain dan menerima penolakan

orang lain atas gagasannya) dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share*.

Selain itu, keunggulan model pembelajaran *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mempunyai waktu lebih banyak guna berpikir serta berbagi informasi (Elhefni, 2011),
- b. Menghilangkan sifat individualis pada peserta didik melalui stimulus pengembangan kemampuan interaksi sosial (Fadly, 2022),
- c. Kesempatan yang diberikan menyebabkan peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuannya dengan mandiri (Kamal, 2017), dan
- d. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Suti, 2018).

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Think Pair Share*

(Kurniasih & Sani, 2017) menjelaskan kelemahan model pembelajaran *Think Pair Share* adalah terdiri dari:

- a. Pengorganisasian kegiatan dan pengontrolan perlu dilakukan secara simultan,
- b. Pemakaian ruang kelas harus diperhatikan secara spesifik,
- c. Manajemen waktu sangat penting diperhatikan saat penyusunan rencana pembelajaran dan pelaksanaan, karena adanya kelompok-kelompok kecil akan memakan banyak alokasi waktu,
- d. Diperlukan pemantauan terhadap banyaknya kelompok yang mereport hasil diskusinya,
- e. Minimnya gagasan yang terbentuk,
- f. Tidak terdapat moderator, jika terjadi debat pendapat,
- g. Peserta didik yang pasif tidak bisa mandiri, karena cenderung membutuhkan peserta didik lain sebagai pasangannya,

- h. Pembagian kelompok secara berpasangan, sulit diimplementasikan pada kelas yang jumlah peserta didiknya gasal, karena akan terdapat peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan,
- i. Kadang alokasi waktu yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar tidak berbanding lurus dengan alokasi waktu yang direncanakan,
- j. Di sekolah, implementasi model pembelajaran *Think Pair Share* masih minim,
- k. Kompetensi pendidik dalam intervensi selama proses pembelajaran sangat dibutuhkan,
- l. Pada setiap pertemuan, modul dibuat berdasarkan kompleksitas dan fase kognitif peserta didik,
- m. Perubahan paradigma belajar menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik, yang sebelumnya pasif menyimak penjelasan pendidik menjadi aktif mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah informasi dengan cara berdiskusi dalam kelompok,
- n. Pada sekolah dengan kemampuan siswa rendah, model pembelajaran *Think Pair Share* sukar diimplementasikan, mengingat limitnya alokasi waktu yang tersedia,
- o. Karena peserta didik dibagi secara berpasangan, maka jumlah kelompok yang dihasilkan sangat banyak, dan
- p. Minimnya pemahaman tentang model pembelajaran *Think Pair Share* menyebabkan suasana belajar kurang kondusif, sebagian peserta didik mengalami *insecure* dan ragu-ragu.

F. Implementasi Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Dalam proses belajar mengajar, kesiapan peserta didik, penentuan dan implementasi model pembelajaran yang tepat merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan

kegiatan pembelajaran. Implementasi model pembelajaran diekpektasikan dapat mempengaruhi kompetensi peserta didik untuk berpikir kritis, merangsang kemampuan merelevansikan pengetahuan baru yang diperoleh dengan pengalaman yang sebelumnya telah ia miliki guna rekonstruksi pengetahuan baru, serta menstimulus keaktifan peserta didik dalam menyampaikan gagasannya melalui diskusi kelompok. Salah satu tipe model pembelajaran Kooperatif yang bisa diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Think Pair Share* (Sugiharti, 2023).

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share*, kesempatan peserta didik berpikir, baik perorangan maupun kolaboratif lebih banyak. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dapat dikembangkan secara tidak langsung, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan saling membutuhkan diantara peserta didik (Sulistio & Haryanti, 2022; Sumarsya & Ahmad, 2020).

Beberapa hasil riset terkait implementasi model pembelajaran *Think Pair Share* dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* yang dipadukan dengan media pembelajaran berupa video animasi meningkatkan partisipasi aktif dan kooperatif peserta didik dalam proses belajar mengajar (Baehaki et al., 2021).
2. Implementasi model pembelajaran *Think Pair Share* berpengaruh pada hasil belajar Matematika peserta didik (Karim, 2017).
3. Implementasi model pembelajaran *Think Pair Share* meningkatkan hasil belajar Ekonomi peserta didik di SMA melalui banyaknya kesempatan yang diperoleh peserta didik guna saling bertukar pikiran (berdiskusi) dan

- berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajarnya (Khoirudin & Supriyanah, 2021).
4. Dibandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas konvensional, hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik pada kelas yang diajarkan menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* lebih tinggi (Muthoharoh, 2017).
 5. Motivasi belajar Matematika peserta didik pada penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* meningkat lebih tinggi daripada kelas konvensional (Ningsih et al., 2021).
 6. Partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar IPS meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *Think Pair Share*. Peserta didik berperan aktif dalam berpikir, menguraikan ide atau gagasannya di atas kertas maupun menyampaikannya secara langsung, saling menghargai pendapat dan saling berkolaborasi (Nurdin et al., 2017).
 7. Hasil belajar konsep “Penyajian Data” pada peserta didik kelas IV dipengaruhi implementasi model pembelajaran *Think Pair Share* (Rivai & Mohamad, 2021)
 8. Perkembangan kompetensi individual dan kolaboratif, serta kecerdasan sosial dari peserta didik terasah dengan adanya implementasi model pembelajaran *Think Pair Share* pada kegiatan belajar mengajar Pkn di Sekolah Dasar (Rukmini, 2020)
 9. Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* merangsang peserta didik mampu berpikir serta mengonstruksi pemahaman baru melalui relevansi pengetahuan awal dan pengetahuan baru yang dimilikinya. Peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik dipengaruhi oleh hal tersebut (Sugiharti, 2023).

10. Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran (Sumarsya & Ahmad, 2020)
11. Model pembelajaran *Think Pair Share* yang diimplementasikan pada proses belajar mengajar konsep “Hidup Rukun” dapat menaikkan motivasi belajar peserta didik kelas II Sekolah Dasar dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92% (Suti, 2018).

