

BUKU AJAR

PERENCANAAN DAN PEMBELAJARAN INOVATIF



Oleh :
Drs. Agus Suharmanto, M.Pd

**JURUSAN TEKNIK MESIN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2008**

KATA PENGANTAR

Peningkatan mutu sumber daya manusia mesti dijadikan prioritas yang diperhatikan guna menjamin kelangsungan industrialisasi yang berkesinambungan pada suatu bangsa. Upaya penting dalam mengantisipasi kemajuan terkini adalah dengan mengembangkan teknologi pendidikan dan pembelajaran.

Teknologi pendidikan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, sebab ia dapat berdampak besar terhadap keluaran pembelajaran. Oleh karena itu, setiap komponen harus memanfaatkan teknologi pendidikan di dalam proses pembelajaran. Karena apa, teknologi pendidikan dapat menyebarkan informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi sehingga pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud.

Pembelajaran di kelas merupakan aktivitas yang aktif antara guru dan siswa, dimana siswa dilibatkan sebagai subjek dalam proses penyampaian materi. Timbal balik yang aktif sangat diharapkan agar materi dapat disampaikan dengan mudah dan siswa dapat menerima, memahami dan menjalankan atau melaksanakan (khusus untuk pembelajaran praktik/laboratorium).

Inovasi dalam pembelajaran diharapkan dapat terjadi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini guru diharapkan dapat kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi, baik lewat model-model pembelajaran yang sudah ada maupun pengembangan kreativitas guru sendiri berdasarkan pengalaman mengajar yang dimiliki.

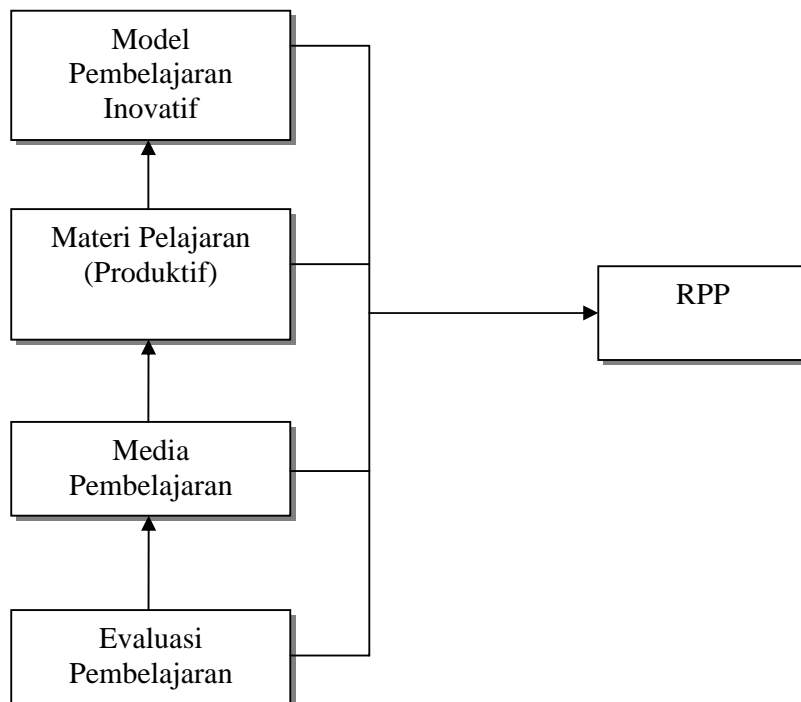
Buku ajar ini hanya menguraikan pengertian dan pelaksanaan yang harus dilakukan pada pembelajaran inovatif, beserta uraian singkat tentang model-model pembelajaran yang efektif. Untuk itu dalam penerapan dan pengembangannya dalam pembelajaran, guru perlu memperhatikan faktor-faktor lain, seperti tujuan pembelajaran, materi, kondisi siswa, situasi kelas, dan lainnya.

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN	1
.....	
A. Deskripsi	2
.....	
B. Prasarat	
C. Petujuk Belajar	
D. Kompetensi	
BAB II. KONSEP PEMBELAJARAN INOVATIF	
A. Kompetensi	
B. Pembelajaran Inovatif	
1. Teori yang Mendukung Pembelajaran Inovatif	
2. Perlunya Perubahan Paradigma Dalam Pembelajaran	
3. Komponen sistem Pembelajaran	
4. Azas-azas Pembelajaran	
C. Latihan	
D. Lembar Kegiatan	
E. Rangkuman	
F. Tes Formatif	
BAB III. MODEL PEMBELAJARAN AFEKTIF	
A. Kompetensi	
B. Model Pembelajaran Efektif	
1. Pembelajaran Kontekstual	
2. Model-model Pembelajaran efektif	
C. Latihan	
D. Lembar Kegiatan	
E. Rangkuman	
F. Tes Formatif	
KUNCI JAWABAN TES FORMATUF	
DAFTAR PUSTAKA	

PETA KOMPETENSI

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik (inovatif), sebaiknya guru menguasai kompetensi atau komponen pembelajaran yang lain, yaitu materi pelajaran (isi kurikulum), media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Namun demikian, untuk keperluan pengajaran yang bersifat teoritis, kompetensi yang lain dapat dipelajari secara bersamaan.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Deskripsi

Disamping guru dan siswa, komponen pembelajaran paling tidak terdiri dari tujuan, bahan atau materi yang akan disampaikan, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Dalam buku tentang pembelajaran inovatif ini lebih mengarah pada uraian yang membahas tentang strategi atau metode pembelajaran serta konsep pendekatan yang melatarbelakanginya.

Dalam bab awal diuraikan tentang pengertian pembelajaran inovatif, teori yang mendasarinya, perlunya perubahan paradigma dalam pembelajaran, komponen-komponen sistem pembelajaran, asas-asas pembelajaran.

Materi selanjutnya yang cukup relevan dan penting untuk dipahami adalah tentang pengajaran dan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*). Dalam bab ini diuraikan tentang pengertian CTL, pemikiran tentang belajar, hakekat pembelajaran kontekstual, serta penerapannya dalam proses pembelajaran.

Masih terkait dengan pembelajaran inovatif, dalam bab IV diuraikan tentang berbagai metode pembelajaran, baik metode yang konvensional maupun yang inovatif. Sebelum membahas berbagai metode, didahului dengan pengertian pendekatan, model, strategi, metode, teknik dan taktik. Hal ini untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan istilah-istilah yang dipakai, kedudukannya di antara istilah lain, serta realitas penggunaannya di lapangan.

Pada bagian akhir buku ini dijelaskan tentang silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Bersama kompetensi lain yang dikuasai guru (materi mata pelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran), guru diharapkan dapat menyusun silabus dan RPP. Dalam bab ini diuraikan tentang pengertian, langkah-langkah penyusunan, komponen yang harus ada, serta contoh format silabus dan RPP.

B. Prasyarat

Untuk mempelajari buku ajar ini tidak dipersyaratkan kemampuan atau penguasaan materi tertentu, karena materi ini dapat dipelajari bersamaan dengan materi atau kompetensi lain, misalnya materi yang terkait dengan mata pelajaran, sistem evaluasi, dan media pembelajaran. Namun demikian apabila guru telah menguasai kompetensi-kompetensi tersebut dapat menunjang penguasaan materi pembelajaran inovatif ini. Hal ini penting terutama untuk menyusun silabus dan RPP, karena kompetensi-kompetensi tersebut diperlukan dalam rangka menyusun silabus dan RPP.

C. Petunjuk Belajar

Untuk dapat menguasai kompetensi atau materi diklat tentang pembelajaran inovatif ini dengan efektif, para guru disarankan mengikuti rambu-rambu berikut ini.

1. Baca urutan bahasan sesuai urutan bab-bab yang ada (Bab I – V), dan diskusikan dengan teman sejawat. Apabila menemukan kendala atau kurang memahami maksud uraian, dapat menghubungi pembimbing atau pengampu.
2. Uraian dalam buku ini belum sepenuhnya mendalam, oleh karena itu para peserta didik/guru dianjurkan membaca buku-buku referensi atau pustaka seperti yang ditulis pada Daftar Pustaka buku ajar ini atau buku lain yang relevan.
3. Sembari mempelajari materi ini, guru dapat mengevaluasi diri sendiri, apakah proses belajar-mengajar yang dilakukan selama ini telah sesuai dengan konsep pembelajaran inovatif. Dengan demikian apabila merasa terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian, guru dapat langsung memperbaikinya, paling tidak dapat membedakan mana pembelajaran yang inovatif dan yang tidak.
4. Setelah selesai mengikuti pembelajaran ini diharapkan guru dapat mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing

D. Kompetensi dan Indikator

Kompetensi:

Kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik/guru adalah:

1. Memahami dan mampu mengimplementasikan pembelajaran inovatif
2. Memahami dan mampu mengimplementasikan pembelajaran kontekstual
3. Memahami dan mampu mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif
4. Mampu menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada SMK sesuai mata pelajaran yang diampu.

Indikator:

Indikator keberhasilan pembelajaran ini adalah apabila peserta didik menguasai tentang:

- a. Pengertian pembelajaran inovatif
- b. Teori yang mendasarinya pembelajaran inovatif
- c. Perubahan paradigma dalam pembelajaran
- d. Komponen-komponen sistem pembelajaran
- e. Asas-asas pembelajaran
- f. Pengertian CTL
- g. Pemikiran tentang belajar
- h. Hakekat pembelajaran kontekstual
- i. Penerapannya pembelajaran kontekstual
- j. Pengertian pendekatan, model, strategi, metode, teknik dan taktik
- k. Metode pembelajaran konvensional
- l. Metode pembelajaran yang efektif dan inovatif
- m. Pengertian dan langkah-langkah penyusunan silabus
- n. Pengertian dan langkah-langkah penyusunan RPP

BAB II

KONSEP PEMBELAJARAN INOVATIF

A. Kompetensi dan Indikator

1. Kompetensi:

- a. Memahami makna pembelajaran inovatif
- b. Mampu mengimplementasikan pembelajaran inovatif

2. Indikator:

- a. Pengertian pembelajaran inovatif
- b. Teori yang mendasarinya pembelajaran inovatif
- c. Perubahan paradigma dalam pembelajaran
- d. Komponen-komponen sistem pembelajaran
- e. Asas-asas pembelajaran

B. Pembelajaran Inovatif

1. Pengertian Pembelajaran Inovatif

Aktivitas proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan, dan guru sebagai salah satu pemegang utama di dalam menggerakkan kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan. Tugas utama seseorang guru ialah mendidik, mengajar, membimbing, melatih, oleh sebab itulah tanggung jawab keberhasilan pendidikan berada di pundak guru. Guru sebagai juru mudi dari sebuah kapal, mau kemana arah dan haluan kapal dihadapkan, bila juru mudinya pandai dan terampil, maka kapal akan berlayar selamat sampai tujuan. Gelombang dan ombak sebesar apa pun akan dapat dilaluinya dengan tenang dan bertanggungjawab.

