

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Dr. Heru Kuswanto

Pendahuluan

Sesuai dengan jiwa otonomi, pemerintah daerah memiliki kewenangan untuk mengembangkan silabus dan sistem penilaiannya berdasarkan standar nasional. Bagian yang menjadi kewenangan daerah adalah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang meliputi pembelajaran tatap muka dan pengalaman belajar serta instrumen penilaiannya. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bagi daerah untuk mengembangkan standar tersebut apabila dirasa kurang memadai, misalnya penambahan kompetensi dasar atau indikator pencapaian.

Pendidikan berbasis kompetensi adalah pendidikan yang menekankan pada kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan suatu jenjang pendidikan. Kompetensi lulusan suatu jenjang pendidikan, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, mencakup komponen pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kemandirian, kreativitas, kesehatan, akhlak, ketakwaan, dan kewarganegaraan.

Pendidikan berbasis kompetensi mencakup kurikulum, pedagogi, dan penilaian yang menekankan pada standar atau hasil. Kurikulum berisi bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pedagogi yang mencakup strategi atau metode mengajar. Tingkat keberhasilan belajar yang dicapai peserta didik dapat dilihat pada hasil belajar, yang mencakup ujian, tugas-tugas, dan pengamatan

Struktur Model Pembelajaran

Seorang dosen, guru, instruktur, tutor maupun fasilitator harus menguasai berbagai strategi di dalam mengelola proses belajar mengajar. Banyak sekali sumber pustaka yang menyajikan kajian tentang metode-metode yang dapat digunakan oleh mereka. Salah satu dari strategi-strategi itu dikemukakan oleh Joyce dan Weil sebagai model-model pembelajaran. Mereka mengelompokkan jenis pembelajaran ini menjadi beberapa rumpun, yaitu rumpun sosial, rumpun proses informasi, rumpun personal dan rumpun sistem perilaku atau behavioral system. Dalam menyajikan model-model ini mereka membuat struktur sebagai berikut:

1. Syntax

Syntax adalah urutan-urutan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Untuk rumpun yang berbeda diperlukan urutan-urutan yang berbeda pula tergantung kepada karakteristik hasil belajar yang akan dicapai. Syntax menunjukkan penahapan kegiatan-kegiatan tersebut sehingga jelas harus memulai dari kegiatan apa.

2. Social system

Social system menggambarkan peran-peran yang berbeda antara fasilitator dengan peserta program, serta pola-pola hubungan antara keduanya. Peran fasilitator, dosen atau guru berbeda pada tiap-tiap model. Adakalanya seorang dosen atau guru bertindak sebagai fasilitator adakalanya sebagai konselor, dan ada kalanya sebagai orang yang mengatur tugas-tugas, sedangkan di waktu lain ia bertindak sebagai sumber informasi. Peran-peran ini diletakkan diletakkan dalam struktur yang dari satu waktu ke waktu ataudari satu rumpun ke rumpun yang lain bersifat luwes, tergantung dari kecakapan maupun pribadi-pribadi para peserta. Untuk tujuan-tujuan yang bersifat kreatif, misalnya maka seorang fasilitator tidak terlalu banyak aktif tetapi lebih banyak menggali apa yang dapat dipikirkan, dan diinginkan peserta serta mengarahkannya. Boleh dikatakan kebebasan-kebebasan diperoleh oleh peserta tatkala suatu model bertujuan untuk membangun kreativitas. Akan tetapi bila kecakapan akademik yang diperlukan atau tuntutan dari belajar itu menghendaki seseorang melakukan latihan-latihan ketat, maka peran dosen, guru, fasilitator adalah mengawasi secara ketat dan memberikan umpan balik apakah yang dilakukan oleh peserta telah benar atau menyimpang.

3. Prinsip Reaksi

yang dinamakan prinsip-prinsip reaksi atau principle of reaction yaitu cara bagaimana kita melihat peserta. Kadang-kadang kita memberi pengarahan yang agak ketat sehingga perilakunya dibentuk oleh dosen, guru, atau tutor tetapi di pihak lain dapat juga guru/dosen tersebut membiarkan aktivitas-aktivitas peserta berkembang dan walaupun memberi komentar adalah komentar-komentar yang tidak bersifat evaluatif.

4. Sistem bantuan, atau support system

Sistem bantuan yaitu hal-hal yang akan membantu tercapainya tujuan dengan menerapkan model tertentu. Jika kita menginginkan peserta untukbekerja mandiri

maka yang diperlukan adalah kejelasan tugas, kemudian para peserta dibiarkan untuk bereksplorasi mencari informasi-informasi dari sumber yang ada misalnya perpustakaan dan sumber-sumber belajar yang lain, dan membiarkan mereka bekerja sendiri.