Dari uraian tersebut dibuat kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Think Pair Share* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, kompetensi individual maupun kolaboratif yang berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar keseluruhan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., Tarrapa, S., 2024. Model Pembelajaran Abad 21. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Afriana, J., 2015. Project based learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Aini, D. N., Khotimah, H., & Sularkoni, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X-9 Sma Negeri 7 Balikpapan Materi Barisan Deret. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.38114/riemann.v5i1.280>
- Aisyah, S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Tadiban: Journal of Islamic Education*, 2(2), 9–29. <https://doi.org/DOI:10.61456/tjie.v2i2.19Corpus> ID: 264340666
- Akbar, F., Sudargo, S., & Wulandari, D. (2020). Pengaruh Gaya Belajar, Waktu Pembelajaran dan Suasana Kelas Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(4). <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i4.6123>
- Aleksandrov, Y. I. (2006). Learning and memory: Traditional and systems approaches. *Neuroscience and Behavioral Physiology*, 36(9). <https://doi.org/10.1007/s11055-006-0133-6>
- Anori, S., Putra, A., & Asrizal. (2013). Pengaruh penggunaan buku ajar elektronik dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Lubuk Alung. *Pillar of Physics Education*, 1(1), 104–111.
- Ardiansyah, M. (2024). Trend Penggunaan E-Learning Sekolah

- Menengah Kejuruan (SMK) Di Riau. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 11(2).
- Ardianti, Resti, Eko Sujarwanto, and Endang Surahman. 2021. "DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-Based Learning: Apa Dan Bagaimana." *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics* 3(1): 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>.
- Arends, & R.i. (2007). *Learning to Teach*. McGrawhill Company.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach (Ninth Edition)*. McGraw-Hill.
- Arends, Richard I. 2009. *Learning to Teach: Ninth Edition*. The McGraw-Hill Companies: Connect Learn Succeed.
- Atmaka, P. (2023). *Jenis-Jenis Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum Merdeka*. Pendidikan Info ASN.ID. <https://pendidikan.infoasn.id/jenis-jenis-pembelajaran-inovatif-dalam-kurikulum-merdeka/>
- Aulia Dini Hanipah, Titan Nurul Amalia, & Dede Indra Setiabudi. (2022). URGENSI LINGKUNGAN BELAJAR YANG KONDUSIF DALAM MENDORONG SISWA BELAJAR AKTIF. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.51903/education.v2i1.148>
- Ayu, L. (2009). Landasan Teori Minat Belajar. *Minat Belajar*, 2(1).
- Baehaki, S. F., Rasimin, & Titikusumawati, E. (2021). Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Berbantuan Video Animasi. Pascasarjana PGMI, IAIN Salatiga.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Budiningsih, A. (2005). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dea H.,,Diah G & Regina L, P. *Penerapan Model Contextual*

Teaching And Learning Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Gaya. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1. 2016 hlm 460.

- Depdiknas. (2009). Model-model Pembelajaran. Depdiknas. “Pembelajaran Kontekstual”. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>. Diakses 13 Juli 2024.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan Company.
- Dini Oktaria Yusanto, Tri Santoso, S. (2023). Analisis Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Metik Jurnal*, 7(1), 18–26. <https://doi.org/DOI:10.47002/metik.v7i1.429> Corpus ID: 259685461
- Dirjen Disdasmen. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching And Learning (CTL)*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2002, hlm 1.
- Djamarah, S. B. (2006). Strategi Belajar Mengajar. PT Rineka Cipta.
- Dorsah, P., & Okyer, M. (2020). CULTURAL FACTORS AFFECTING THE TEACHING AND LEARNING OF SOME SCIENCE CONCEPTS. *European Journal of Education Studies*, 7(7).
- DS, Y. N., Harmawati, H., & Maulana, R. (2022). Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 869–876. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2022>
- Efstratia, D., 2014. Experiential Education through Project Based Learning. *Procedia Soc Behav Sci* 152, 1256–1260. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.362>
- Eggen, Paul, and Don Kauchak. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Elaine B. Johnson. *Contextual Teaching ...*, (2002: 25) hal. 67.

- Elhefni. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dan Hasil Belajar di Sekolah. *TA' BID*, 16(2), 303–319.
- Fadly, W. (2022). Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka (1st ed.). Bening Pustaka.
- Fahri, L. Moh., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA*, 7(1). <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Furqon, M., Sinaga, P., Liliyasi, L., & Riza, L. S. (2023). The Impact of Learning Management System (LMS) Usage on Students. *TEM Journal*, 12(2). <https://doi.org/10.18421/TEM122-54>
- G.S. Artajaya, K. Yarsama, N. Astawan, & Jayadi. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Bantuan Media Video Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 44–56. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v12i1.1963
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart & Winston.
- Gardner, H. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books. 2019.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7(2). <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). BUKU MODEL & PENDEKATAN PEMBELAJARAN INOVATIF. *Lintas Nalar*, CV, 1.
- Hamdani, AR, Taufiqulloh Dahlan, Rina Indriani, and Ayu Ansor Karimah. 2022. “Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7(02): 751–63.