Demikian pula halnya seorang guru, agar proses pembelajaran berhasil dan mutu pendidikan meningkat, maka diperlukan guru yang memahami dan menghayati profesinya, dan tentunya guru yang memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan sehingga membuat proses pembelajaran aktif, guru mampu menciptakan suasana pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Untuk menjadi guru profesional juga diperlukan pendidikan dan pelatihan serta pendidikan khusus.

Perubahan peran guru yang tadinya sebagai penyampai atau pengalih pengetahuan dan keterampilan (*transfer of knowledge*), serta merupakan satu-satunya sumber belajar, berubah peran menjadi pembimbing, pembina, pengajar, dan pelatih. Dalam kegiatan pembelajaran, guru akan bertindak sebagai fasilitator yang bersikap akrab dengan penuh tanggung jawab, serta memberlakukan peserta didik sebagai mitra dalam menggali dan mengolah informasi menuju tujuan belajar mengajar yang telah direncanakan.

Guru dalam melaksanakan tugas profesinya dihadapkan pada berbagai pilihan, seperti cara bertindak bagaimana yang paling tepat, bahan belajar apa yang paling sesuai, metode penyajian bagaimana yang paling efektif, alat bantu apa yang paling cocok, langkah-langkah apa yang paling efisien, sumber belajar mana yang paling lengkap, sistem evaluasi apa yang paling tepat, dan sebagainya.

Guru sebagai pelaksana tugas otonom diberikan keleluasaan untuk mengelola pembelajaran, apa yang harus dikerjakan oleh guru, dan guru harus dapat menentukan pilihannya dengan mempertimbangkan semua aspek yang relevan atau menunjang tercapainya tujuan. Dalam hal ini guru bertindak sebagai pengambil keputusan.

Guru sebagai pihak yang berkepentingan secara operasional dan mental harus dipersiapkan dan ditingkatkan profesionalnya, karena hanya dengan demikian kinerja mereka dapat efektif. Apabila kinerja guru efektif maka tujuan pendidikan akan tercapai. Yang dimaksud dengan profesionalisme di sini adalah kemampuan dan keterampilan guru mulai dari tahap perencanaan, proses, serta evaluasi hasil belajar siswa.

Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari *instruction*, yang banyak dipakai di dalam dunia pendidikan di AS. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif holistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, internet, televisi, gambar, audio, dsb., sehingga semua itu

mendorong terjadinya perubahan peran guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar. Hal ini seperti yang diungkapkan Gagne (1992:3), yang menyatakan bahwa “*Instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated.*” Oleh karena itu menurut Gagne, mengajar merupakan bagian dari pembelajaran, dengan konsekuensi peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Kata “inovatif” berasal dari kata sifat bahasa Inggris *inovative*. Kata ini berakar dari kata kerja *to innovate* yang mempunyai arti menemukan (sesuatu yang baru). **Oleh karena itu, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.**

Dalam konteks program belajar mengajar, program pembelajaran yang inovatif dapat berarti program yang dibuat sebagai upaya mencari pemecahan suatu masalah. Itu disebabkan, karena program pembelajaran tersebut belum pernah dilakukan atau program pembelajaran yang sejenis sedang dijalankan akan tetapi perlu perbaikan.

Berikut adalah ilustrasi program pembelajaran inovatif yang dapat dipakai sebagai acuan. Di suatu sekolah ditemukan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa di sekolah tersebut kurang memuaskan. Untuk itu, sekolah menentukan sebuah program pembelajaran yang disebut dengan *English Meeting*, di mana siswa datang untuk melakukan diskusi dalam Bahasa Inggris tentang sebuah topik yang ditentukan sebelumnya.

Program pembelajaran ini dapat diartikan sebagai program pembelajaran inovatif karena program pembelajaran ini adalah program

pembelajaran yang sebelumnya tidak ada dan dilakukan dalam rangka mencari pemecahan suatu permasalahan.

Setelah berlangsung beberapa waktu, makin banyak siswa absen yang tidak mengikuti program pembelajaran ini dan ditemukan bahwa permasalahannya terletak pada teknik penyampaian yang tidak menarik. Siswa yang terlibat aktif dalam diskusi tersebut terbatas pada siswa yang kemampuan Bahasa Inggris lisannya baik dan berani, tidak takut berbuat salah.

Banyak siswa yang tidak mencoba terlibat secara aktif karena takut berbuat salah. Akhirnya, mereka malas untuk datang pada program pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, diharapkan sekolah memikirkan bentuk *English Meeting*, yang dapat membuat siswa dapat termotivasi untuk terlibat aktif dalam acara tersebut.

Untuk itu, sekolah membuat program pembelajaran *English Meeting* dengan acara di dalamnya lebih bervariasi, misalnya dengan menggunakan *communicative games* yang sifatnya secara otomatis dapat melibatkan semua peserta untuk berbicara. **Program pembelajaran yang sifatnya memperbaiki program pembelajaran sebelumnya yang tidak memuaskan, hasilnya dapat digolongkan inovatif karena mencoba untuk memecahkan masalah yang belum terpecahkan.**

Dari ilustrasi di atas dapat dirumuskan secara garis besar bahwa program pembelajaran inovatif adalah program pembelajaran yang langsung memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh kelas berdasarkan kondisi kelas. Pada gilirannya program pembelajaran tersebut akan memberi sumbangan terhadap usaha peningkatan mutu sekolah secara keseluruhan.

2. Teori yang Mendasari Pembelajaran Inovatif

a. Teori Kognitif

Perilaku yang tidak tampak dapat dipelajari secara ilmiah seperti pada perilaku yang tampak. Hal itulah yang mendasari teori kognitif. Perilaku

yang tidak tampak merupakan proses internal yang merupakan hasil kerja potensi psikis. David Ausubel berpendapat bahwa belajar itu terjadi dalam organisme manusia melalui proses yang bermakna yang menghubungkan peristiwa atau butir baru pada aspek kognitif yang ada. Makna bukanlah respon yang tersirat tetapi merupakan pengalaman sadar yang diartikulasikan secara jelas dan dibedakan secara tepat. Hal tersebut dapat muncul manakala tanda, lambang, konsep, atau proposisi yang bermakna dikaitkan dan dipadukan dalam struktur kognitif individual yang berasal dari basis substansial dan nonkebiasaan.

Teori kognitif lebih mengandalkan pikiran dan konsep dasar yang dimiliki pembelajar daripada pengalaman. Kognitif amat menjauhi model menghafal. Yang diorientasikan secara mendalam adalah belajar bermakna. Tiap proses pembelajaran haruslah bermakna yang mampu mengelaborasi kognisi seseorang. Situasi belajar apa pun dapat bermakna apabila pembelajar mempunyai seperangkat pembelajaran yang bermakna, yakni penghubungan tugas belajar yang baru dengan apa yang sudah diketahuinya. Tugas belajar tersebut secara potensial akan bermakna bagi pembelajar.

Menurut Piaget, manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti kotak-kotak yang masing-masing berisi informasi bermakna yang berbeda-beda. Pengalaman yang sama bagi beberapa orang akan dimaknai berbeda-beda oleh masing-masing individu dan disimpan dalam kotak yang berbeda-beda. Setiap pengalaman baru dihubungkan dengan kotak-kotak (struktur pengetahuan) dalam otak manusia. Struktur pengetahuan dikembangkan dalam otak manusia melalui dua acara, yaitu asimilasi dan akomodasi.

b. Teori Humanistik atau Teori Sosial

Proses belajar tidak hanya terjadi karena seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya dan meresponnya tetapi terjadi pula karena pelaku belajar berkomunikasi dengan individu lainnya. Proses belajar terjadi karena komunikasi personal. Dalam diri pelaku belajar atau siswa

terjadi transaksi akibat komunikasi dua arah atau lebih yang masing-masing mendapat kesempatan, baik selaku inisiator maupun mereaksi komunikasi. Komunikasi itu dapat berlangsung secara akrab, intensif, dan mendalam.

Oleh karena itu, teori humanistik dikembangkan menjadi teori sosial, yang dikembangkan oleh Bandura. Menurut Bandura (dalam Dahar, 1989) dalam belajar berdasarkan teori sosial terdapat empat fase, yaitu: perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi.

Manusia akan belajar apa saja sepanjang dia membutuhkan. Dia tidak peduli dengan kognitif yang aktual atau pengalaman yang telah dialaminya. Menurut Rogers, dalam konteks belajar yang diciptakan, manusia akan belajar apa saja yang dia butuhkan. Konsep Rogers tersebut saat ini memberikan perubahan besar bagi konsep pembelajaran yang bertumpu pada pembelajar. Pembelajar itu sangat individual. Oleh karena itu, jika ingin berhasil dalam pembelajaran, perhatikan kebutuhan individual dalam belajar.

Untuk mengadaptasi konsep Rogers dalam pembelajaran, kita perlu memahami bahwa pembelajar adalah organisme yang butuh memahami dirinya sendiri dan mengkomunikasikan dirinya kepada orang lain secara bebas dan aman. Guru sebagai fasilitator harus memberikan konteks pengiring untuk belajar dan tidak memberikan misi pribadi guru untuk dijejalkan ke siswa berdasarkan pengalaman guru sebelumnya.

c. Teori Gestalt

Psikologi Gestalt memandang unsur-unsur yang terlibat dalam proses belajar tidak terpisahkan tetapi merupakan totalitas dalam membentuk medan belajar. Oleh karena itu teori Gestalt disebut pula dengan teori medan. Gestalt berarti bentuk yang terdiri atas unsur-unsurnya. Beberapa unsur yang distruktur dapat menghasilkan efek sinergis yang merupakan Gestalt.

