

**PEMBELAJARAN KREATIF
INOVATIF
DI PENDIDIKAN
KEJURUAN**

Nurhening Yuniarti
nurhening@uny.ac.id
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Abstracts : Vocational education is expected to be able to yield ready-to-work graduates. The consequence of this expectation is the importance of quality improvement of vocational education. One of effort which can be done is executing good learning, which has well-prepared plans and implement good patterns. One of learning model which can be applied is innovative-creative learning. This learning model combines creative learning model and innovative learning model. Creative learning model emphasizes at teacher creativity to condition students to be creative and to create a comfortable learning atmosphere, while innovative learning model is based on constructivistic paradigm. Innovative-creative learning system is expected to be able to improve learning system in vocational education so that the aim of vocational education to create ready-to-work graduates can be reached.

Key words: creative learning, innovative, vocational

Belajar merupakan *knowledge creation process*. Belajar merupakan proses mengkreasikan makna melalui pengembangan berfikir dengan membuat pengertian baru berdasarkan fakta. Menurut Santyasa (2003), konsep bagaimana belajar (*how to learn*) memiliki nilai lebih penting dibandingkan dengan apa yang dipelajari (*what to learn*). Alternatif pencapaian *learning how to learn* adalah dengan memberdayakan keterampilan berfikir siswa, Hal ini dapat diwujudkan apabila dosen/guru dapat bekerjasama dengan mahasiswa/siswa untuk menciptakan sistem pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang aktif, artinya semua yang terlibat dalam pembelajaran harus senantiasa berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Pembelajaran aktif (*active learning*) mengandung unsur:

1. Komitmen

Materi, metode, dan strategi pembelajaran bermanfaat bagi mahasiswa/siswa (*meaningful*) sesuai dengan kebutuhan mahasiswa/siswa (relevan), dan bersifat pribadi (personal).

2. Tanggungjawab

Proses belajar memberi wewenang kepada mahasiswa/siswa yang kritis, dosen/guru lebih banyak mendengar daripada bicara, menghormati ide

kolaboratif satu sama lain, dan siap menyumbangkan pertimbangan-pertimbangan kritis,

Menurut Paulinna Pannen (2009), pembelajaran kreatif dapat diterapkan dalam berbagai metode pembelajaran baik itu ceramah, diskusi, demonstrasi, brainstorming. Berikut ini akan dijelaskan penerapan pembelajaran kreatif untuk berbagai metode pembelajaran.

1. Metode ceramah

Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang sering digunakan. Metode ceramah memiliki kelebihan antara lain: menjangkau banyak *audience*, membutuhkan tempat yang tidak terlalu luas, waktu yang digunakan relatif singkat. Adapun kelemahan metode ceramah antara lain: pembelajaran lebih terpusat kepada dosen/guru, kebutuhan individu yang belajar tidak dapat dipenuhi.

Penerapan pembelajaran kreatif pada metode ceramah:

- Kenali dan bantu mahasiswa/siswa untuk saling mengenal
- Libatkan mahasiswa/siswa selama dan sesudah ceramah.
- Hargai jawaban mahasiswa/siswa dan berikan umpan balik positif;
- Ragamkan nada bicara
- Tunjukkan semangat
- Fleksibel (terbuka untuk diskusi dan ide mahasiswa/siswa)
- Siapkan bahan pembelajaran dengan tuntas

2. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang sering digunakan. Metode diskusi memiliki kelebihan antara lain: dosen/guru dapat melihat penguasaan konsep dari masing-masing individu, membiasakan mahasiswa/siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain, dapat memunculkan ide-ide baru. Adapun kelemahan metode ceramah antara lain: membutuhkan waktu yang lebih banyak, metode ini tidak akan berjalan dengan baik jika mahasiswa/siswa tidak menguasai konsep dengan baik sehingga perlu pemberdayaan pengetahuan awal dari mahasiswa/siswa.