- Hamidah, H., Rabbani, T.A.S., Fauziah, S., Puspita, R.A., Gasalba, R.A., Nirwansyah, N., 2020. HOTS-Oriented module: project-based learning.
- Harahap, M. A. A. I. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Langsung Dengan Metode Drill Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Pelaksanaan Ibadah Pokok Bahasan Pengurusan Jenazah. *EDU RILIGIA*, 1(3).
- Hekmatyar, G., Zulfitriya, Z., & El Gumeri, M. (2024). Pemanfaatan E-Learning Moodle Sebagai Media Pembelajaran: A Literatur Review. *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 1–6.
- Hendrawati, T. (2023). *Impelementasi Learning Organization dalam Meningkatkan Kinerja Perguruan Tinggi Swasta (Studi Kasus di Universitas Pelita Bangsa dan Universitas Islam 45 Bekasi)* [Universitas Islam Nusantara Bandung]. JULI 2023/03082023_Revisi Sidang Terbuka_Titi H.pdf
- Hendrawati, T. (2024). *Manajemen Berbasis Learning Organization di Perguruan Tinggi Swasta* (Wahyu N. Cahyo (ed.); Februari 2). Deepublish. file:///C:/Users/STAI HAS/Downloads/Manajemen Pendidikan Berbasis_v.2.0_Full ISBN.pdf
- Hergenhahn, B.R dan Matthew H. Olson. 2012. *Theories of Learning*. Terjemahan oleh Tribowo B.S. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hikmawati, H., Zulfan, Z., & Dinansih, E. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV SDN Leuwihieum dalam Mengerjakan Soal Bertipe HOTS. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i1.222>
- Hill, W. F. (2010). *Teori-teori pembelajaran* (M. Kozim, Trans.). Bandung: Penerbit Nusa Media. (Cet. IV).
- Himmy'azz, I. K. K., Kumoro, D. F. C., Kamar, K., Yulia, Y., Nurasiah, N., & Suwita, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Berbasis Learning Management System pada

- SMK Permata Kemiri Tangerang. Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 20–29.
- Huang, W. H. Y., & Soman, D. *Gamification of Education*. Research Report Series: Behavioural Economics in Action. University of Toronto. 2019.
- Huda, M. (2015). Cooperative Learning “Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan.” PustaPelajar.
- Inayati, Mahfida. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Pembelajaran PAI; Teori David Ausubel, Vigotsky, Jerome S. Bruner.” *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, hukum dan Pendidikan* 7(2): 144.
- Indah sri wahyuni, Supriadi, Supratman Zakir, I. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kecamatan Guguk. *COMSERVA : (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat)*, 1(9), 623–637. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/comserva.v1i9.84>
- Iriantara, Y. (2014). Komunikasi Pembelajaran (Interaksi Komunkatif dan edukatif di dalam kelas). Simbiosia.
- Isjoni. (2010). Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Alfabeta.
- Johnson, Elaine.B. 2002. *Contextual Teaching and Learning: What it is and why it's here to stay*. California: Corwin Press, Inc., Thousand Oaks.
- Joiner, W. M., & Smith, M. A. (2008). Long-term retention explained by a model of short-term learning in the adaptive control of reaching. *Journal of Neurophysiology*, 100(5). <https://doi.org/10.1152/jn.90706.2008>
- Joyce, B. (2015). Models of Teaching (A. Fawaid, Ed.). Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Showers, B. (1992). Models of Teaching (Fourth Edition). Allyn and Bacon.
- Junaidi, M. (2018). Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)(Pengajaran Aktif (Good & Grows); CBSA

- (Cara Belajar Siswa Aktif), Mastery Teaching (Hunter), dan Explicit Instruction (Rosenshine & Stevens). QUDWATUNA, 42–55.
- Junita, W. (2019). Penggunaan mobile learning sebagai media dalam pembelajaran.
- Kallick, B., & Zmuda, A. 2017. *Students at the Center: Personalized Learning with Habits of Mind*. ASCD.
- Kamal, S. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Think-Pair-Share (TPS) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 10 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016 Pada Materi Barisan dan Deret. *MathDidactic:JurnalPendidikanMatematika*, 2(1), 1–11.
- Karim, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *AXIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Jember*, 2(1), 80–87.
- Kauchak, D. P., & Eggen, P. D. (1998). *Learning and teaching: Research-based methods*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kember, D., Ho, A., & Hong, C. (2008). The importance of establishing relevance in motivating student learning. *Active Learning in Higher Education*, 9(3). <https://doi.org/10.1177/1469787408095849>
- Kemendikbud, pengelola web. (2020). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. In 2020.
- Khoirudin, & Supriyanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SMA Kutabumi I Tangerang, Banten. *Jurnal Inovasi Dan Kreatifitas (JIKa)*, 1(2), 14–22.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall .
- Komalasari, Kokom. 2009. The Effect of Contextual Learning in Civic Education on Students Civic Competence. *Journal of Social Sciences*, 5(4): 261-270.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep*

- dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kulkarni, V., Dhanvijay, M., Malathi, P., Wadhai, V. M., & Sahasrabudhe, S. S. (2021). Achieving program outcomes through MIY model ensuring active learning and active engagement in learning. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34(Special Issue). <https://doi.org/10.16920/jeet/2021/v34i0/157243>
- Kumar, A., Krishnamurthi, R., Bhatia, S., Kaushik, K., Ahuja, N. J., Nayyar, A., & Masud, M. (2021). Blended Learning Tools and Practices: A Comprehensive Analysis. *IEEE Access*, 9. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3085844>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalisme Guru. Kata Pena.
- Lamb, P., Hsu, S. W., & Lemanski, M. (2020). A Threshold Concept and Capability Approach to the Cross-Cultural Contextualization of Western Management Education. *Journal of Management Education*, 44(1). <https://doi.org/10.1177/1052562919851826>
- Larmer, J., 2015. Setting the standard for project based learning. A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction/ASCD.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. *Setting the Standard for Project Based Learning*. ASCD. 2018.
- Li, J., & Chen, Q. 2020. *Environmental Education in China: Policies, Practices, and Perceptions*. *Environmental Education Research*, 26(3), 391-406.
- Lie, A. (2008). Cooperative Learning (Mempraktekkan Cooperative Learning di ruang Kelas I. Grasindo.
- M, Mursid dan Saekhan, “CTL dalam PAI” dalam <https://samrit-amq.blogspot.com>. Diakses 13 Juli 2024.
- Maemunah, S. (2022). *Konsep Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Di Era Digital*. PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://re>