Menurut Lewin perubahan tingkah laku merupakan indikator hasil belajar diperoleh karena lingkungan yang disediakan difungsikan untuk

memfasilitasi potensi internal yang terdapat dalam diri pelaku belajar. Lingkungan tidak secara langsung mengubah tingkah laku. Perpustakaan sekolah tidak akan berfungsi jika guru tidak memfungsikannya. Begitu seterusnya, teori Gestalt dikembangkan.

Selain itu, diuraikan juga pentingnya motivasi dalam pembelajaran. Motivasi adalah faktor yang dapat mendorong setiap individu untuk berperilaku. Motivasi muncul karena adanya daya tarik tertentu. Di samping itu, motivasi juga bisa muncul karena pengalaman yang menyenangkan, misalnya pengalaman kesuksesan.

3. Perlunya Perubahan Paradigma dalam Pembelajaran

Pandangan yang beranggapan bahwa mengajar hanya sebatas menyampaikan ilmu pengetahuan itu sudah layak untuk ditinggalkan, karena sudah tidak sesuai lagi dengan tuntutan perkembangan zaman. Setidaknya ada tiga alasan penting yang mendasari perlunya ada perubahan dalam paradigma pembelajaran. Ketiga hal tersebut sebagai berikut.

Pertama, siswa bukan orang dewasa dalam bentuk mini, tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang. Agar siswa dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, dibutuhkan orang dewasa yang dapat mengarahkan dan membimbing mereka agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Oleh karena itulah, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi yang memungkinkan setiap siswa dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi, tugas, dan tanggung jawab guru bukan semakin sempit, namun justru semakin kompleks.

Guru bukan saja dituntut untuk lebih aktif mencari informasi yang dibutuhkan, akan tetapi ia juga harus mampu menyeleksi berbagai informasi, sehingga dapat menunjukkan pada siswa informasi yang dianggap perlu dan penting untuk kehidupan siswa. Guru harus menjaga siswa agar tidak terpengaruh oleh berbagai informasi yang dapat menyesatkan dan mengganggu pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Karena itu, kemajuan teknologi menuntut perubahan peran guru dalam pembelajaran. Guru tidak lagi memposisikan diri sebagai sumber belajar yang bertugas menyampaikan informasi, tetapi harus berperan sebagai pengelola sumber belajar untuk dimanfaatkan siswa.

Kedua, ledakan ilmu pengetahuan mengakibatkan kecenderungan setiap orang tidak mungkin dapat menguasai setiap cabang keilmuan. Bahwa belajar tidak hanya sekadar menghafalkan informasi, menghafalkan rumus-rumus, tetapi bagaimana menggunakan informasi dan pengetahuan itu untuk mengasah kemampuan berpikir.

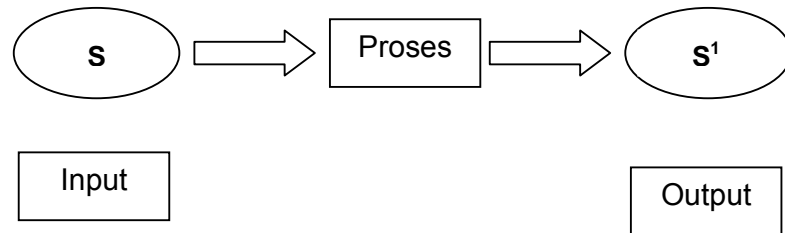
Ketiga, penemuan-penemuan baru khususnya dalam bidang psikologi, mengakibatkan pemahaman baru terhadap konsep perubahan tingkah laku manusia. Dewasa ini anggapan manusia sebagai organisme yang pasif yang perilakunya dapat ditentukan oleh lingkungan seperti yang dijelaskan dalam aliran behavioristik, telah banyak ditinggalkan orang. Pandangan terbaru dalam bidang psikologi mengatakan bahwa manusia adalah organisme yang memiliki potensi seperti yang dikembangkan oleh aliran kognitif holistik. Potensi itulah yang menentukan perilaku manusia. Oleh karena itu, proses pendidikan bukan lagi memberikan stimulus, akan tetapi usaha mengembangkan potensi yang dimiliki. Di sini, siswa tidak lagi dianggap sebagai objek, tetapi sebagai subjek belajar yang harus mencari dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan itu tidak diberikan, akan tetapi dibangun oleh siswa itu sendiri.

Ketiga hal di atas, menuntut perubahan makna dalam pembelajaran. Pembelajaran jangan diartikan sebagai proses menyampaikan materi pembelajaran, atau memberikan stimulus sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi lebih dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki.

4. Komponen-Komponen Sistem Pembelajaran

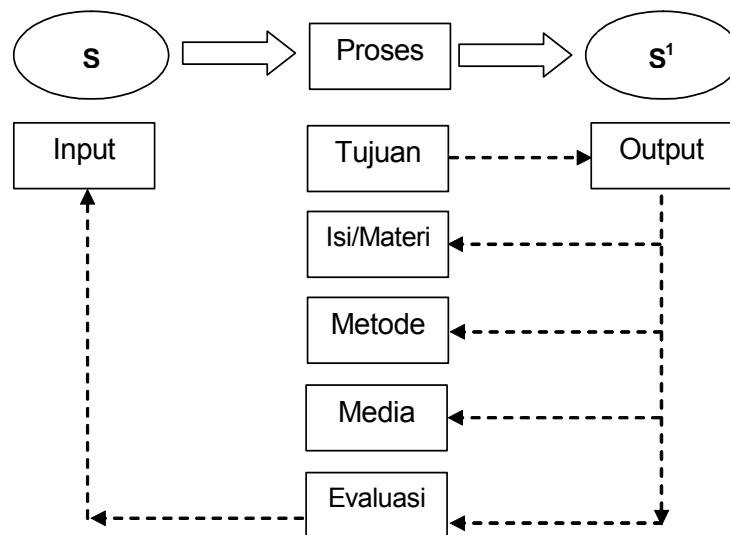
Belajar adalah proses perubahan perilaku. Namun demikian, akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan

perubahan sistem syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Oleh karena itu, terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan suatu misteri, atau para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*). Perhatikan Bagan 1. di bawah ini.



Bagan 1. Proses Perubahan Perilaku dari Pembelajaran

Dari bagan 1 dapat dilihat bahwa telah terjadi proses pembelajaran dari seseorang (S) manakala terjadi perubahan dari S sebagai input menjadi S¹ sebagai output. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran tidak dapat dilihat dari aktivitas seseorang selama proses pembelajaran, tetapi hanya bisa dilihat dari adanya perubahan dari sebelum dan sesudah terjadinya proses pembelajaran. Seorang siswa yang sepertinya aktif belajar yang ditunjukkan dengan caranya memperhatikan guru dan rapinya ia membuat catatan, belum tentu ia belajar dengan baik manakala ia tidak menunjukkan adanya perubahan perilaku.



Bagan 2. Komponen Proses Pembelajaran

Untuk melihat keberhasilan pembelajaran hendaknya perlu menganalisis berbagai komponen yang membentuk sistem proses pembelajaran. Berbagai komponen tersebut terlihat pada bagan 2 di atas.

Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa sebagai suatu sistem, proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponennya tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, strategi atau metode pembelajaran, media, dan evaluasi. Kelima komponen tersebut yang perlu diusahakan untuk selalu ada inovasi agar proses pembelajaran dapat menghasilkan perubahan perilaku sebagaimana diharapkan.

5. Asas-Asas Pembelajaran

Pada bagian ini diuraikan 14 asas pembelajaran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program pembelajaran inovatif. Keempat belas asas tersebut adalah:

- 1) Lima prinsip dasar dalam pemenuhan hak anak: (a) non-diskriminasi, (b) kepentingan terbaik bagi anak (*best interests of the child*), (c) hak untuk hidup dan berkembang (*right to life, continuity of life and to develop*), (d) hak atas perlindungan (*right to protection*), (e) penghargaan terhadap pendapat anak (*respect for the opinions of children*).
- 2) Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penguasaan informasi ke dalam benak siswa.
- 3) Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri.
- 4) Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif.
- 5) Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan, dan memahaminya dengan orang lain.
- 6) Aktivitas pembelajaran pada diri siswa bercirikan: (a) yang saya **dengar**, saya lupa; (b) yang saya dengar dan **lihat**, saya sedikit ingat; (c) yang saya dengar, lihat, dan **pertanyakan** atau **diskusikan**

dengan orang lain, saya mulai pahami; (d) yang saya dengar, lihat, bahas, dan **terapkan**, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan; dan (e) yang saya **ajarkan** kepada orang lain, saya kuasai.

- 7) John Holt (1967) proses belajar akan meningkat jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal: (a) mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata sendiri, (b) memberikan contoh, (c) mengenalinya dalam bermacam bentuk dan situasi, (d) melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain, (e) menggunakannya dengan beragam cara, (f) memprediksikan sejumlah konsekuensinya, (g) menyebutkan lawan atau kebalikannya.
- 8) Ada 9 konteks yang melingkupi siswa dalam belajar: (a) **tujuan**, (b) **isi materi**, (c) **sumber belajar** (sumber belajar bagaimanakah yang dapat dimanfaatkan), (d) target siswa (siapa yang akan belajar), (e) guru, (f) strategi pembelajaran, (g) **hasil** (bagaimana hasil pembelajaran akan diukur), (h) kematangan (apakah siswa telah siap dengan hadirnya sebuah konsep atau pengetahuan), (i) **lingkungan** (dalam lingkungan yang bagaimana siswa belajar).
- 9) Kata kunci pembelajaran agar bermakna: (a) *real-world learning*, (b) mengutamakan pengalaman nyata, (c) berpikir tingkat tinggi, (d) berpusat pada siswa, (e) siswa aktif, kritis, dan kreatif, (f) pengetahuan bermakna dalam kehidupan, (g) dekat dengan kehidupan nyata, (h) perubahan perilaku, (i) siswa praktik, bukan menghafal, (j) *learning*, bukan *teaching*, (k) pendidikan bukan pengajaran, (l) pembentukan manusia, (m) memecahkan masalah, (n) siswa *acting*, guru mengarahkan, (o) hasil belajar diukur dengan berbagai cara bukan hanya dengan tes.
- 10) Pembelajaran yang memperhatikan dimensi auditori dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih kuat.
- 11) Otak tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga mengolahnya melalui membahas informasi dengan orang lain dan juga mengajukan pertanyaan tentang hal yang dibahas.
- 12) Otak kita perlu mengaitkan antara apa yang diajarkan kepada kita dengan apa yang telah kita ketahui dan dengan cara kita berpikir.