Penerapan pembelajaran kreatif pada metode diskusi:

- Didaktik: untuk menyampaikan informasi.
- Tutorial: untuk menolong siswa yang mengalami kesulitan belajar atau yang ingin memperdalam/belajar lebih lanjut.
- Kelompok Kerja: mencapai tujuan tertentu dengan kontribusi setiap anggota kelompok.
- Sokratik: diskusi kelompok berdasarkan pertanyaan dosen.
- Curah Pendapat/*Brainstorming*.
- *Buzz Group*.
- Phillips 66: untuk inisiasi siswa-siswa baru.
- *Discursive*: diskusi bebas oleh siswa.

3. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi diperlukan pada kasus-kasus tertentu. Pada pendidikan kejuruan metode ini sangat diperlukan. Hal ini dikareoakan agar

mahasiswa/siswa mengetahui tentang aplikasi dari sebuah konsep dasar yang sudah dipelajari. Dengan menggunakan metode demonstrasi dosen/guru dapat melihat sisi kognitif psikomotorik maupun afektif dari mahasiswa/siswa dengan lebih efektif. Metode ini dapat berjalan dengan baik apabila dosen/guru mempunyai kemampuan untuk melakukan demonstrasi, alat dan bahan tersedia, dan ada prosedur kerja (bisa berupa *lab sheet* atau *job sheet*).

Penerapan pembelajaran kreatif pada metode demonstrasi:

- Pilih topik untuk didemonstrasikan
- Tentukan keterlibatan pengamat
- Pilih isi/informasi yang akan disampaikan
- Tentukan langkah demonstrasi
- Siapkan peralatan yang diperlukan
- Lakukan praktik terlebih dahulu
- Setelah demonstrasi, ajak mahasiswa/siswa untuk membahas berbagai hal penting yang ingin dicapai dengan demonstrasi tersebut, seperti cara menggunakan berbagai peralatan, cara melaksanakan berbagai langkah kerja, sikap yang seharusnya ditunjukkan saat melakukan demonstrasi.

4. Metode Brainstorming

Metode brainstorming akan membiasakan mahasiswa/siswa untuk berani mengemukakan pendapat untuk memecahkan sebuah masalah dan mengambil keputusan secara bersama serta menghargai pendapat orang lain. Adapun langkah melakukan brainstorming adalah sebagai berikut:

- Tentukan besar kelompok untuk melakukan brainstorming.
- Tentukan notulis
- Membahas problem yang ditentukan kelompok atau dosen
- Pastikan bahwa semua ide anggota diterima
- Tidak ada kritik terhadap ide yang masuk
- Anggota kelompok memperhatikan ide yang masuk dan menggunakan sebagai dasar untuk memberikan ide berikutnya
- Anggota yang pendiam didorong untuk berpartisipasi
- Jumlah ide lebih penting daripada mutu ide
- Gunakan ide hasil brainstorming untuk kegiatan berikutnya

Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*. Sistem pembelajaran ini lebih memberikan peluang kepada mahasiswa/siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan difasilitasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran inovatif yang berlandaskan paradigma konstruktivistik membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru (Gardner, 1991). Transformasi terjadi melalui kreasi pemahaman baru yang merupakan hasil dari munculnya struktur kognitif baru. Pemahaman yang mendalam terjadi ketika hadimya informasi baru yang mendorong

munculnya atau menaikkan struktur kognitif yang memungkinkan para siswa memikirkan kembali ide-ide mereka sebelumnya. Dalam pengaturan kelas konstruktivistik, para siswa bertanggung jawab terhadap belajarnya, menjadi pemikir yang otonom, mengembangkan konsep terintegrasi, mengembangkan pertanyaan yang menantang, dan menemukan jawabannya secara mandiri (Brook & Brook, 1993; Duit, 1996; Savery & Duffy, 1996).

Peranan dosen/guru dalam pembelajaran adalah sebagai *expert learners*, sebagai *manager*, dan sebagai *mediator*.