- pository.penerbiteureka.com/media/publications/557457-konsep-pembelajaran-inovatif-dan-kreatif-b2c78a7d.pdf
- Mahtumi, I., Purnamaningsih, I.R., Purbangkara, T., 2022. Pembelajaran berbasis proyek (projects based learning). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Majid, & Rochman, C. (2014). Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013. Remaja Rosdakarya.
- Mansur Muslich. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. PT. Bumi Aksara. 2007.hal 40.
- Markham, T. *Project Based Learning: A Bridge Just Far Enough*. PBL Global. 2018.
- Mashudi, H dan Azzahro, F. *Contextual Teaching and Learning*. Penerbit LP3DI Press. 2020:16.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1). <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Maulana, A. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. PT Bumi Aksara.
- Miftahul Ulum, & Ahmad Fauzi. (2023). Behaviorism Theory and Its Implications for Learning. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2). <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.41>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. 2017. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK): Exploring the Relationship between Knowledge and Technology in Teacher Education*. *Journal of Teacher Education*. 60(1), 19-33.
- Mundir. 2014. *Belajar & Pembelajaran: Sebuah Kajian Teoritis Konseptual*. Jember: STAIN Jember Press.
- Muthoharoh, N. B. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif “Thik Pair Share (TPS)” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal SAP*, 2(1), 33–42.
- Ningsih, Y. M., Sucipto, L., & Fitriyah, A. T. (2021). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share (TPS) terhadap motivasi belajar matematika siswa MTs. *Journal of Math Tadris (JMT)*, 1(1), 26–39.
- Nofrion, N. (2018). Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad

21. *INA-Rxiv Papers*.

- Nofrion, N., & Wijayanto, B. (2018). LEARNING ACTIVITIES IN HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) ORIENTED LEARNING CONTEXT. *Geosfera Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.19184/geosi.v3i2.8126>
- Nurdin, E. A., Apriyanto, B., Ikhsan, F. A., & Kurnianto, F. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair and Share Ditinjau dari Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 1–7.
- Nurdin, Srarifudin. 2016. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamial Learning Center 2016:48.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. In *Nizmania Learning Center* (Mei 2016). Nizamia Learning Center. [chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku Model Pembelajaran Inovatif.pdf](chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku_Model_Pembelajaran_Inovatif.pdf)
- Nurhadi. (2010). Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan (cet. 1). Multi Kreasi Satudelapan.
- Nurhasanah, S. (2019). Strategi Pembelajaran. Edu Pustaka.
- Oka, G. P. A. (2022). Media dan multimedia pembelajaran. Pascal Books.
- Pangewa, M. (2010). Perencanaan Pembelajaran (Suatu Standar Kompetensi Pedagogik Bagi Guru). Badan penerbit UNM.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Purnomo, H., Ilyas, Y., 2019. Tutorial pembelajaran berbasis proyek. Yogyakarta: K-Media.
- Purwanto, R., & Suratman, A. (2022). Pengaruh Pelatihan &

- Pengembangan Melalui Metode E-Learning Terhadap Kinerja Sumber Daya Manusia PT. Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Manado. *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, 1(4), 254–266.
- Pustikayasa, Permana, Kadir, Zebua, Karuru, Husnita, Pinatih, Indrawati, Nindiati, & Yulaini. (2023). TRANSFORMASI PENDIDIKAN: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar.
- Rachmat Rizaldi, Syahwin, S., & Uswatun Hasanah. S. (2023). Praktikalitas e-Modul Praktikum Fisika SMA Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1030–1037. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1275>
- Ramadhan, E.H., Hindun, H., 2023. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya* 2, 43–54.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).
- Ren, Y. (2021). EMOTIONAL ANXIETY, FRUSTRATION OF FAILURE AND THE CHAIN MEDIATING EFFECT OF PROJECT-BASED LEARNING PERFORMANCE. *Psychiatria Danubina*, 33(4). <https://doi.org/10.24869/PSYD.2021.516>
- Richardson, J. T. E. (2007). Measures of short-term memory: A historical review. *Cortex*, 43(5). [https://doi.org/10.1016/S0010-9452\(08\)70493-3](https://doi.org/10.1016/S0010-9452(08)70493-3)
- Rivai, S., & Mohamad, F. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Kelas IV Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 695–712.
- Robinson, K. *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's*

- Transforming Education*. Penguin Books. 2018.
- Rohman, A. (2013). *Pendidikan komparatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rohman, T. (2024). INTEGRASI PENDEKATAN METODOLOGIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: ANALISIS DAN APLIKASI DALAM KONTEKS MODERN. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1).
- Rohman, T., Iskandar, I., & Barni, M. (2023). Guru dan murid dalam pendidikan abad ke-21: menggali nilai dalam perspektif al-qur'an dan hadis. *PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 53–64.
- Rohman, T., Khojir, K., & Afendi, A. R. (2022). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE PADA MATA PELAJARAN PAI DENGAN MODEL HYBRID LEARNING. *Andragogi*.
- Rosa, N. N. (2020). HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DARING MAHASISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2). <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.146>
- Rukmini, A. (2020). Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD. *Social, Humanities, and Education Studies*, 2176–2181.
- Rumjaun, A., & Narod, F. (2020). *Social Learning Theory—Albert Bandura*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_7
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press. 2014:187.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru*. PT Rajagrafindo Persada.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4).

- <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif. Remaja Rosdakarya.*
- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar.* Bandung: CV ALFABETA.
- Sahlberg, P. 2019. *FinnishED Leadership: Four Big, Inexpensive Ideas to Transform Education.* Corwin.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implemetasi Kurikulum 2013.* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sanjaya, R. (2020). 21 Refleksi Pembelajaran Daring Di Masa Darurat. SCU Knowledge Media.
- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam implementasi KBK.* Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran.* Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiyannah, S. (2020). BELAJAR DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.187>
- Sari, W. N., Yamin, M., & Khairuddin, K. (2023). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Power Point terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Batukliang Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 112–118. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1122>
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82–92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Education from: Handbook of Motivation at School Routledge Accessed on. *Handbook of Motivation at School, 11531.*