5. Pengaruh-pengaruh Instruksional dan Pengaruh Ikutan

Kedua pengaruh itu disebut sebagai instructional effect dan nurturant effect harus diperhitungkan. Dengan pengaruh instruksional, dimaksudkan sebagai pengaruh-pengaruh yang langsung dari kegiatan pembelajaran sebagaimana yang diniatkan pada waktu merancang program. Sedangkan nurturant effect merupakan hasil sampingan dari kegiatan pembelajaran. Dengan memilih model pembelajaran tertentu apa pengaruh-pengaruh atau hasil yang akan dipetik secara langsung sebagai akibat dari proses tersebut. Misalnya siswa belajar menggeneralisasikan suatu prinsip setelah mengadakan pengamatan yang intensif terhadap sejumlah contoh-contoh baik dari alam sekitar maupun dari hubungan antar manusia di dalam masyarakat. Pengaruh langsungnya ialah bahwa mereka memperoleh informasi dan dapat menyimpulkan prinsip-prinsip umum dari persamaan-persamaan atas atas sejumlah gejala atau fenomena alam atau fenomena di masyarakat. Secara keilmuan mereka dapat melakukan penelitian dan memperoleh informasi langsung. Di samping itu ada pengaruh yang tidak langsung yang dinamakan nurturant effect seperti bahwa ia lebih teliti melakukan pengamatan, ia dapat memperoleh keterampilan bekerja sama dengan kawan-kawannya, dan memiliki kebiasaan untuk cermat. Sebagai contoh adalah dari suatu model pembelajaran yang menggunakan latihan-latihan berhitung, di samping peserta memperoleh kecakapan menghitung ia juga dapat memperoleh kecakapan sampingan yaitu sifat teliti, dan kebiasaan untuk memeriksa ulang hasil pekerjaan. Contoh lain adalah jika penerapan model tersebut banyak menciptakan suasana kompetisi maka yang akan dihasilkan secara langsung adalah hasil yang tinggi. Tetapi, mungkin ada pengaruh-pengaruh yang negatif yaitu apabila sering dilakukan kegiatan-kegiatan untuk berkompetisi akan cenderung membentuk pribadi yang kurang dapat bergaul secara sosial sampai kepada yang paling dramatis yaitu orang bisa teralienasi dari pergaulan sosialnya. Dengan memperkirakan pengaruh-pengaruh positif dan negatif guru, dosen, atau fasilitator dapat berusaha untuk menciptakan keseimbangan-keseimbangan antara kompetisi dengan kerja sama, antara pendekatan-pendekatan yang sifatnya induktif dan deduktif, antara membangun disiplin dan kreativitas.

Berikut adalah ringkasan dari deskripsi tiap-tiap rumpun yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil

a. Rumpun Model Sosial

Rumpun ini didasarkan kepada sifat-sifat sosial manusia yang mengambil bentuk mulai dari yang sangat sederhana yaitu proses mengatur siswa untuk bekerja bersama-sama secara demokratis untuk melakukan analisis terhadap masalah-masalah sosial dan nilai-nilai yang penting yang hidup di dalam suatu lingkungan. Bentuk kerja sama antar siswa misalnya, membantu satu sama lain di dalam memahami tugas-tugas sosial disampaikan kepada mereka. Manfaat dari model rumpun sosial ini adalah bahwa para peserta dapat bekerjasama memperoleh pengetahuan dan membentuk konsep-konsep serta membangun hipotesis-hipotesis. Dengan kerjasama secara positif, akan mempengaruhi perolehan hasil baik segi akademik maupun segi perkembangan sosial, dan mereka dapat membangun konsep diri khususnya pada dimensi menghargai kemampuan diri sendiri (self esteem). Bentuk-bentuk proses pembelajaran yang dapat dikategorisasikan sebagai rumpun sosial ini adalah penelitian kelompok dan role playing atau bermain peran khususnya untuk mempelajari perilaku-perilaku sosial, dan nilai-nilai sosial yang hidup di dalam suatu lingkungan. Di samping itu ada *jurisprudential inquiry*, yaitu belajar memikirkan kebijakan-kebijakan sosial yang hidup di sekitarnya dan masalah-masalah yang muncul seperti misalnya kebijakan tentang pedagang-pedagang kaki lima bagaimana deskripsi kebijakannya, bagaimana praktek-praktek yang diamati dalam kehidupan sehari-hari, masalah-masalah yang ditimbulkan serta bagaimana untuk mengusulkan jalan keluar.