1. Dosen/guru sebagai *expert learners*

Dosen/guru diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran, menyediakan waktu yang cukup untuk mahasiswa/siswa, menyediakan masalah dan alternatif solusi, memonitor proses belajar dan pembelajaran, merubah strategi ketika siswa sulit mencapai tujuan, berusaha mencapai tujuan kognitif, metakognitif; afektif, dan psikomotor siswa.

2. Dosen/guru sebagai *manager*

Dosen/guru bericewajiban memonitor hasil belajar para mahasiswa/siswa dan masalah-masalah yang dihadapi mereka, memonitor disiplin kelas dan hubungan interpersonal, dan memonitor ketepatan penggunaan waktu dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini, dosen/guru memberi keputusan mengenai isi, menyeleksi proses-proses kognitif untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan pengelompokan siswa.

3. Dosen/guru sebagai *mediator*

Dosen/guru memandu dan menengahi antar siswa, membantu para siswa memformulasikan pertanyaan atau mengkonstruksi representasi visual dari suatu masalah, memandu para siswa mengembangkan sikap positif terhadap belajar, memusatkan perhatian siswa, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal, dan menjelaskan bagaimana mengaitkan gagasan-gagasan para siswa, pemodelan proses berpikir dengan menunjukkan kepada siswa untuk ikut berpikir kritis.

Jika model pembelajaran kreatif dan inovatif tersebut dikombinasikan maka akan menghasilkan suatu model pembelajaran kreatif inovatif. Model ini sangat tepat diterapkan pada pendidikan kejuruan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran kreatif menekankan bagaimana menciptakan suatu sistem pembelajaran dengan mengkreasikan berbagai ide sedangkan pembelajaran inovatif lebih menekankan kepada keaktifan mahasiswa/siswa (*student center*).

Gunter *et al* (1990) mendefinisikan *an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*. Joyce & Weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran.

KESIMPULAN

Salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan kejuruan adalah proses pembelajaran, Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terencana *dan* memiliki pola. Perencanaan pembelajaran sangat penting untuk membantu dosen/guru dan mahasiswa/siswa dalam mengkreasi, menata, dan mengorganisasi pembelajaran sehingga memungkinkan peristiwa belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang memiliki landasan teoretik yang humanistik, lentur, adaptif, berorientasi kekinian, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah dilakukan, dapat mencapai tujuan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodasikan tujuan tersebut adalah model pembelajaran kreatif inovatif. Model pembelajaran ini memadukan model pembelajaran kreatif dan inovatif. Model pembelajaran kreatif menekankan pada kreatifitas dosen/guru untuk mengkondisikan mahasiswa/siswa untuk menjadi kreatif dan menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, sedangkan model pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Model pembelajaran kreatif inovatif diharapkan dapat memandu proses belajar secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooks, J.G. & Martin G. Brooks. 1993. *In Search of Understanding: 17, e case/or Constructivist Classrooms*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Gardner, H. 1991. *The Unschooled Mind: How Children Think and How Schools Should Teach* New York: Basic Books.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H. 1990. *Instruction: A Models Approach*. Boston: Allyn and Bacon.
- Pannen, P., Mustafa D♦ 2009. Kreativitas dalam Pembelajaran. Makalah. Disajikan dalam Kegiatan Pembelajaran Kreatif, 19-20 Juni 2009, di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Santyasa, I W. 2003. Pembelajaran Fisika Berbasis Keterampilan Berpikir Sebagai Alternatif Implementasi KBK. *Makalah*. Disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 22-23 Agustus 2003, Di Hotel Inna Garuda Yogyakarta.
- Santyasa, I W. 2004. Pengaruh Model dan Seling Pembelajaran terhadap Remediasi Miskonsepsi, Pemahaman Konsep, dan Hasil Belajar Fisika pada Siswa SMU. *Disenasi*. Universitas Negeri Malang.