- Septia, R. (2015). Konsep & Pengembangan Pembelajaran Inovatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://eprints.umsida.ac.id/1526/1/KONSEP_PEMBELAJARAN_INOVATIF.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1526/1/KONSEP_PEMBELAJARAN_INOVATIF.pdf)
- Setiawan, H., & Mudjiran. (2022). Pentingnya Lingkungan Belajar Yang Kondusif Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Setyo, R., Ahmadi, N. U. R., Studi, P., Industri, T., Teknik, F., & Surakarta, U. M. (2003). *Sintaks ICK, Sintaks Bahan Ajar, Sintaks Pendekatan, Teori, Metode dan Model Pembelajaran*. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://eprints.umsida.ac.id/3974/1/teori_pembelajaran_bahan_1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/3974/1/teori_pembelajaran_bahan_1.pdf)
- Shaleh, A., & Wahab, M. A. (2004). *Psikologi perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, M. L. (2007). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Silahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif* (L. N. Sihombing, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Simeru, Arden dkk. *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha. 2023 hlm. 91.
- Sitompul, D. A. dan H. (2015). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DAN SIKAP INOVATIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 50–62. [file:///C:/Users/STAIHAS/Downloads/Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Sikap Inovatif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi.pdf](file:///C:/Users/STAIHAS/Downloads/Penggunaan%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Komputer%20Dan%20Sikap%20Inovatif%20Terhadap%20Hasil%20Belajar%20Teknologi%20Informasi%20Dan%20Komunikasi.pdf)
- Slameto. (1991). *Belajar dan faktor-faktor yang*

- mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik* (N. Media (ed.)).
- Soimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Rus Media. 2014:68.
- Sri Switasari Liu. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair- Share (Tps) Berbantuan Software Autograph Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Di Kelas Ix Smp Negeri 2 Kampung Rakyat. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(4), 655–664. file:///C:/Users/STAI HAS/Downloads/PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK-PAIRSHARE.pdf
- Sugiharti, E. H. (2023). Efektivitas Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemampuan Awal. 505–510.
- Sugiyani, Y., & Risdiyani, M. (2017). Model Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Untuk Pkbn Melati Cibeber Di Kota Cilegon. *Prosisko*, 4(1), 1–6.
- Suherman, E., & Dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Upi Press.
- Sukanto, D. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E-Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). *Syntax*, 2(11), 835.
- Sulasma, E., Sibuea, M. B., Eriska, P., & AirLangga, E. (2020). COVID 19 & KAMPUS MERDEKA Di Era New Normal. *Kumpulan Buku Dosen*.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model) (1st ed.)*. Eureka Media Aksara.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat pendidikan Dasar (PT Raja Gr)*.
- Sumarsya, C. V., & Ahmad, S. (2020). Think Pair Share sebagai Model untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam

- Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1374–1188.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. In Cetakan Pertama.*
- Suprijono, A. (2009a). *Cooperatif Learning*. Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2009b). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Surya, M. (1997). *Psikologi pembelajaran dan pengajaran*. Bandung: IKIP Bandung.
- Suryana,A.,Hernawan,A & Hambali,A. *Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Tradisional dan Penerapan di Kelas*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Volume 1 Nomor 1 Desember 2021 hlm 48.
- Susanti, A. E. (2021). Analisis Keterampilan Mahasiswa Calon Guru dalam Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4).
<https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2434>
- Suti, N. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tema Hidup Rukun pada Siswa Kelas II. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 206–211.
- Syafaruddin. (2017). Pembelajaran inovatif dan kompetensi sosial guru. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 1–6. <chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcgclclefindmkaj/http://repository.uinsu.ac.id/2074/1/PEMBELAJARAN-INOVATIF-DAN-KOMPETENSI-SOSIAL-GURU.pdf>
- Syafriani, Y., Ramadhani, S., Harahap, F. A., Zuraira, T., & Sari Fadilla, A. (2022). Peran dan Tugas Guru dalam Manajemen Kurikulum. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2752>
- Syah, M. (2004). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tan, O. S. 2017. *Problem-Based Learning Innovation: Using*

- Problems to Power Learning in the 21st Century*. Cengage Learning Asia.
- Taufiqurrahman, T., Junaidi, J., 2021. Pembelajaran berbasis Proyek (Project-based Learning) untuk mengembangkan keterampilan abad 21. *INCARE, International Journal of Educational Resources* 2, 225–241.
- Tomlinson, C. A. *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms*. ASCD. 2017.
- Trianto. (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Prestasi Pustaka.
- Trudeau, F., & Shephard, R. J. (2010). Relationships of Physical Activity to Brain Health and the Academic Performance of Schoolchildren. In *American Journal of Lifestyle Medicine* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.1177/1559827609351133>
- Tullah, A. N. A. (2021). Pembelajaran Inovatif dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Tematik Tema 1 Kelas 2 di SDIT Al Qiswah Kota Bengkulu [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu]. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Tyera, L., Megawati, M., & Rusli, M. (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.18>
- Uddin, B. C., & Noorma Dewi Firnanda, Y. (2024). MODEL BLENDED LEARNING SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(3), 531–543.
- Veličković, S. (2013). The game - A real chance of modern education. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 1(1).

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- W, S. A., & Dkk. (2009). Strategi embelajaran di Sekolah Dasar. Universitas Terbuka.
- Wagner, T. *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need-and What We Can Do About It*. Basic Books. 2018.
- Wahyudi, W., Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34.
- Walgito, B. (2010). Pengantar Psikologi Umum. CV Andi.
- Wena, M. (2010). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional). Bumi Aksara.
- Widiasworo, E. (2017). Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (outdoor learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif. Ar-Ruzz Media.
- Williams, P. J. 2019. *STEM Education: Strategies for Teaching Learners with Special Needs*. *International Journal of STEM Education*. 6(1), 24.
- Wina, Sanjaya. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta, Prenada Media. 2005. Hlm 109.
- Wirani, N., & Manurung, A. A. (2020). The importance of using a web-based learning model to prevent the spread of covid 19. *AIAdzkiya International of Education and Sosial (AIoES) Journal*, 1(1), 16–24.
- Wisniewski, B., Zierer, K., & Hattie, J. (2020). The Power of Feedback Revisited: A Meta-Analysis of Educational Feedback Research. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 10). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.03087>
- Wulan, D. R., Sulistiadi, U., Nugraha, D., Rohman, T., & Fiyul, A. Y. (2024). Exploring the Benefits and Challenges of Gamification in Enhancing Student Learning Outcomes.