- 13) Proses belajar harus mengakomodasi tipe-tipe belajar siswa (auditori, visual, kinestetik)
- 14) Resiprositas (kebutuhan mendalam manusia untuk merespon orang lain dan untuk bekerja sama) merupakan sumber motivasi yang bisa dimanfaatkan untuk menstimulasi kegiatan belajar.

C. Latihan

Dalam suatu mata pelajaran tentang motor bakar, guru menyampaikan materi atau kompetensi tentang dasar motor bakar torak. Dalam proses PBM, guru menjelaskan tentang cara kerja motor bensin 4 tak. Dalam pembelajaran ini guru menggunakan metode ceramah dengan didukung media berupa papan tulis. Sambil menggambar di papan tulis, guru menerangkan langkah-langkah atau gerak torak/pston, mulai dari langkah hisap, langkah kompresi, langkah usaha, dan langkah pembuangan. Dalam penjelasan ini guru juga menjelaskan bagaimana gerakan katup, baik katup hisap maupun katup buang, serta kapan busi menyala.

Setelah selesai menerangkan, guru mencoba mengecek pemahaman siswa dengan menunjuk salah satu siswa untuk menjelaskan kembali langkah kerja motor bensin 4 tak. Setelah berpikir lama, ternyata siswa tidak mampu menjelaskan dengan benar. Kalau dinilai, si siswa hanya menguasai 60% materi yang dijelaskan guru. Pak guru tidak puas, dan berusaha untuk menunjuk siswa lain untuk menjelaskan atau menjawab pertanyaan guru. Pertanyaan diulang untuk tiga siswa, namun jawaban yang diberikan belum memuaskan guru. Bahkan jawaban siswa berikutnya tidak lebih baik dari jawaban siswa pertama.

Melihat fenomena yang terjadi di kelas tersebut, coba analisis, faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan siswa tidak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar.

D. Lembar Kerja

Sebagai bahan evaluasi diri maupun teman sejawat, berikut ini disajikan lembar pengamatan untuk menilai kemampuan guru/diri kita sendiri maupun teman lain. Supaya objektif, lembar kerja ini disiapkan oleh guru sedangkan yang menilai siswa. Lembar kerja ini dapat digunakan

2. Teori yang mendasari pembelajaran inovatif antara lain adalah Teori Kognitif, Teori Humanistik atau Teori Sosial, dan Teori Gestalt.
3. Telah terjadi perubahan paradigma pembelajaran dimana pembelajaran tidak lagi diartikan sebagai proses menyampaikan materi pembelajaran, atau memberikan stimulus sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi lebih dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki.
4. Sebagai suatu sistem, proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponenn tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, strategi atau metode pembelajaran, media, dan evaluasi.
5. Terdapat 14 asas pembelajaran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program pembelajaran inovatif.

F. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar:

1. Jelaskan maksud dari pembelajaran inovatif?
2. Sebut dan jelaskan teori-teori yang mendasari pembelajaran inovatif?
3. Jelaskan tentang paradigma baru tentang pembelajaran?
4. Sebutkan komponen-komponen pembelajaran dan kaitan di antara komponen-komponen tersebut?
5. Sebut dan jelaskan 5 asas pembelajaran sebagai dasar pengembangan pembelajaran inovatif?

BAB III

PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. Kompetensi dan Indikator

1. Kompetensi:

- a. Memahami makna pembelajaran kontekstual
- b. Mampu mengimplementasikan pembelajaran kontekstual

2. Indikator:

- a. Pengertian CTL
- b. Pemikiran tentang belajar
- c. Hakekat pembelajaran kontekstual
- d. Penerapan pembelajaran kontekstual

B. Pembelajaran Kontekstual

Akhir-akhir ini pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang banyak dibicarakan di kalangan pendidik/guru. Ada yang menganggap CTL adalah "mukanya" Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), artinya CTL merupakan salah satu pendekatan yang dapat diandalkan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan KBK.

1. Pengertian CTL

Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata

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

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya, maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa). Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri, bukan dari apa kata guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual.

Berdasarkan uraian di atas, CTL dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.
- 2) Merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong pembelajar membuat hubungan antara materi yang diajarkan dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

2. Pemikiran tentang Belajar

Pendekatan kontekstual mendasarkan diri pada kecenderungan pemikiran tentang belajar sebagai berikut.

a. Proses belajar

- Belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri.
- Siswa belajar dari mengalami dan siswa mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru.
- Para ahli sepakat bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang itu terorganisir dan mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang sesuatu persoalan.
- Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proposisi yang terpisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.
- Manusia mempunyai tingkatan yang berbeda dalam menyikapi situasi baru.
- Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.
- Proses belajar dapat mengubah struktur otak. Perubahan otak itu berjalan terus seiring dengan perkembangan organisasi pengetahuan dan keterampilan seseorang.

b. Transfer Belajar.

- Siswa belajar dari mengalami sendiri, bukan dari pemberian orang lain.
- Keterampilan dan pengetahuan itu diperluas dari konteks yang terbatas (sedikit demi sedikit)
- Penting bagi siswa mengetahui untuk apa dia belajar, dan bagaimana ia menggunakan pengetahuan dan keterampilan itu.

c. Siswa sebagai Pembelajar

- Manusia mempunyai kecenderungan untuk belajar dalam bidang tertentu, dan seorang anak mempunyai kecenderungan untuk belajar dengan cepat tentang hal-hal baru.

- Strategi belajar itu penting. Siswa dengan mudah mempelajari sesuatu yang baru. Akan tetapi, untuk hal-hal yang sulit, strategi belajar amat penting.
- Peran orang dewasa (guru) membantu menghubungkan antara yang baru dan yang sudah diketahui.
- Tugas guru memfasilitasi agar informasi baru bermakna, memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide mereka sendiri, dan menyadarkan siswa untuk menerapkan strategi mereka sendiri.

d. Pentingnya Lingkungan Belajar

- Belajar efektif itu dimulai dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Dari guru akting di depan kelas, siswa menonton ke siswa akting bekerja dan berkarya, guru mengarahkan.
- Pengajaran harus berpusat pada bagaimana cara siswa menggunakan pengetahuan baru mereka. Strategi belajar lebih dipentingkan dibanding hasilnya.
- Umpan balik amat penting bagi siswa, yang berasal dari proses penilaian yang benar.
- Menumbuhkan komunitas belajar dalam bentuk kerja kelompok.

3. Hakikat Penbelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Sebagaimana dikemukakan Sanjaya (2005: 118-122), terdapat tujuh asas atau komponen utama pembelajaran CTL, yakni: Konstruktivisme (*Constructivism*), Menemukan (*Inquiry*), Bertanya (*Questioning*), Masyarakat Belajar (*Learning Community*), Pemodelan (*Modeling*), Refleksi (*Reflection*), dan Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*).

- a. *Constructivism* (Konstruktivisme)
 - Membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal
 - Pembelajaran harus dekemas menjadi proses "mengkonstruksi" bukan menerima pengetahuan.
- b. *Inquiry* (Penyelidikan)
 - Proses perpindahan dan pengamatan menjadi pemahaman.
 - Siswa belajar menggunakan keterampilan berfikir kritis.
- c. *Questioning* (Bertanya)
 - Kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa
 - Bagi siswa yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis inquiry
- d. *Learning Community* (Masyarakat Belajar)
 - Sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar
 - Bekerjasama dengan orang lain lebih baik dari pada belajar sendiri.
 - Tukar Pengalaman
 - Berbagi ide
- e. *Modeling* (Pemodelan)
 - Proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja, dan belajar.
 - Mengerjakan apa yang guru inginkan agar siswa mengerjakannya.
- f. *Reflection* (Refleksi)
 - Cara berpikir tentang apa yang telah kita pelajari
 - Mencatat apa yang telah dipelajari
 - Membuat jurnal, karya seni, diskusi kelompok
- g. *Authentic Assessment* (Penilaian yang Sebenarnya)
 - Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa
 - Penilaian produk (kinerja)
 - Tugas-tugas yang relevan dan kontekstual

Sementara itu menurut Johnson (2007: 65-66), sistem CTL mencakup delapan komponen, yaitu:

- a. Membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna
- b. Melakukan pekerjaan yang berarti
- c. Melakukan pembelajaran yang diatur sendiri
- d. Bekerjasama
- e. Berpikir kritis dan kreatif
- f. Membantu individu untuk tumbuh dan berkembang
- g. Mencapai standar yang tinggi
- h. Menggunakan penilaian autentik

Hampir senada dengan Johnson, Alwasilah (dalam Johnson, 2007: 21-23), menyebutkan tujuh strategi yang sama pentingnya dan semuanya secara proporsional mesti ditempuh dalam pembelajaran kontekstual (CTL), yaitu:

- a. Pengajaran berbasis problem
- b. Menggunakan konteks yang beragam
- c. Mempertimbangkan kebhinekaan siswa
- d. Memberdayakan siswa untuk belajar sendiri
- e. Belajar melalui kolaborasi
- f. Menggunakan penilaian autentik
- g. Mengejar standar tinggi

Berdasarkan uraian di atas, terdapat sedikit perbedaan tentang ciri-ciri atau komponen CTL. Namun demikian perbedaan tersebut bukanlah sesuatu yang prinsip dan tidak bertentangan, hanya berbeda dalam urutan maupun cara pengungkapannya. Jika memang berbeda, komponen yang satu dapat saling melengkapi dengan komponen yang lain sehingga gambaran tentang CTL semakin lengkap.

Untuk memperjelas pemahaman tentang CTL, berikut ini disajikan tabel tentang perbedaan pendekatan kontekstual dan non kontekstual atau tradisional.