b. Rumpun Proses Informasi

Rumpun ini mengacu kepada bagaimana proses mencari informasi, mengatur atau mengorganisasikan informasi-informasi tersebut, membangun hipotesis dan menerapkan apa yang dipelajarinya itu dalam kegiatan-kegiatan yang lebih mandiri misalnya menulis karangan. Jurus lain adalah dengan menjelaskan kepada peserta secara langsung melalui ceramah bervariasi, misalnya melalui tugas membaca bahan-bahan, kemudian mereka menyusun konsep-konsep yang ditangkap dari ceramah dan sumber lain dalam bentuk esai. Termasuk ke dalam rumpun ini adalah berfikir secara induktif yaitu mengamati kejadian, mengumpulkan fakta-fakta, mengorganisasikan fakta menjadi informasi. Termasuk ke dalam kategori berfikir induktif adalah membuat klasifikasi dan

melakukan generalisasi. Dari kejadian yang khusus peserta diminta melakukan inferensi yaitu membuat kesimpulan yang bersifat umum, misalnya dari sampel perilaku anggauta arisan disimpulkan bagaimana sifat kelompok anggauta arisan tersebut. Contoh lain adalah belajar konsep yaitu dengan mengamati karakteristik-karakteristik dari tiap-tiap kasus atau benda atau profesi apapun yang merupakan objek lalu mengenali dan mengklasifikasikan persamaan-persamaan sehingga ia dapat mengabstraksikan karakteristik-karakteristik tersebut dan membangun kesimpulan yang dinamakan konsep. Pada anak-anak yang belajar tentang warna misalnya. Dari pengamatannya terhadap warna langit, baju seragam, tembok, crayon, ia dapat mengabstraksikan warna biru.

c. Rumpun Personal

Kelompok berikutnya adalah yang dinamakan rumpun yang bersifat personal yaitu bagaimana seorang fasilitator menggunakan teknik yang bersifat nondirektif atau tidak langsung, dengan menggali persepsi peserta mengenai dunia di sekitarnya. Tekanan dilakukan untuk membantu peserta memahami dirinya sendiri, apa yang dicita-citakannya, tanggungjawab yang harus dipikulnya dan arah hidupnya. Suasana yang diciptakan dalam model ini adalah suasana kesejajaran antara pebelajar dengan fasilitator yang sama-sama dalam proses menjadi manusia. Fokus pembelajaran semacam ini adalah pada individu itu secara menyeluruh dan bukan terutama kepada aspek-aspek yang bersifat parsial. Di antara hal yang dikembangkan dalam model ini adalah konsep diri yaitu bagaimana gambaran tentang diri seseorang baik jasmani maupun rohaninya, serta kemampuan sosial, stabilitas emosi dan kemampuan-kemampuan lainnya. Diharapkan dengan konsep diri positif, seseorang menjadi realistis keadaan dirinya.

d. Rumpun Perilaku

Rumpun yang keempat adalah rumpun perilaku yang dimotori oleh BF Skinner yang berakar pada aliran behaviorisme. Pada pendekatan ini tugas-tugas yang bersifat kompleks diurai menjadi tugas-tugas yang lebih spesifik sehingga dapat dikuasai oleh pebelajar. Termasuk ke dalam rumpun ini adalah belajar tuntas, belajar secara langsung atau direct instruction yang menekankan pada proses remedial atau perbaikan bagi mereka yang belum mencapai tingkat penguasaan; bagaimana seseorang mengubah pola-pola perilakunya dengan menggunakan prinsip-prinsip ganjaran dan hukuman, menggunakan umpan balik yang segera maupun yang ditangguhkan, dan mengarahkan pada pebelajar mandiri dengan

menggunakan pelajaran-pelajaran yang disusun secara terprogram dengan jawaban-jawaban peserta yang langsung memperoleh umpan bali (apakah menjadi kebenaran jawaban). Pelajaran terprogram merupakan ciri model ini. Dengan demikian, pebelajar dapat lebih mandiri untuk melatih kemampuan-kemampuannya dan memperoleh umpan balik yang melekat atau balikan yang tercantum pada bahan-bahan yang diajarkan. Dengan kata lain, manajemen proses belajar itu dapat berada pada tangan pebelajar sendiri. Namun, patut diperhatikan bahwa semua ini hanya dimungkinkan bila penyusun program memahami prinsip-prinsip belajar dengan memanfaatkan umpan balik serta koreksi.

Penutup

Guru tidaklah cukup hanya menggantungkan diri pada satu pendekatan atau metode pembelajaran. Model yang berbeda dapat digunakan secara bersama. Menguasai sepenuhnya model-model pengajaran yang banyak diterapkan merupakan proses belajar seumur hidup.

Acuan

A. Suhaenah Suparno, *Membangun Kompetensi Belajar*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, 2001, Jakarta