- Global International Journal of Innovative Research, 2(7).
- Wulansari, C.D., 2012. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation.
- Yamin, M. (2008). *Paradigma pendidikan konstruktivisme*. Jakarta: GP Press.
- Yasin, M., Judijanto, L., Andrini, V. S., Patriasih, R., Hutami, T. S., Hasni, H., Asriningsih, T. M., Saifuddin, M., Hariyono, H., & Tarrapa, S. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Teori dan Implementasi. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Yaumi, M., 2017. Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua. Kencana.
- Yuliardi, R., Firmasari, S., Kusumah, Y. S., Nurjanah, N., Juandi, D., Maizora, S., Sulistiawati, S., Muchlis, E. E., Sukma Cipta, E., & Payung, Z. (2023). Implementasi Pembelajaran Inovatif Berbasis STEM dan Digital Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru SD di Desa Cipondok Kabupaten Kuningan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 499–508. <https://doi.org/10.54082/jamsi.673>
- Zaini, H., et al. (2010). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Zubaidah, S. (2019). Memberdayakan keterampilan Abad ke-21 melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Seminar Nasional Nasional Pendidikan Biologi, October*.

BIOGRAFI PENULIS

Lexi Jalu Aji, S.Pd., M.Han., C.PS.¹

Lahir di Yogyakarta pada 19 Desember 1996. Saat ini, Lexi menjabat sebagai Direktur di *Educativa Indonesia* (PT. *Educativa Cipta Nawasena*), sebuah *platform* jasa konsultan pendidikan terkemuka di Indonesia, yang fokus pada penelitian, pelatihan, dan analisis data. Dengan latar belakang Sarjana Pendidikan Biologi dari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dan gelar Magister Manajemen Pertahanan dari Universitas Pertahanan RI (UNHAN RI), Lexi memiliki komitmen yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penelitian yang berkualitas.

Sebagai seorang konsultan pendidikan dan peneliti, Lexi terlibat aktif dalam berbagai proyek yang memperkuat metode pengajaran dan pengembangan kurikulum. Ia juga berkontribusi dalam kegiatan pelatihan bagi pendidik untuk menerapkan praktik terbaik dalam pembelajaran. Dengan lebih dari 250 konsultan profesional yang juga bekerja di *Educativa Indonesia*, Lexi berharap dapat memberikan layanan yang solutif dan inovatif bagi akademisi, peneliti, hingga profesional di Indonesia dalam bidang pendidikan dan penelitian.

¹ Penulis BAB I; Konsep, Prinsip Belajar, dan Pembelajaran

Dr. Titi Hendrawati, S.Pd.I., M.Pd.²



(Dosen STAI Haji Agus Salim Cikarang Bekasi Jawa Barat). Perjalanan karir dalam dunia pendidikan dimulai pada Oktober 2012. Selepas memutuskan untuk bisa memberikan kontribusi terhadap diri sendiri dan seluruh masyarakat. Semua berawal dengan melanjutkan pendidikan S1 di STAI Haji Agus Salim Cikarang Bekasi pada Prodi PAI pada tahun 2012, dan menyelesaikan S1 pada tahun 2016. Tahun 2017 melanjutkan ke Pascasarjana Universitas Islam 45 (UNISMA) Bekasi Prodi Magister Pendidikan Islam konsentrasi Manajemen. Pada Maret 2017 menjadi awal ketergabungannya penulis pada Staf Pengelola STAI Haji Agus Salim sebagai staff BAUK (Pentor Keuangan). Aktif menjadi Dosen di STAI Haji Agus Salim pada Prodi PAI sejak 2017 hingga saat ini, dan saat ini menjadi Ka. BAUK STAI Haji Agus Salim Cikarang Bekasi sejak Jan 2021. Sebagai bentuk tanggung jawab moril sebagai dosen untuk selalu meningkatkan kompetensi diri, melanjutkan studi S3 pada September 2020 terdaftar menjadi mahasiswi S3 Pascasarjana Program Doktor Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Nusantara (UNINUS) Bandung dan alhamdulillah berhasil menyelesaikan pada 26 Juli 2023, dan mendapatkan gelar Doktor Ilmu Pendidikan Konsentrasi Manajemen Pendidikan.

Email Penulis: titihendrawati1@gmail.com

² Penulis BAB 2; Konsep Pembelajaran Inovatif

Rika Febrianti, S.T., M.Si.³



Lahir di Tasikmalaya 03 Februari 1981, Menyelesaikan pendidikan Program Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik Industri Universitas Islam Jakarta (UID), Program Pascasarjana Magister Ilmu Administrasi (S-2) pada Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Menara Siswa. Penulis menjabat sebagai Ketua LPM STAI Al Aqidah Al Hasyimiyyah Jakarta, mengajar prodi PIAUD di perguruan tinggi STAI Al Aqidah Al Hasyimiyyah Jakarta (2017-sekarang).

Buku yang Ditulis: Psikologi Pendidikan, Pendidikan Ramah Anak Islami, Gerak dan Lagu Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21.

Pengalaman: Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Trimasda Cilegon (STISIP Trimasda Cilegon) 2014-2018. Direktur Akademi Perdagangan Bandung pada Yayasan Indonesia Baru 2017-2021. Mendapatkan bantuan Litapdimas dari Kementerian Agama tahun 2018 dan tahun 2022. Aktif sebagai Editor buku dan menulis Jurnal.

Kegiatan akademik lain yang pernah diikuti: Bimbingan Teknis Penyusunan Artikel Pada Jurnal Ilmiah bagi Dosen 2015. Bimbingan Teknis Penyusunan Borang Akreditasi Program Studi bagi Perguruan Tinggi Swasta 2015. Workshop Penyusunan Rencana Strategis dan Rencana Induk Pengembangan Perguruan Tinggi Swasta 2017. Workshop Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal perguruan Tinggi Swasta 2017. Workshop Penulisan Karya Ilmiah, Kopertais Wilayah I DKI Jakarta, 3 November 2017. *Short Course* Metodologi Penelitian Budaya Islam Antropologi-Filologi 2017.