Tabel 1. Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Tradisional

NO	CTL	TRADISIONAL
1	Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan siswa	Pemilihan informasi ditentukan oleh guru
2	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran	Siswa secara pasif menerima informasi
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata/masalah yang disederhanakan	Materi pembelajaran bersifat abstrak dan teoritis
4	Selalu mengaitkan informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa	Memberikan tumpukan informasi kepada siswa sampai saatnya diperlukan
5	Cenderung mengintegrasikan beberapa bidang	Cenderung terfokus pada satu bidang (disiplin) tertentu
6	Siswa menggunakan waktu belajarnya untuk menemukan, menggali, berdiskusi, berfikir kritis, atau mengerjakan proyek dan pemecahan masalah (melalui kerja kelompok)	Waktu belajar siswa sebagian besar dipergunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengarkan ceramah, dan mengisi latihan yang membosankan (melalui kerja individual)
7	Perilaku dibangun atas kesadaran diri	Perilaku dibangun atas kebiasaan
8	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan
9	Hadiah dari perilaku baik adalah kepuasan diri	Hadiah dari perilaku baik adalah pujian atau nilai (angka) rapor
10	Siswa tidak melakukan hal yang buruk karena sadar hal tersebut keliru dan merugikan	Siswa tidak melakukan sesuatu yang buruk karena takut akan hukuman
11	Perilaku baik berdasarkan motivasi intrinsik	Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
12	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting	Pembelajaran hanya terjadi dalam kelas.
13	Hasil belajar diukur melalui penerapan penilaian autentik	Hasil belajar diukur melalui kegiatan akademik dalam bentuk tes/ujian/ulangan

Selain perbedaannya dengan pembelajaran tradisional di atas, pembelajaran kontekstual juga mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- Kerjasama
- Saling menunjang

- Menyenangkan, tidak membosankan
- Belajar dengan bergairah
- Pembelajaran terintegrasi
- Menggunakan berbagai sumber
- Siswa aktif
- Sharing dengan teman
- Siswa kritis, guru kreatif
- Dinding dan lorong-lorong penuh dengan hasil kerja siswa, peta-peta, gambar, artikel, humor dan lain-lain
- Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa dan lain-lain

4. Penerapan Pendekatan Kontekstual

Untuk lebih memahami bagaimana mengaplikasikan CTL dalam proses pembelajaran, di bawah ini disajikan contoh penerapannya. Dalam contoh ini dipaparkan bagaimana guru menerapkan pembelajaran dengan pola atau pendekatan konvensional/tradisional dan pola atau pendekatan CTL.

Misalnya guru SMK bidang keahlian Teknik Mesin menyampaikan kompetensi tentang keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dengan kompetensi dasar menggunakan alat pelindung diri (APD).

Untuk mencapai kompetensi tersebut dirumuskan beberapa indikator, misalnya:

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian APD.
- b. Siswa dapat menyebutkan macam-macam APD.
- c. Siswa dapat menjelaskan bagaimana cara memakai APD.
- d. Siswa dapat memperagakan cara memakai minimal 3 macam APD.
- e. Siswa dapat menjelaskan akibat yang timbul apabila terjadi kecelakaan dan tidak memakai APD.

- **Pola Pembelajaran Konvensional:**

Untuk mencapai tujuan kompetensi di atas, mungkin guru menerapkan strategi pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa disuruh menyimak buku yang berisi materi tentang K3 khususnya tentang alat pelindung diri (jika ada).
- b. Guru menjelaskan tentang pengertian APD, macam-macamnya, dan hal lain sesuai indikator hasil belajar.
- c. Siswa mencatat materi atau penjelasan yang disampaikan guru (didikte atau di tulis di papan tulis)
- d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila terdapat hal-hal yang kurang jelas.
- e. Guru menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa.
- f. Guru merangkum kembali uraian yang telah disampaikan pada pertemuan ini.
- g. Guru melakukan postes untuk mengecek pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan.

Dari gambaran di atas, tampak bahwa keterlibatan siswa kurang dan proses pembelajaran terletak pada kendali guru. Pengalaman belajar siswa kurang, karena alat pelindung diri yang dimaksud hanya disebutkan jenisnya, misalnya sepatu, kaca mata, topi, sarung tangan, dan-lain serta fungsinya. Siswa tidak tahu wujud bendanya apalagi cara memakainya. Tempat belajar juga terbatas hanya di ruang kelas, padahal dapat dilakukan di bengkel kerja/laboratorium. Pembelajaran kurang melibatkan proses berfikir serta emosional siswa sehingga motivasi juga kurang. Siswa akan cuek karena merasa tidak memahami dan menyadari akibat apabila bekerja tidak memakai APD. Dengan kata lain proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa, padahal ini merupakan salah satu komponen penting CTL.

- **Pola Pembelajaran CTL:**

Untuk mencapai kompetensi yang sama, dalam pola CTL guru akan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan pentingnya kompetensi yang harus dikuasai serta manfaat bagi siswa baik sebagai peserta didik maupun setelah lulus dan bekerja nanti.
- b. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran CTL, disamping pembelajaran di kelas, siswa akan diajak ke bengkel kerja (*workshop*) serta diterapkan metode demonstrasi.
- c. Di dalam kelas, guru mengawali pembelajaran dengan mengangkat berbagai kasus kecelakaan kerja yang terjadi serta akibat yang ditimbulkannya, baik kerugian harta benda maupun kerugian bagi bekerja, misalnya karyawan cacat dan bahkan meninggal dunia.
- d. Siswa mulai tertarik dengan topik K3, kemudian melakukan langkah-langkah seperti pada pembelajaran konvensional namun dengan beberapa pengembangan, misalnya dengan bantuan media OHP, LCD, atau alat peraga.
- e. Setelah pembelajaran yang bersifat teoritis dirasakan cukup, siswa diajak ke bengkel kerja atau unit produksi yang ada di sekolah tersebut.
- f. Di bengkel kerja atau unit produksi, siswa dapat melihat langsung berbagai macam APD yang dipakai siswa lain atau teknisi yang sedang bekerja.
- g. Disamping itu, siswa ditunjukkan secara langsung berbagai macam APD, fungsinya, serta diperagakan bagaimana cara memakainya.
- h. Dapat dijelaskan pula berbagai akibat apabila tidak memakai APD, misalnya peragaan orang yang sedang mengelas tetapi tidak memakai kaca mata las.
- i. Siswa disuruh mencoba memakai berbagai alat pelindung diri yang ada di bengkel kerja/unit produksi, guru membetulkan apabila salah, serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dari siswa.
- j. Guru mengajak kembali ke kelas, dan merangkum materi yang telah disampaikan pada pertemuan kali ini (refleksi di akhir pertemuan).

- k. Guru melakukan postes untuk mengecek pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan (melakukan penilaian autentik) dengan berbagai cara.

Kiranya dapat dipahami, kira-kira siswa akan lebih tertarik dengan pola pembelajaran yang pertama atau yang kedua. Dalam pola pembelajaran yang kedua (CTL), siswa dibawa pada pengalaman langsung tentang wujud alat pelindung diri, bagaimana cara memakainya, akibat yang mungkin timbul, dan sebagainya. Melalui pola ini, tujuan pembelajaran seperti tercantum dalam indikator pembelajaran dapat tercapai bukan hanya untuk mendapatkan nilai tes yang tinggi, tetapi juga tercapai dalam arti yang sebenarnya atau bermakna bagi siswa.

C. Latihan

Untuk memperdalam pemahaman tentang CTL, guru dapat berlatih mengidentifikasi langkah-langkah dalam pembelajaran CTL. Adapun tugasnya adalah, membuat langkah-langkah strategi pembelajaran CTL dengan kompetensi sebagai berikut:

- Mampu menghitung volume silinder (cc) motor bensin 4 tak
 - Mampu melakukan pembubutan tirus
 - Mampu mengelas datar dengan las busur listrik
 - Mampu mendiagnosa kerusakan sistem pengapian motor bensin
- (Keterangan: topik/materi pelajaran dapat ditentukan sendiri oleh guru berdasarkan pengalaman mengajar masing-masing)*

Sebelumnya, buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4-5 orang. (sebaiknya terdiri dari guru mata pelajaran yang sama). Masing-masing kelompok mendiskusikan topik/kompetensi yang berbeda. Setelah selesai diskusi masing-masing kelompok, perwakilan kelompok diskusi mempresentasikan hasil diskusinya (diplenokan). Pada akhir pertemuan dapat diambil kesimpulan atau kesepakatan tentang jawaban suatu masalah/tugas yang diberikan.

D. Lembar Kerja

Buatlah daftar perbedaan pembelajaran dengan materi atau kompetensi yang sama tetapi menggunakan pendekatan yang berbeda, yaitu dengan pendekatan CTL dan pendekatan tradisional. Perbedaan kedua pendekatan tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, misalnya kegiatan guru, siswa, media yang digunakan, cara penilaian, dan aspek lain.

**Tabel Perbedaan Pendekatan Kontekstual
dengan Pendekatan Tradisional**

Kompetensi:.....

NO	CTL	TRADISIONAL
1		
2		
3		
4		
5		

E. Rangkuman

1. Pengajaran dan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning-CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.
2. Sistem CTL mencakup delapan komponen, yaitu:
 - a. Membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna
 - b. Melakukan pekerjaan yang berarti
 - c. Melakukan pembelajaran yang diatur sendiri
 - d. Bekerjasama
 - e. Berpikir kritis dan kreatif
 - f. Membantu individu untuk tumbuh dan berkembang
 - g. Mencapai standar yang tinggi

h. Menggunakan penilaian autentik

F. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas.

1. Jelaskan tentang hakekat pembelajaran kontekstual (CTL).
2. Sebut dan jelaskan tentang 8 komponen CTL.
3. Berikan contoh tindakan guru dalam suatu proses pembelajaran yang bertentangan dengan prinsip pendekatan CTL.
4. Berikan contoh tindakan guru yang sesuai dengan prinsip pendekatan CTL.
5. Jelaskan langkah konkrit yang perlu dilakukan guru untuk memperbaiki tindakan-tindakan keliru yang dilakukan selama selama ini.

BAB IV

METODE PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

A. Kompetensi dan Indikator

1. Kompetensi

- a. Memahami makna metode pembelajaran yang efektif
- b. Mampu mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif

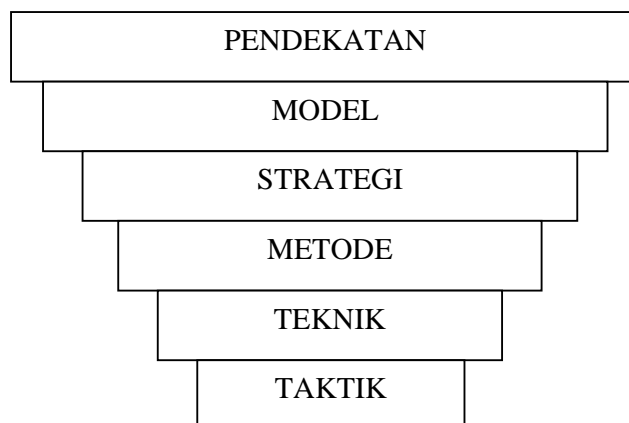
2. Indikator:

- a. Pengertian pendekatan, model, strategi, metode, teknik dan taktik
- b. Metode pembelajaran konvensional
- c. Metode pembelajaran yang efektif dan inovatif

B. Metode Pembelajaran yang Efektif

1. Definisi

Dalam berbagai literatur tentang pendidikan dan pengajaran sering dijumpai istilah-istilah yang berbeda padahal yang dimaksud adalah sama. Atau, untuk istilah yang sama tetapi mempunyai maksud yang berbeda. Sebagai contoh adalah penggunaan istilah model, strategi, metode sering dicampuradukkan. Dalam buku ini, penulis membedakan istilah-istilah tersebut seperti pada bagan di bawah.



Bagan Istilah-istilah Pembelajaran
(Sumber: Sanjaya, 2005: 101)

Berdasarkan bagan di atas, dapat terlihat bahwa lingkup yang paling luas adalah **pendekatan (*approach*)**. Misalnya dikenal istilah pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*Teacher centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*Student centered approach*). Lingkup yang lebih kecil dari pendekatan adalah **model**, namun model lebih luas dari strategi.

Dalam suatu model mengajar ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, tetapi menyangkut 4 hal pokok, yaitu: tahapan-tahapan model, sistem sosial yang diharapkan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa, serta sistem penunjang yang diisyaratkan.

Setelah ditetapkan model pengajaran tertentu, perlu ditetapkan suatu strategi. **Strategi** merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu -- dalam hal ini tujuan pembelajaran -- sehingga dapat tercapai secara optimal. Pola atau cara yang ditetapkan sebagai hasil dari kajian strategi itu dalam proses pembelajaran disebut **metode pembelajaran**. Bagaimana cara untuk menjalankan metode yang ditetapkan tersebut dinamakan **teknik**. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, teknik harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan, maka munculah istilah **taktik**.

Bagaimana dengan CTL (*Contextual Teaching Learning*) sebagaimana diuraikan dalam bab sebelumnya? Menurut Sanjaya (2005:109), CTL adalah suatu **pendekatan** pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dengan pengertian di atas, maka dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL tetap diperlukan adanya pemahaman tentang model, strategi, maupun metode pembelajaran.

2. Strategi dan Metode

Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Rowntree, sebagaimana dikutip Sanjaya (2005: 104), mengelompokkan ke dalam dua strategi, yaitu: penyampaian-penemuan

(*exposition-discovery learning*) dan pembelajaran kelompok-pembelajaran individual (*groups-individual learning*). Sementara itu Roy Killen (1998) menyebutkan lima jenis strategi, yaitu:

- a. Strategi pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)
- b. Strategi pembelajaran dengan Diskusi
- c. Strategi pembelajaran Kerja Kelompok Kecil (*Small-Group Work*)
- d. Strategi pembelajaran *Coopeartive Learning*
- e. Strategi pembelajaran *Problem Solving*

Melihat jenis-jenis strategi pembelajaran di atas, ternyata untuk pembahasan yang sama, ahli lain menyebutnya dengan metode, misalnya metode diskusi, *problem solving*, dan kerja kelompok. Dengan kenyataan ini, bagaimana sebaiknya kita menyebutnya, misalnya, apakah diskusi termasuk strategi atau metode? Untuk menjawabnya dapat merujuk pada batasan strategi dan metode sebagaimana diuraikan sebelumnya.

Dalam literatur-literatur tentang metode mengajar atau pembelajaran selama ini sudah banyak dikenal berbagai metode mengajar. Metode mengajar ini sudah dikenal sejak lama, sehingga dapat dikatakan metode mengajar konvensional atau klasik. Pada prinsipnya kedudukan berbagai metode mengajar tersebut sama, dalam arti yang satu tidak lebih baik atau lebih jelek dari metode lain. Hal ini didasarkan pertimbangan bahwa metode adalah cara yang ditempuh guru dalam proses belajar-mengajar agar tujuan tercapai dengan efektif dan efisien. Pemilihan metode yang tepat tentu saja harus mempertimbangkan banyak hal, seperti kondisi dan kemampuan awal siswa, sarana-prasara, media, kemampuan guru, dan lain-lain. Belum tentu metode ceramah lebih jelek daripada metode diskusi atau demonstrasi.

Terdapat beberapa metode mengajar yang umum diketahui selama ini, antara lain:

- a. Metode Ceramah
- b. Metode Tanya Jawab
- c. Metode Diskusi
- d. Metode Tugas Belajar dan Resitasi
- e. Metode Kerja Kelompok

- f. Metode Demonstrasi dan Eksperimen
- g. Metode Sosiodrama (*Role Playing*)
- h. Metode *Problem Solving*
- i. Metode Sistem Regu (*Team Teaching*)
- j. Metode Karya Wisata (*Field Trip*)
- k. Metode *Resource Person* (Manusia Sumber)
- l. Metode Survei Masyarakat
- m. Metode Simulasi

(Sudjana, 2005: 76-90)

Dalam prakteknya, metode mengajar hampir tidak mungkin apabila digunakan secara terpisah atau sendiri-sendiri. Umumnya guru melakukan kombinasi dari berbagai metode mengajar di atas. Keberhasilan dalam proses pembelajaran lebih terletak pada kemampuan guru dalam meramu atau mengkombinasikan berbagai metode mengajar yang ada. Dalam kenyataannya, masih banyak dijumpai guru yang menerapkan metode mengajar yang monoton atau kurang adanya kombinasi atau inovasi, sehingga pembelajaran kurang efektif.

3. Metode Pembelajaran Efektif

Seiring dengan perkembangan pemikiran di dunia pendidikan, akhir-akhir ini banyak dikenalkan kepada guru tentang metode pembelajaran lain selain yang tersebut di atas. Metode pembelajaran ini ada yang menyebut sebagai model pengajaran ada pula yang menyebut sebagai strategi pengajaran. Mengingat aktivitas yang ada lebih bersifat teknis, dalam tulisan ini dipakai istilah metode. Untuk membedakannya dengan metode pembelajaran yang sudah umum (konvensional), di sini dipakai istilah metode pembelajaran efektif.

Terdapat banyak metode pembelajaran di bawah ini (dapat disebut sebagai inovasi pembelajaran), yang barangkali belum banyak dipraktekkan guru. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, antara lain pengetahuan, pengalaman, kemampuan, kemauan, dan lain-lain. Berikut ini disampaikan beberapa metode (ada yang menyebut model atau strategi) pembelajaran disertai garis besar langkah-langkahnya.

- **Examples Non Examples**

Langkah-langkah :

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di papan, ditayangkan melalui OHP atau LCD.
3. Guru memberikan petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberikan kesempatan membacakan hasil diskusi.
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan.

- **Picture And Picture**

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Menyajikan materi sebagai pengantar.
3. Guru menunjukan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjukan/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan /rangkuman.

- **Numbered Heads Together**

(Kepala Bernomor: Spencer Kagan, 1992)

Langkah-langkah :

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.

2. Guru memberi tugas dan masing-masing kelompok mengerjakan.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya.
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja mereka.
5. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor lain.
6. Kesimpulan.

- **Cooperative Script (Dansereau Cs., 1985)**

Metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Langkah-langkah :

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan.
2. Guru memberi wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
3. Guru dan siswa menetapkan siapa saja yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
4. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.
 - Menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap.
 - Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
6. Kesimpulan siswa bersama-sama guru.
7. Penutup.

- **Kepala Bernomor Struktur (Modifikasi Dari Number Heads)**

Langkah-langkah :

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor.

2. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai.
Misalnya: siswa nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya.
3. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka.
4. Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok lain.
5. Kesimpulan.

- **Student-Teams Achievement Divisions (Stand)**

- **Tim Siswa Kelompok Prestasi (Slavin, 1995)**

- Langkah-langkah :

1. Membentuk kelompok yang anggotanya = 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
2. Guru menyajikan pelajaran.
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggota lainnya samapi semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
4. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
5. memberi evaluasi
6. Kesimpulan.

- **Jigsaw (Model Tim Ahli) (Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, And Snapp, 1978)**

- Langkah-langkah:

1. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim.
2. Tiap kelompok atau tim terdiri dari 4 siswa.
3. Tiap siswa dalam setiap tim diberi materi dan tugas yang berbeda.

4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi evaluasi.
8. Penutup.

- ***Problem Based Introduction (PBI) [Pembelajaran Berdasarkan Masalah]***

Langkah-langkah :

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan.
2. Guru membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll)
3. Guru mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
4. Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

- **Artikulasi**

Langkah-Langkah :

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
3. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang.
4. Suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengarkan sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian bergantian peran. Begitu juga kelompok lainnya.
5. Suruh siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
6. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa.
7. Kesimpulan/penutup.

- **Mind Mapping**

Langkah-langkah :

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
3. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang.
4. Suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengarkan sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian bergantian peran. Begitu juga kelompok lainnya.
5. Suruhlah siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
6. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa.
7. Kesimpulan/penutup.

- **Make A-Match (Mencari Pasangan)**

(Lorna Curran, 1994)

Langkah-langkah

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan/penutup

- **Think Pair And Share (Frank Lyman, 1985)**

Langkah-langkah

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
2. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.
3. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.
4. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
5. Berawal dari kegiatan tersebut, mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.
6. Guru memberi kesimpulan
7. Penutup

- **Debate**

Langkah-langkah:

1. Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra.
2. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok diatas.
3. Setelah selesai membaca materi. Guru menunjukkan salah satu anggotanya kelompok pro untuk berbicara saat itu ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.
4. Sementara siswa menyampaikan gagasannya guru menulis inti/ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis. Sampai sejumlah ide yang diharapkan guru terpenuhi.
5. Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap
6. Dari data-data di papan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai

- **Role Playing**

Langkah-langkah :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.