³ Penulis BAB 3; Konsep Pendekatan Behaviorisme dan Konstruktivisme

Bimbingan teknis Pembuatan Dokumen Akreditasi Institusi dan Program Studi Perguruan Tinggi Swasta 2018. Webinar Internasional Seri Literasi Keagamaan Lintas Budaya, “UNESCO’ *Education Vision and the Role of Madrasah in Strengthening Human Solidarity*” 2022. *Cross Cultural Religious Literacy for Countering Religious Extremism: Answering the Cairo’s Message* 2022. Konferensi Internasional Kebebasan Beragama dan Supermasi Hukum Atas Kerja Sama Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan Institut Leimena 2022. Mengukuhkan Martabat Manusia dalam Masyarakat Plural 2022. Memperkuat Kebebasan dan Toleransi Beragama Melalui Literasi Keagamaan Lintas Budaya 2022. Webinar Internasional Membangun Budaya yang Menghormati keberagaman dan Hak Asasi Manusia Melalui Pendidikan Toleransi 2022. Pembekalan Peningkatan Kompetensi Penceramah Agama Islam Angkatan II 2023.

Kegiatan non akademik: Asesor LSP UMKM & WI 2018 sampai dengan sekarang. Ketua LSP PD Berkah Bintang Abadi tahun 2021-2022. Ketua LSP PD MKI (Lembaga Sertifikasi Profesi Pekerja Domestik Migran Kompeten Indonesia) 2023 sampai dengan sekarang. Ketua Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) RW 04 Pondok Kopi Duren Sawit Jakarta Timur periode 2022-2024.

Nuryuana Dwi Wulandari, S.Pd., M.Pd.⁴



Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Wates, Yogyakarta. Lahir di Grobogan, 18 September 1996. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S1) di Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum dan Politik Universitas Negeri Yogyakarta selanjutnya penulis melanjutkan studi ke jenjang Magister (S2) di Prodi Magister Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum dan Politik Universitas Negeri Yogyakarta.

⁴ Penulis BAB 4; Model Pembelajaran Langsung

Thitus Gilaa, S.Pd.,M.Th⁵



Puji Tuhan, oleh Anugerah-Nya saya diberikan kesempatan untuk berkolaborasi menulis bersama Penerbit Qriset Indonesia. Saya Thitus Gilaa yang akrab dan seringkali dipanggil “Thito”. Merupakan seorang pembelajar yang dilahirkan di Provinsi Nusa Tenggara Timur, tepatnya Kampung Hopter, Desa Halerman Kec. ABAD, Kab. Alor pada 02 Desember 1988.

Penulis lahir dan besar di keluarga petani yang sederhana dari seorang ayah (Yesaya) dan Ibu (Norcalina). Sebagai anak kedua dari empat bersaudara, penulis mendapatkan banyak motivasi, dukungan, dan bantuan dari saudara dan kerabat selama menempuh pendidikan. Penulis memulai pendidikan di SDN Probur II Halerman pada tahun 1996 - 2002, kemudian melanjutkan ke jenjang SMP pada SMP Negeri Mataraben pada Tahun 2002 - 2005. Setelah Lulus SMP, penulis melanjutkan ke jenjang SMA pada SMAN 1 ABAD Pailalang pada tahun 2005 - 2008. Selepas tamat dari SMA, penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 jurusan Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Kupang pada tahun 2008 - 2014.

Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan Strata 2 di program studi Mangister Teologia pada Sekolah Tinggi Teologi Yestoya Malang yang diselesaikan pada tahun 2021. Tahun 2022 penulis mendirikan PT. Graytson Training Indonesia yang bergerak dalam bidang pelatihan dan sertifikasi. Saat ini penulis aktif untuk mengelola dan mengembangkan lembaga tersebut. Penulis telah menerbitkan beberapa karya ilmiah berupa artikel pada jurnal nasional.

⁵ Penulis BAB 5; Model Pembelajaran Kontekstual

Saat ini, penulis berdomisili di Jln. Nusa Bunga, Kel. Kayu Putih, Kec. Oebobo, Kota Kupang, Prov NTT. Untuk Komunikasi dengan penulis, dapat dihubungi melalui e-mail: thitus_g@yahoo.com.

Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.⁶



Penulis lahir di Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Gelar Doktorat Pendidikan IPA diperoleh pada Universitas Negeri Gorontalo tahun 2022. Saat ini penulis adalah Dosen tetap pada di Universitas Negeri Gorontalo. Beberapa buku yang pernah ditulis diantaranya meliputi Panduan Pembelajaran IPA berbasis Kerja Ilmiah dan Pembelajaran IPA SD, Pedagogi dalam Perspektif Pembelajaran di Era Society 5.0 dan Media Pembelajaran Transformatif. Penulis juga aktif menulis artikel di bidang pendidikan pada beberapa jurnal terakreditasi diantaranya *“Problem-Based Learning Model Integrated with Metacognitive Approach through Flipped Learning in Science Learning Lectures”*, *“Improving the Quality of Competency-Based Assessment through a Classroom Training Activity”*, *“Student’s Self-Confidence and Their Learning Achievement on Elementary Schools”*, *“Elementary School Teachers’ Readiness in The Implementation of Full-Day School Program in Gorontalo Regency”*, *“Planning of Metacognitive Strategy-Based Natural Sciences Learning in Elementary Schools”*, *“Problem Based Learning Models In Improving The Learning Results And Learning Activities Of Students In Electricity Construction Materials In The Sixth Grade Of SDN 2 Telaga Biru Gorontalo District”*. Penulis berkeinginan dapat terus mengasah keterampilan menulis yang baik.

⁶ Penulis BAB 6; Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Lisa Rukmana, M.Pd.⁷



Lahir di Lampung Timur, pada 05 Juli 1995. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya, kemudian melanjutkan studi di Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Sampai saat ini penulis bekerja sebagai dosen aktif di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jambi.