11. Penutup.

- **Group Investigation (Sharan, 1992)**

Langkah-langkah :

1. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen.
2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok.
3. Guru memanggil ketua-ketua untuk satu materi tugas sehingga satu kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain.
4. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisi penemuan.
5. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara, ketua menyampaikan hasil pembahasan kelompok.
6. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

- **Talking Stik**

Langkah-langkah :

1. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen.
2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok.
3. Guru memanggil ketua-ketua untuk satu materi tugas sehingga satu kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain.
4. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisis penemuan.
5. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara, ketua menyampaikan hasil pembahasan kelompok.
6. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

- **Bertukar Pasangan**

Langkah-langkah :

1. Setiap siswa mendapat satu pasangan (guru bisa menunjukan pasangannya atau siswa menunjukan pasangannya).
2. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya.
3. Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain.
4. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan masing-masing pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka.
5. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

- **Snowball Throwing**

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

- **Student Facilitator And Explaining**

Siswa/peserta mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta lainnya.

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi.
3. Memberikan kesempatan siswa/peserta untuk menjelaskan kepada peserta untuk menjelaskan kepada peserta lainnya baik melalui bagan/peta konsep maupun yang lainnya.
4. Guru menyampaikan ide/pendapat dari siswa.
5. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
6. Penutup.

- **Course Review Horay**

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikanmenyajikan materi.
3. Memberikan kesempatan siswa Tanya jawab.
4. Untuk menguji pemahaman. Siswa disuruh membuat vkotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotakdiisi angka sesuai dengan seler masing-masing siswa.
5. guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau benar diisi tanda benar (\checkmark) dan salah diisi tanda silang (x).
6. Siswa yang sudah mendapat tanda \checkmark vertikal atau horisontal, atau diagonal harus berteriak horay...atau yel-yel lainnya.
7. Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh
8. Penutup.

- **Demonstrasi**

(Khusus materi yang memerlukan peragaan dan percobaan)

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan
3. Siapkan bahan atau alat yang diperlukan.
4. Menunjukkan salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan.
5. Seluruh siswa memperhatikan demonstrasi dan menganalisis.
6. Tiap siswa atau kelompok mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman siswa didemonstrasikan.
7. Guru membuat kesimpulan.

- **Explicit Introduction (Pengajaran Langsung)**

(Rosenshina & Stevens, 1986)

Pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah.

Langkah-langkah :

1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.
2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan.
3. Membimbing pelatihan.
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.
5. Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan .

- **Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)**

(Steven & Slavin, 1995)

Langkah-langkah :

1. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen.
2. Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran
3. Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan tulis pada lembar kertas.
4. Mempresentasikan/membacanya hasil kelompok.

5. Guru membuat kesimpulan bersama.
6. Penutup.

- **Inside-Outside-Circle**

(Lingkaran Kecil dan Lingkaran Besar) Oleh Spencer Kagan

Siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan, dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur.

Langkah-langkah :

1. Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar.
2. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam.
3. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4. Kemudian siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.
5. sekarang giliran siswa berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya.

- **Tembok Kata**

Media :

- Buat kartu ukuran 10x10 cm dan isilah ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak.
- Buat kartu ukuran 5x2 untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan ditelinga).

- **Kuis Mandiri**

Pembelajaran Kuis Mandiri merupakan modifikasi dari metode pembelajaran "*Survey-Question-Read-Recite-Review*" (SQRRR). Metode SQRRR ini dikembangkan oleh Francis P. Robinson di Universitas Ohio

Amerika Serikat. Menurut Muhibin Syah (1997:130), metode SQRRR bersifat praktis dan dapat diaplikasikan dalam berbagai pendekatan belajar.

Langkah-langkah:

1. Guru menginformasikan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah dan tata cara pembelajaran kuis mandiri.
3. Siswa diajak untuk bersama-sama menentukan dan menyepakati aspek-aspek yang akan dinilai dalam pembelajaran kuis mandiri.
4. Siswa dibimbing guru mensurvei materi pembelajaran dalam buku teks yang sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang ditentukan.
5. Siswa membuat beberapa pertanyaan, misalnya minimal 15 pertanyaan yang berkaitan kompetensi dasar, indikator, materi dan tujuan pembelajaran ditulis di buku tugas.
6. Siswa membaca buku teks pelajaran dan mengkaji pustaka dengan menelaahnya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuatnya.
7. Guru melakukan penilaian proses (keaktifan dan kedisiplinan dalam melaksanakan tugas) dengan menggunakan rubrik penilaian pengamatan.
8. Siswa menyerahkan pertanyaan dan jawaban yang dibuatnya untuk dikoreksi dan dinilai oleh guru.
9. Siswa diberi tugas untuk memahami dan menghafal pertanyaan dan jawabannya di rumah untuk ditanyakan lagi pada pertemuan berikutnya melalui kuis mandiri.
10. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan salah satu pertanyaan yang telah dibuatnya di depan kelas.
11. Siswa diminta mengacungkan tangan agar bisa ditunjuk oleh temannya untuk menjawab pertanyaannya.
12. Siswa yang mengajukan pertanyaan memilih dan menunjuk salah seorang temannya yang mengacungkan tangan untuk maju dan menjawab pertanyaan yang diajukan.

13. Jika jawaban siswa salah atau kurang benar, maka siswa yang mengajukan pertanyaan harus menjelaskan jawabannya. Jika penjelasannya benar maka ia yang mendapat skor/ nilai.
14. Jika penjelasan siswa yang mengajukan pertanyaan salah atau kurang benar, maka guru setelah memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpendapat segera menjelaskan ditujukan kepada seluruh siswa.
15. Siswa yang tadi menjawab pertanyaan berhak untuk mengajukan pertanyaan yang telah dibuatnya.
16. Siswa yang mengajukan pertanyaan memilih dan menunjuk salah seorang temannya untuk maju dan menjawab pertanyaannya.
17. Guru melakukan penilaian proses dan mencatatnya dalam rubrik penilaian pembelajaran kuis mandiri.
18. Guru memberi motivasi kepada siswasiswa yang tidak atau kurang aktif dalam pembelajaran kuis mandiri.
19. Kolabor mencatat hasil pengamatannya selama pembelajaran berlangsung.

4. Inovasi Pembelajaran oleh Guru

Sesuai dengan definisi inovasi pembelajaran yang dijelaskan sebelumnya, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

Dalam konteks metode pembelajaran, metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat diartikan bahwa metode tersebut dibuat atau dimodifikasi oleh guru sendiri sebagai upaya mencari pemecahan suatu masalah. Hal ini penting dilakukan guru, walaupun langkah-langkah metode pembelajaran seperti tersebut di atas sudah disebutkan tetapi hasilnya kurang optimal, maka guru harus melakukan langkah-langkah atau terobosan-terobosan bagaimana caranya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (sesuai tujuan). Dengan kata lain guru harus

kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

Oleh karena itu penting untuk diperhatikan bahwa berbagai macam strategi atau metode berikut langkah-langkahnya seperti disebutkan di atas tidaklah bersifat baku. Apalagi apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berbeda dengan di Sekolah Menengah Umum (SMU/SMA), dimana di SMK banyak kompetensi yang bersifat praktek. Hal ini perlu mendapatkan perhatian, jangan sampai memaksakan suatu metode tertentu yang kelihatannya bagus tetapi malah tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

Justru sangat dianjurkan apabila guru dapat memodifikasi, berkreasi, atau bahkan dapat melakukan inovasi metode pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara PAKEM. Jika dikaji lebih jauh, pada prinsipnya metode adalah suatu cara untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, guru harus berpikir sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat dicapai dengan efektif, inilah hakekat dari metode pembelajaran yang efektif.

C. Latihan

Sebagai bahan latihan, guru perlu mempraktekkan beberapa metode pembelajaran di bawah ini. Selanjutnya teman sejawat memperhatikan dan mencatat hal-hal penting yang perlu diperbaiki.

1. Metode Jigsaw
2. Metode Demonstrasi
3. Metode Problem Solving
4. Metode lain:.....

D. Lembar Kerja

Untuk menilai penampilan guru dalam suatu pembelajaran, dapat dilakukan dengan lembar kerja berikut ini. Perlu diingat bahwa dalam suatu proses pembelajaran selalu terkait dengan komponen yang lain, seperti penguasaan materi, media pembelajaran, dan kemampuan lain.

LEMBAR PENILAIAN LATIHAN MENGAJAR GURU

Nama Guru

Mata Pelajaran :

Kelas :

No	Uraian	Skor			
		1	2	4	5
1	Kegiatan apersepsi				
2	Penguasaan materi pelajaran				
3	Metode pembelajaran				
4	Pemanfaatan media pembelajaran				
5	Keterlibatan siswa				
6	Penilaian proses dan hasil belajar				
7	Penggunaan bahasa				
8	Melakukan refleksi/rangkuman				

Keterangan skor: 1 = sangat kurang

4 = baik

2 = kurang

5 = sangat baik

E. Rangkuman

1. **Strategi** merupakan pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu -- dalam hal ini tujuan pembelajaran -- sehingga dapat tercapai secara optimal atau efektif. Pola atau cara yang ditetapkan sebagai hasil dari kajian strategi itu dalam proses pembelajaran disebut **metode pembelajaran**.
2. Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, masih banyak dijumpai guru yang menerapkan metode mengajar yang monoton atau kurang adanya kombinasi atau inovasi, sehingga pembelajaran kurang efektif.
3. Metode pembelajaran yang efektif dan inovatif adalah metode pembelajaran yang dimodifikasi atau dibuat oleh guru sendiri yang

disesuaikan dengan berbagai faktor/kondisi nyata di lapangan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Dengan kata lain guru harus kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

F. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar:

1. Jelaskan perbedaan pengertian pendekatan, model, strategi, dan metode menurut anda!
2. Sebutkan lima metode mengajar yang paling sering atau umum dilakukan oleh guru SMK!
3. Sebutkan lima metode mengajar yang menurut anda relatif baru atau jarang diterapkan!
4. Dalam pembelajaran praktek, metode apakah yang sebaiknya diterapkan guru?
5. Menurut anda, metode pembelajaran apakah yang paling baik?