⁷ Penulis BAB 7; Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL)

Taufikur Rohman, S.Pd., M.Pd.⁸



Lahir di Tenggarong pada tanggal 09 November 1999 merupakan Dosen Tetap Fakultas Agama Islam Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong. Tergolong sebagai Dosen Muda karena di usia yang baru 24 Tahun sudah mengajar pada Perguruan Tinggi. Menduduki jabatan sebagai Sekretaris. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong serta memiliki beberapa karya tulis Ilmiah berupa artikel dan buku refrensi. Saat ini sedang melanjutkan studi pada jenjang S3 Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda.
E-mail: taufikurrohman90@gmail.com

⁸ Penulis BAB 8; Model Pembelajaran *e-Learning*

Dr. Abdul Sahib, S.Pd.I.,M.Pd.⁹



Penulis lahir di desa Rantau Tenang Kabupaten Empat Lawang, Kota Tebing Tinggi Provinsi Sumatera Selatan pada tanggal 20 Mei 1972. Menyelesaikan studi Strata satu (S1), Program Studi Pendidikan Agama Islam di STAIN Curup Fakultas Tarbiyah lulus tahun 2005, jenjang magister strata dua (S2) di Pasca Sarjana FKIP Universitas Bengkulu Jurusan Manajemen Pendidikan, lulus tahun 2009. Jenjang Strata 3 (S-3) Doktor Jurusan Ilmu Pendidikan Konsentrasi Manajemen Pendidikan di Universitas Bengkulu lulus tahun 2021. Sejak tahun 2003 bekerja sebagai PNS tenaga administrasi sampai tahun 2011. Dari tahun 2011 alih tugas dari tenaga administrasi ke tenaga pengajar (Dosen Tetap) di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah Hombes Program Studi MPI S1 dan tahun 2022 pinda hombes ke Pascasarjana Prodi MPI S2 sampai sekarang

⁹ Penulis BAB 9; Model Pembelajaran Kooperatif

Rufiati Simal, S.Pd., MPd.¹⁰



Merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Di Luar Kampus Utama (PSDKU) Kabupaten Kepulauan Aru, Universitas Pattimura Ambon. Ia adalah putri tunggal dari pasangan ayahanda La Hadjibu dan (Alm) ibunda Ramla. Dilahirkan di Dusun Hurnala Desa Tulehu Kecamatan Salahutu Kabupaten Maluku Tengah pada tanggal 23 November 1986. Ia juga adalah istri dari Muhammad Kadafi Nahumarury, SE., yang saat ini beralamat di Dusun Hurnala II RT.002 RW.002 Desa Tulehu Kecamatan Salahutu Kabupaten Maluku Tengah.

Adapun riwayat pendidikan formal yaitu: Tamatan SD NEGERI 9 Tulehu Desa Tulehu Kec. Salahutu Kab. Maluku Tengah pada Tahun 1999, Tamatan SLTP NEGERI 3 Salahutu Kec. Salahutu Kab. Maluku Tengah Tahun 2002, Tamatan SMA NEGERI 1 Salahutu Kec. Salahutu Kab. Maluku Tengah Tahun 2005, Tamatan Universitas Pattimura (Unpatti) Ambon Program Starata Satu (S.1) Program Studi Pendidikan Biologi Tahun 2010 dan Tamatan Universitas Pattimura (Unpatti) Ambon Program Starata Dua (S.2) Program Studi Pendidikan Biologi Tahun 2017. Adapun karya ilmiah dapat dilihat pada akun google Scholar: (<https://scholar.google.com/citations?user=XYIMaw4AAAAJ&hl=id>)

¹⁰ Penulis BAB 10; Model Pembelajaran *Think Pair Share*

PENDIDIKAN



Buku "Model-Model Pembelajaran dalam dunia Pendidikan" ini menyajikan berbagai pendekatan dan metode inovatif dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Penulis memulai dengan membahas dasar-dasar teori belajar dan prinsip-prinsip yang mendasari pembelajaran, serta pentingnya inovasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Dalam buku ini, dibahas pula dua pendekatan utama, yaitu behaviorisme yang berfokus pada hasil belajar dan konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Selanjutnya, buku ini mengeksplorasi model-model pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan siswa, seperti pembelajaran langsung, kontekstual, dan berbasis masalah. Metode pembelajaran berbasis proyek juga dijelaskan, menyoroti pentingnya kolaborasi dan penerapan pengetahuan dalam situasi praktis. Dalam konteks era digital, penulis menguraikan manfaat dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk e-learning, yang semakin relevan di zaman sekarang.

Selain itu, buku ini juga menyoroti pentingnya pembelajaran kooperatif, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, serta strategi diskusi Think Pair Share yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman. Secara keseluruhan, buku ini merupakan panduan komprehensif bagi pendidik dan praktisi pendidikan yang ingin mengadaptasi dan menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif dalam praktik mereka sehari-hari.

Buku ini tidak hanya memberikan teori, tetapi juga menyajikan aplikasi praktis yang dapat diterapkan di kelas. Setiap model pembelajaran yang dibahas dilengkapi dengan contoh-contoh nyata dan langkah-langkah yang jelas, sehingga pendidik dapat dengan mudah mengimplementasikannya. Dengan pendekatan yang beragam, buku ini memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Menekankan pentingnya refleksi dalam proses pembelajaran, mendorong pendidik untuk selalu mengevaluasi metode yang mereka gunakan dan menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa. Hal ini menjadikan buku ini tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat untuk pengembangan profesional bagi para pendidik.

Dengan pendekatan yang holistik dan komprehensif, "Model-Model Pembelajaran dalam Pendidikan" menjadi referensi yang sangat berharga bagi siapa saja yang terlibat dalam dunia pendidikan, baik sebagai guru, dosen, maupun pengelola pendidikan. Buku ini diharapkan dapat menginspirasi para pendidik untuk terus berinovasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa mereka.



Diterbitkan oleh PT. Penerbit Qriset Indonesia

Jl. Sirkandi, Desa Sirkandi, Purwareja Klampok, Banjarnegara
0822-2065-7869
Penerbit Qriset Indonesia
www.qrisetindonesia.com
admin@qrisetindonesia.com

ISBN 978-634-7048-07-3 (PDF)