BAB V

PENGEMBANGAN SILABUS DAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Kompetensi dan Indikator

1. Kompetensi

- a. Mampu menyusun silabus
- b. Mampu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

2. Indikator:

- a. Pengertian dan langkah-langkah penyusunan silabus
- b. Pengertian dan langkah-langkah penyusunan RPP

B. Silabus

1. Pengertian Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Silabus menjawab pertanyaan: (1) Kompetensi apa yang harus dikuasai peserta didik? (2) Bagaimana cara mencapainya? (3) Bagaimana cara mengetahui pencapaiannya?

2. Landasan Pengembangan Silabus

Pengembangan silabus berlandaskan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 17 ayat (2) dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20.

PP No. 19 Tahun 2005 Pasal 17 Ayat (2):

Sekolah dan komite sekolah, atau madrasah dan komite madrasah, mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan **silabusnya** berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan estandar kompetensi lulusan, di bawah supervisi dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD, SMP, SMA, dan SMK, dan departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk MI, MTs, MA, dan MAK.

PP Nomor 19 Tahun 2005 pasal 20:

Perencanaan proses pembelajaran meliputi **silabus** dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

3. Pengembangan Silabus

Silabus dikembangkan dengan tahapan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) perbaikan, (4) pemantapan, dan (5) penilaian pelaksanaan. Silabus dapat dikembangkan oleh: (1) guru kelas/mata pelajaran, **atau** (2) kelompok guru kelas/mata pelajaran, **atau** (3) kelompok kerja guru (PKG/MGMP), **atau** (4) Dinas Pendidikan. Dalam silabus memuat komponen-komponen: standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Dengan demikian silabus dapat dikembangkan dengan langkah-langkah:

(1) Mengisi Kolom Identitas Sekolah

Contoh:	SILABUS
Nama Sekolah	: SMK
Mata Pelajaran	:
Kelas/ Semester	:
Alokasi Waktu	: ... x 45 menit
Standar Kompetensi	:

(2) Mengkaji dan Menentukan Standar Kompetensi

Mengkaji standar kompetensi mata pelajaran dengan memperhatikan: urutan berdasarkan hirarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus sesuai dengan urutan yang ada di SI (Standar Isi); keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran; keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antar mata pelajaran.

(3) Mengkaji dan Menentukan Kompetensi Dasar

Mengkaji kompetensi dasar mata pelajaran dengan memperhatikan: urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus sesuai dengan urutan yang ada di SI (Standar Isi); keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran; keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antar mata pelajaran.

(4) Mengidentifikasi Materi Pokok/Pembelajaran

Mengidentifikasi materi pokok mempertimbangkan: potensi peserta didik; relevansi dengan karakteristik daerah; tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik; kebermanfaatan bagi peserta didik; struktur keilmuan; aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran; relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan alokasi waktu.

(5) Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi. Pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan mengaktifkan peserta didik. Memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran:

- a. Memberikan bantuan guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional
- b. Memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar
- c. Penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran
- d. Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar peserta didik, yaitu kegiatan siswa dan materi.

(6)Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah. Rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

(7)Menentukan Jenis Penilaian

Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menentukan penilaian adalah:

- a. dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi
- b. menggunakan acuan kriteria (PAK)
- c. menggunakan sistem penilaian berkelanjutan
- d. hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut
- e. sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran.

(8)Menentukan Alokasi Waktu

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu

dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu rerata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

(9)Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa media cetak dan elektronik, nara sumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

Di samping itu, silabus hendaknya dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- (1) **Relevan**, cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tngkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik
- (2) **Ilmiah**. Keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.
- (3) **Sistematis**. Adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, mateei pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian.
- (4) **Memadai**. Cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetenasi dasar.
- (5) **Aktual dan Kontekstual**. Cakupan indikator, materi poko/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
- (6) **Fleksibel**. Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat.

(7) **Menyeluruh.** Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berikut disajikan Format 1 dan Format 2 yang dapat dipilih untuk menyajikan pengembangan silabus

Format 1

SILABUS

Nama Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Kelas/Semester :
 Alokasi Waktu :

 Standar Kompetensi :

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokjasi Waktu	Sumber Belajar

Format 2

SILABUS

Nama Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Kelas/Semester :
 Alokasi Waktu :

 I. Standar Kompetensi :

II. Kompetensi Dasar :

III. Materi Pokok/Pembelajaran:

IV. Kegiatan Pembelajaran :

V. Indikator :

VI. Penilaian :

VII. Alokasi Waktu :

VIII. Sumber Belajar :

Pengembangan silabus dilakukan secara berkelanjutan. Silabus dijabarkan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Silabus dilaksanakan, dievaluasi, dan ditindaklanjuti oleh masing-masing guru. Silabus dikaji dan dikembangkan secara berkelanjutan dengan memperhatikan masukan hasil evaluasi hasil belajar, evaluasi proses (pelaksanaan pembelajaran), dan evaluasi rencana pembelajaran.

C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

1. Pendahuluan

Dalam rangka mengimplementasikan program pembelajaran yang sudah dituangkan di dalam silabus, guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk **setiap kompetensi dasar**. Oleh karena itu, apa yang tertuang di dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkait dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu Kompetensi Dasar.

Dalam menyusun RPP guru harus mencantumkan Standar Kompetensi yang memayungi Kompetensi Dasar yang akan disusun dalam RPP-nya. Di dalam RPP secara rinci harus dimuat Tujuan

Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran, Sumber Belajar, dan Penilaian

2. Langkah-langkah Penyusunan RPP

a. Mencantumkan identitas

- Nama sekolah
- Mata Pelajaran
- Kelas/Semester
- Standar Kompetensi
- Kompetensi Dasar
- Indikator
- Alokasi Waktu

Catatan:

- RPP disusun untuk satu Kompetensi Dasar.
- Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dikutip dari silabus yang disusun oleh satuan pendidikan
- Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar yang bersangkutan, yang dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan. Oleh karena itu, waktu untuk mencapai suatu kompetensi dasar dapat diperhitungkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan bergantung pada karakteristik kompetensi dasarnya.

b. Mencantumkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran berisi penguasaan kompetensi yang operasional yang ditargetkan/dicapai dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari kompetensi dasar. Apabila rumusan kompetensi dasar sudah operasional, rumusan tersebutlah yang dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat terdiri atas sebuah tujuan atau beberapa tujuan.

c. Mencantumkan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dikembangkan dengan mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus.

d. Mencantumkan Metode Pembelajaran

Metode dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan/atau strategi yang dipilih.

e. Mencantumkan Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Untuk mencapai suatu kompetensi dasar harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Akan tetapi, dimungkinkan dalam seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model yang dipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan.

f. Mencantumkan Sumber Belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan oleh satuan pendidikan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat, dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam RPP harus dicantumkan judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu.

g. Mencantumkan Penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data. Dalam sajiannya dapat ituangkan dalam bentuk matrik horisontal atau vertikal. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian, tes unjuk kerja, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubrik penilaian.

3. Format RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK.....
Mata Pelajaran/Diklat :
Kelas/Semester :
Standar Kompetensi :
Kompetensi Dasar :
Indikator :
Alokasi Waktu : x 45 menit (... pertemuan)

- A. Tujuan Pembelajaran
- B. Materi Pembelajaran
- C. Metode Pembelajaran
- D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
 - Pertemuan 1
 - Pertemuan 2
 - dst
- E. Sumber Belajar
- F. Penilaian

D. Latihan

Sebagai bahan latihan, kepada para guru diwajibkan membuat Silabus dan RPP sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Apabila mengampu lebih dari satu mata pelajaran, supaya dipilih mata pelajaran yang paling dikuasai atau disukai.

E. Lembar Kerja

Sebelum menyusun silabus maupun RPP, guru harus melihat kurikulum yang berlaku pada masing-masing sekolah (KTSP). Di dalam KTSP terdapat beberapa data yang diperlukan yang nantinya dapat

diisikan dalam silabus maupun RPP. Buatlah rangkuman data untuk **satu kompetensi dasar** yang dikutip dari KTSP pada suatu mata pelajaran kelompok produktif pada suatu SMK. Sebagai bahan panduan, diberikan contoh format sebagai berikut:

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Alokasi Waktu :

Standar Kompetensi :

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokjasi Waktu	Sumber Belajar

F. Rangkuman

1. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.
2. Langkah-langkah penyusunan silabus: 1) mengisi identitas sekolah, 2) menentukan standar kompetensi, 3) menenukan kompetens dasar, 4) mengidentifikasi materi pembelajaran, 5) mengembangkan kegiatan pembelajaran, 6) merumuskan indikator pencapaian matei, 7) menentukan jenis penilaian, 8) menentukan alokasi waktu, dan 9) menentukan sumber belajar.

3. RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk **setiap kompetensi dasar**.
4. Langkah-langkah penyusunan RPP: 1) mencantumkan identitas, 2) mencantumkan tujuan pembelajaran, 3) mencantumkan materi pembelajaran, 4) mencantumkan metode pembelajaran, 5) mencantumkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, 6) mencantumkan sumber pembelajaran, dan 7) mencantumkan cara penilaian.

G. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar:

1. Jelaskan tentang pengertian silabus!
2. Jelaskan pengertian tentang RPP!
3. Jelaskan langkah-langkah penyusunan silabus!
4. Jelaskan langkah-langkah penyusunan RPP!
5. Jelaskan perbedaan antara silabus dan RPP!
6. Buatlah contoh format silabus!
7. Buatlah contoh RPP pada salah satu mata pelajaran yang anda ampu!

GLOSARIUM

1. Pembelajaran inovatif
Pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.
2. *CTL (Contextual Teaching and Learning)*
Konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.
3. Strategi pembelajaran
Pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu -- dalam hal ini tujuan pembelajaran -- sehingga dapat tercapai secara optimal atau efektif.
4. Metode pembelajaran.
Pola atau cara yang ditetapkan sebagai hasil dari kajian strategi, guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan efektif.
5. Silabus
Rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar.
6. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
Pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk setiap kompetensi dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Johnson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching & Learning (terj)*. Bandung: MLC

Materi Workshop Pengembangan Pembelajaran Inovatif dalam rangka Peningkatan Kompetensi dan Profesionalitas Guru SD, SMP, dan SMA (Kumpulan Makalah pada Workshop tgl. 4-5 Agustus 2007, kerjasama Ditjen PMPTK Depdiknas dengan Universitas Negeri Semarang)

Muslich, Masnur. 2007. *KTSP-Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara

Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo