

**MODEL DAN PENDEKATAN
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT**
“Sebuah Kajian Teoretis”

SUJARWO

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28
TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

Pasal

2

Undang-Undang ini berlaku terhadap:

- a. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait warga negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia;
- b. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang untuk pertama kali dilakukan Pengumuman di Indonesia;
- c. semua Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dan pengguna Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan:
 1. negaranya mempunyai perjanjian bilateral dengan negara Republik Indonesia mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait; atau
 2. negaranya dan negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait.

BAB XVII KETENTUAN PIDANA

Pasal 112

Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

(1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).

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

(3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

(4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

**MODEL DAN PENDEKATAN
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT**
“Sebuah Kajian Teoretis”

SUJARWO



MODEL DAN PENDEKATAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

“Sebuah Kajian Teoretis”

Oleh:
Sujarwo

Editor : Ema Kusumawardani

ISBN: 978-602-498-338-3
Edisi Pertama, Desember 2021

Diterbitkan dan dicetak oleh:

UNY Press

Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY

Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281

Telp: 0274 – 589346

Mail: unypress.yogyakarta@gmail.com

© 2021 Sujarwo

Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)

Anggota Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI)

Tata Letak : Petewe

Desain Sampul : Ngadimin

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Drak

Upaya pengembangan suatu masyarakat bukan satu hal yang mudah untuk diwujudkan tanpa dibekali pemahaman yang baik akan konsep pemberdayaan masyarakat. Buku ini disusun untuk dapat menambah wawasan dan referensi dalam melakukan pemberdayaan masyarakat. Pembahasan dalam buku ini diawali dengan kajian teoretis pembelajaran dalam lingkungan masyarakat sebagai dasar dalam melaksanakan pemberdayaan. Buku ini menyajikan pula model-model pemberdayaan masyarakat. Selain itu, memaparkan pula langkah-langkah dalam mengimplementasikan model-model pemberdayaan masyarakat. Ucapan terima kasih disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah membantu menyusun materi buku ini dan mendiskusikan dalam perkuliahan di program Magister Pendidikan Prodi Pendidikan Luar Sekolah, Pascasarjana, UNY, sehingga menambah buku ini lebih komprehensif. Saran yang membangun dari pembaca sangat dinanti demi kesempurnaan buku sederhana ini.

Yogyakarta, 21 Desember 2021

Penulis

Daftar

PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
BAGIAN 1	
KONSEP PEMBELAJARAN DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT	1
BAGIAN 2	
MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT.....	9
BAGIAN 3	
MODEL DAN PENDEKATAN <i>RAPID RURAL APPRAISAL</i> (RRA)	17
BAGIAN 4	
MODEL DAN PENDEKATAN <i>PARTICIPATORY RURAL APPRAISAL</i> (PRA)	37
BAGIAN 5	
MODEL DAN PENDEKATAN <i>PARTICIPATORY RESEARCH AND DEVELOPMENT</i> (PRD).....	61
BAGIAN 6	
MODEL DAN PENDEKATAN <i>PARTICIPATION ACTION RESEARCH</i> (PAR)	81

BAGIAN 8

BAGIAN 7 MODEL DAN PENDEKATAN EXPERIENTIAL LEARNING (EL) 1

MODEL DAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) 101

BAGIAN 9

MODEL DAN PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING (PBL) 1

BAGIAN 10

MODEL EVALUASI DAN PEMERIKSAAN BERBASIS KEMAMPUAN BERKARYA
MASYARAKAT 1

Daftar

DAFTAR PUSTAKA.....	195
---------------------	-----

BAGIAN 1

KONSEP PEMBELAJARAN DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

A. Pengantar

Rancangan pengembangan masyarakat bersumber pada konsep pembangunan lima tahunan ataupun lebih yang sering dipahami sebagai Konsep Juanda yang disusun oleh Dinas dalam Negeri. Konsep ini merupakan rancangan pembangunan masyarakat yang dikembangkan dan diaplikasikan sejak dekade 1960-an (Zamhariri, 2008). Istilah *community development* dipelopori oleh Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) pada tahun 1954 sebagai upaya mengutamakan kombinasi antara dorongan yang berawal dari luar dengan usaha masyarakat yang sistematis. Usaha tersebut pada dasarnya direalisasikan ke dalam wujud program-program yang mendorong pimpinan maupun tokoh masyarakat setempat selaku agen perubahan. Program ini diperuntukkan bagi negara-negara berkembang untuk memberikan perhatian khusus pada kegiatan-

kegiatan yang berupaya menaikkan mutu kehidupan masyarakat warganya, termasuk di dalamnya keinginan non-material (Abdullah, 1994).

Usaha untuk mengembangkan masyarakat selalu sejalan dengan usaha pembangunan masyarakat. Pembangunan masyarakat bagi Christenson & Jerry (dalam Saharudin, 2000) merupakan suatu komunitas—sebagai elemen-elemen utama masyarakat—yang terdapat dalam batasan geografis khusus, yang berkembang melalui interaksi sosial dengan ikatan-ikatan psikologis antara satu dengan yang lainnya di wilayah tempat bermukim mereka. Tidak hanya itu, Christensen mendikotomikan tiga pendekatan yang bisa ditempuh dalam aktivitas pengembangan warga, yaitu membantu diri sendiri (*self-help*), pendekatan konflik, serta pendampingan teknik (*technical assistance*).

Bersumber pada kajian-kajian berhubungan dengan pengembangan masyarakat, para ahli ilmu sosial lebih senang memakai terminologi pengembangan warga yang karakternya *bottom up* dari pada pengembangan warga yang mengarah pada karakter *top down* guna memaknai tutur *community development*. Dengan begitu, pengembangan masyarakat bisa didefinisikan suatu kegiatan pembangunan yang mengarah pada kerakyatan.

Proses di mana anggota-anggota suatu masyarakat meningkatkan kapasitas perorangan dan institusional mereka dalam memobilisasi dan mengelola sumber daya untuk menghasilkan perbaikan-perbaikan yang berkelanjutan dan merata dalam kualitas hidup sesuai aspirasi mereka sendiri diartikan sebagai proses pembangunan. Konsep pembangunan masyarakat juga dikenal istilah pemberdayaan yang berasal dari kata *empowerment*. Konsep ini digunakan sebagai alternatif dari konsep-konsep pembangunan yang selama ini dianggap tidak berhasil memberikan jawaban yang memuaskan terhadap masalah-masalah besar, khususnya masalah kekuasaan (*power*) dan ketimpangan (*inequity*) (Kartasasmita, 1996).

Tersentuhnya aspek-aspek keadilan, kesinambungan sumber

daya alam, dan adanya partisipasi masyarakat menjadi salah satu syarat dalam pelaksanaan pembangunan kerakyatan (Corten, 1990). Berdasarkan pada syarat tersebut dapat diartikan bahwa pembangunan menjadi satu gerakan masyarakat, seluruh masyarakat, tidak hanya menjadi satu proyek yang ditujukan kepada masyarakat dari pemerintah atau pembuat kebijakan untuk kelompok masyarakat tertentu karena di dalamnya disebutkan dengan jelas adanya keadilan.

Gagasan pembangunan yang selalu terkait dengan upaya pemberdayaan, menjadi vital agar dapat menerjemahkan gagasan mengenai pemberdayaan. Pemberdayaan secara konseptual dapat dipahami sebagai suatu proses menolong individu dan kelompok masyarakat yang kurang beruntung supaya memiliki sifat kompetitif secara efektif dengan kelompok lainnya. Cara yang dapat ditempuh adalah dengan menolong mereka untuk belajar menggunakan pendekatan lobi, menggunakan media, terlibat dalam aksi politik, memberikan pemahaman kepada mereka agar dapat bekerja secara sistematis, dan lain-lain (Ife, 1995). Proses pembelajaran dalam pelaksanaan pemberdayaan harus berbasis pada bekal (modal yang dimiliki masyarakat), fungsional, dan berorientasi untuk menjawab permasalahan di tengah masyarakat. Pemberdayaan sebagai satu wadah pembelajaran orang dewasa dan sebagai strategi pemberdayaan diarahkan pada proses sistemik untuk menata lingkungan belajar agar dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemberdayaan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman.

Beberapa konsep yang disampaikan di atas, bisa memiliki pemahaman yang lebih luas dan tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan dasar (*basic needs*) atau menyediakan mekanisme untuk mencegah proses pemiskinan yang lebih lanjut. Konsep ini berkembang dari upaya banyak ahli dan praktisi untuk mencari apa yang antara lain oleh Friedman (1992) disebut sebagai *alternative development*, yang seringkali menghendaki *'inclusive democracy' appropriate economic*

growth, gender equality and intergenerational equity. (Kartasasmita, 1996). Dengan demikian, konsep pengembangan masyarakat yang di dalamnya terkandung makna partisipatif harus benar-benar dapat memberdayakan masyarakat yang ditunjukkan oleh kemampuan mereka menolong diri mereka sendiri (*self-help*) dan dapat bersaing secara efektif dengan kelompok masyarakat lainnya.

B. Tujuan Pembelajaran dalam Pemberdayaan Masyarakat

Pemberdayaan adalah suatu metode dan tujuan. Selaku metode, pemberdayaan merupakan serangkaian kegiatan untuk menguatkan kewenangan ataupun keberdayaan golongan lemah dalam masyarakat, termasuk individu—orang yang menghadapi permasalahan finansial. Sebagai tujuan, pemberdayaan merujuk pada situasi atau hasil yang ingin dicapai oleh sebuah perubahan sosial, yakni masyarakat yang berpendidikan, mempunyai kewenangan ataupun memiliki wawasan dan keahlian dalam memenuhi keinginan hidupnya baik secara ekonomi atau sosial, memiliki kepercayaan diri, sanggup merealisasikan impian, memiliki mata pencaharian, ikut serta dalam kegiatan sosial, dan mandiri dalam melaksanakan tugas serta kewajibannya (Sipahelut, 2010).

Friedman (1992) menjabarkan pemberdayaan dalam hal ini pembangunan pengganti menekankan idiosinkrasi politik melalui kedaulatan pengumpulan ketetapan untuk menghindari keinginan orang yang bersumber pada sumber daya orang, langsung melalui partisipasi, kewarganegaraan, dan pelatihan sosial melalui pemantauan langsung. Selain itu, Friedman juga menambahkan bahwa dalam pelaksanaan upaya pemberdayaan perlu memperhatikan tiga aspek, di antaranya 1) *enabling*, yaitu menciptakan suasana yang memungkinkan potensi masyarakat untuk dapat lebih berkembang, 2) *empowering*, upaya untuk dapat memperkuat potensi yang dimiliki masyarakat melalui langkah pasti yang dapat direalisasikan berkaitan dengan penyediaan berbagai input dan pembukaan dalam berbagai peluang yang ada untuk membuat masyarakat dapat lebih dan meningkat keberdayaannya, dan yang terakhir 3) *protecting*, melindungi dan membela kepentingan kelompok masyarakat yang masih belum kuat. Di bagian lain, Chambers (1995) membagikan uraian terkait pemberdayaan warga tentang rancangan pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai sosial. Rancangan ini memantulkan paradigma terkini, yaitu pembangunan yang bersifat "*people centred, participatory, empowering, and sustainable*".

Apabila diamati dari cara operasionalisasinya, maka gagasan dari pemberdayaan memiliki dua orientasi, yaitu 1) orientasi esensial, yakni orientasi cara dalam membagikan ataupun mengalihkan beberapa kewenangan, daya, ataupun keahlian (*power*) pada masyarakat maupun orang yang dianggap mampu. Cara ini bisa dilengkapi dengan usaha membuat aset material untuk mendukung pembangunan independensi mereka lewat organisasi; serta 2) orientasi minor, yaitu orientasi yang menekankan pada cara membagikan eksitasi, mendesak, ataupun memotivasi orang supaya memiliki keahlian maupun keberdayaan untuk memastikan apa yang menjadi opsi hidupnya melalui proses komunikasi (Sumodiningrat, 2002).

Sesuai dengan konsep yang telah diulas di atas bahwa pemberdayaan sebagai suatu wahana pembelajaran orang dewasa, maka tujuan pembelajaran dalam proses pemberdayaan adalah (1) untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendorong motivasi belajar dari dalam (intrinsik), (2) untuk memberikan bantuan dalam belajar berdasarkan waktu yang tepat, (3) menciptakan pengalaman setiap partisipan untuk kepentingan diri sendiri maupun orang lain, dan (4) untuk dapat menciptakan partisipatif warga belajar dalam kegiatan belajar sehingga akan menumbuhkan sikap baru baik terhadap diri sendiri maupun orang lain.

Pearson, dkk. memberikan pemahaman bahwa konsep pemberdayaan menekankan bahwa pada pemerolehan seseorang akan keterampilan, pengetahuan, dan kekuasaan yang cukup untuk memengaruhi kehidupannya dan kehidupan orang lain yang menjadi perhatiannya (Sukmaniar, 2007). Pemberdayaan masyarakat usia kerja belum mampu memenuhi kebutuhan dasar dirinya dan keluarganya, kemudian dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip belajar orang dewasa dan belajar mandiri sehingga mereka bisa diberdayakan mulai dari motivasi belajarnya menuju motivasi memperbaiki kehidupannya (Rai, 2013). Pemahaman mengenai konsep pemberdayaan tidak bisa

dilepaskan dari pemahaman mengenai siklus pemberdayaan itu sendiri karena pada hakikatnya pemberdayaan adalah sebuah usaha berkesinambungan untuk menempatkan masyarakat menjadi lebih proaktif dalam menentukan arah kemajuan dalam komunitasnya sendiri. Artinya, program pemberdayaan tidak bisa hanya dilakukan dalam satu siklus saja dan berhenti pada suatu tahapan tertentu, akan tetapi harus terus berkesinambungan dan kualitasnya terus ditingkatkan dari satu tahapan ke tahapan berikutnya (Mubarak, 2010).

C. Pendekatan dan Strategi

Pendekatan utama dalam konsep pemberdayaan adalah bahwa masyarakat tidak dijadikan objek dari berbagai proyek pembangunan, tetapi merupakan subjek dari upaya pembangunannya sendiri. Berdasarkan konsep tersebut, maka pemberdayaan masyarakat hendaknya mengikuti pendekatan sebagai berikut.

1. Upaya itu harus terarah (*targetted*). Ini yang secara populer disebut pemihakan. Ditujukan langsung kepada yang memerlukan, dengan program yang dirancang untuk mengatasi masalahnya dan sesuai kebutuhannya.
2. Program ini harus langsung mengikutsertakan atau bahkan dilaksanakan oleh masyarakat yang menjadi sasaran. Tujuannya, supaya bantuan tersebut efektif karena sesuai dengan keinginan, kemampuan, dan kebutuhan mereka. Selain itu, sekaligus memberdayakan (*empowering*) masyarakat melalui pengalaman merancang, melaksanakan, mengelola, dan mempertanggungjawabkannya dalam upaya peningkatan diri dan ekonominya.
3. Menggunakan pendekatan kelompok. Hal ini dikarenakan apabila dilaksanakan secara sendiri-sendiri, masyarakat miskin akan sulit untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Begitu juga yang berkaitan dengan lingkup bantuan yang akan menjadi terlalu luas apabila penanganannya dilakukan secara individu. Oleh karena itu, seperti yang telah disinggung di muka, pendekatan kelompok adalah

yang paling efektif, dan dilihat dari penggunaan sumber daya juga lebih efisien. Di samping itu, kemitraan usaha antara kelompok tersebut dengan kelompok yang lebih maju harus terus-menerus dibina dan dipelihara secara saling menguntungkan dan memajukan.

Dengan demikian, pemberdayaan mengandung dua elemen pokok, yaitu terkait kemandirian dan partisipasi. Pemberdayaan warga komunitas merupakan tahap awal menuju pada upaya mewujudkan partisipasi masyarakat/komunitas (*empowerment is road to participation*) khususnya dalam proses pengambilan keputusan untuk menumbuhkan kemandirian komunitas (Nasdilan, 2014).

Tridaya ialah tiga siklus hidup selaku pendekatan warga yang terdiri atas

1. Pengembangan SDM dalam kelembagaan golongan orang miskin mencakup cara penyadaran kritis serta pengembangan kepemimpinan bersama ataupun kolektif, yang setelah itu dilanjutkan dengan melaksanakan usaha pengembangan sikap wiraswasta sosial supaya sanggup mengatur upaya bersama ataupun mikro.

2. Pengembangan usaha produktif dalam kelembagaan golongan orang miskin yang mencakup pengaturan ekonomi rumah tangga (ERT) supaya sanggup menabung bersama dalam golongan yang hendak dipakai buat modal usaha bersama dalam aktivitas upaya produktif.

3. Kelembagaan golongan orang miskin mencakup pengelolaan lembaga yang akuntabilitas, kepemimpinan yang partisipatif, pengelolaan finansial yang transparan, dan pengembangan jejaring yang besar.

Pemberdayaan masyarakat tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran itu sendiri sehingga sangat memerlukan strategi yang tepat. Hal ini disebabkan bagaimanapun pengembangan masyarakat tidak dapat berjalan secara sepihak. Masyarakat harus dilibatkan dalam setiap langkah yang akan ditentukan. Oleh sebab itu, beberapa strategi yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran upaya

pemberdayaan masyarakat di antaranya, yaitu

1. *Acceptable* (Penerimaan), pembelajaran diharapkan mudah diterima dan digunakan secara langsung oleh masyarakat sebagai pelaksana maupun pengelola.

2. *Accountable* (Akuntabel), pembelajaran diharapkan dapat dikelola oleh masyarakat secara terbuka dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. *Profitable* (Keuntungan), Pembelajaran diharapkan dapat memberikan pendapatan yang memadai dan mendidik masyarakat untuk mengelola kegiatan secara ekonomis; selain itu, *sustainable* (Berkelanjutan) artinya bahwa hasilnya dapat dikembangkan oleh masyarakat itu sendiri sehingga menciptakan pemupukan modal dalam wadah lembaga sosial ekonomi setempat.

4. *Replicable* (Dapat ditiru), terkait pengelolaan dana dan pelestarian hasil dalam pembelajaran dapat dengan mudah digulirkan maupun dikembangkan oleh masyarakat dalam lingkup yang lebih luas.

BAGIAN 2

MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

A. Pengantar

Proses pemberdayaan masyarakat (*community empowerment*) akhirnya diarahkan pada kemandirian dalam pengambilan keputusan melalui proses pengembangan dan penguatan kemampuan masyarakat untuk terlibat secara langsung dalam proses pembangunan (Fetterman & Wandersman, 2007). Cara pemberdayaan seperti itu dilakukan dengan membagikan wewenang (*power*), aksesibilitas kepada sumber daya dan area yang akomodatif (Zimmerman, 1996). Pendekatan pemberdayaan masyarakat khususnya dengan prinsip pembangunan secara partisipatif merupakan pilihan tepat guna dalam menciptakan pembangunan masyarakat secara mandiri dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang selama ini telah ada di sekitar masyarakat. Pembangunan

partisipatif diartikan sebagai salah satu upaya dalam pemenuhan kebutuhan agar masyarakat mampu berkembang dan mengatasi permasalahannya secara mandiri melalui pemanfaatan potensi yang dimiliki.

Masyarakat memiliki potensi dan kekuatan dari sumber-sumber daya alam dan sosial budaya yang dimilikinya. Potensi tersebut perlu digali melalui strategi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Cara menggali inilah yang merupakan inti dalam pemberdayaan masyarakat. Partisipasi masyarakat dalam pembangunan harus didukung dan ditumbuhkembangkan secara bertahap, perlahan namun pasti, dan bersifat menyeluruh. Jiwa partisipatif yang ditanamkan terhadap masyarakat akan memunculkan perasaan memiliki terhadap apa yang dikembangkan karena hal tersebut telah menjadi wadah pemenuhan kebutuhannya. Terdapat banyak model dan pendekatan yang dapat diterapkan di sebuah pembelajaran dalam proses pemberdayaan masyarakat.

B. Konsep Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Kardi dan Nur (2003: 9) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Penentuan model di sebuah pembelajaran dalam proses pemberdayaan masyarakat sangat penting adanya mengingat kebutuhan serta karakteristik masyarakat yang berbeda-beda sehingga memerlukan model pembelajaran yang berbeda pula agar konten materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Model pembelajaran secara umum memiliki empat ciri khusus, yaitu

1. Rasional teoretis logis yang disusun oleh pengembangnya.
2. Memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3. Berisi aturan tingkah laku mengajar.
4. Aturan mengenai lingkungan belajar.

Menurut Russefendi (2010), pendekatan dalam pembelajaran adalah

suatu jalan, cara, atau kebijaksanaan yang ditempuh oleh pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat dari sudut bagaimana proses pembelajaran atau materi pembelajaran itu, umum atau khusus dikelola. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas pendidik dalam memilih kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran bersifat fleksibel tetapi lugas dan terencana. Hal tersebut berarti memilih pendekatan pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang akan disampaikan yang tertuang dalam perencanaan pembelajaran. Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan, selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Pemilihan pendekatan pembelajaran dalam sebuah proses pemberdayaan masyarakat sangat penting adanya mengingat luasnya cakupan dari program pemberdayaan masyarakat.

Menurut Winataputra (2003: 126) strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, strategi pembelajaran berisi petunjuk tingkah laku yang harus dikerjakan baik oleh pendidik maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Secara singkat strategi pembelajaran merupakan suatu pola umum tindakan pendidik dan peserta didik dalam manifestasi aktivitas pembelajaran.

C. Model dan Pendekatan Pembelajaran dalam Pemberdayaan Masyarakat

Materi yang akan diuraikan pada bagian ini akan difokuskan pada model serta pendekatan pembelajaran dalam pemberdayaan masyarakat dari sudut pandang teori yang ada. Dari sudut pandang teoretis, terdapat tujuh model dan pendekatan pembelajaran dalam pemberdayaan masyarakat yang selanjutnya diuraikan sebagai berikut.

1. *Rapid Rural Appraisal* (RRA)

RRA merupakan teknik identifikasi mengenai keadaan suatu wilayah

secara cepat. Biasanya kegiatan RRA lebih banyak dilakukan oleh pihak luar tanpa atau sedikit partisipasi dari masyarakat setempat. RRA digunakan untuk mengumpulkan informasi secara akurat, dalam waktu yang terbatas ketika keputusan tentang pembangunan perdesaan harus diambil sesegera mungkin. Pada dasarnya, RRA ialah cara berlatih yang intensif buat menguasai situasi perdesaan, dicoba berkali-kali, serta kilat. RRA mempunyai tiga rancangan dasar, yaitu (a) perspektif sistem, (b) triangulasi dari pengumpulan informasi, serta (c) pengumpulan informasi serta analisis berkali-kali.

2. *Participatory Rural Appraisal (PRA)*

PRA merupakan penyempurnaan dari RRA. PRA dicoba dengan lebih banyak mengaitkan “orang dalam” yang terdiri atas seluruh *stakeholders* dengan difasilitasi oleh pihak luar yang kedudukan dominannya lebih selaku pelapor ataupun penyedia dibandingkan selaku orang yang mengajari. PRA merupakan sesuatu tata cara pendekatan berlatih mengenai situasi serta kehidupan perdesaan dari, dengan, serta oleh warga dusun. Pengertian belajar di sini, mempunyai arti luas karena meliputi juga kegiatan mengkaji, merencanakan dan bertindak. Tujuan utama metode PRA adalah untuk menghasilkan rancangan program yang lebih sesuai dengan hasrat dan keadaan masyarakat.

3. *Participatory Research and Development (PRD)*

Penelitian mengenai partisipasi dan pembangunan masyarakat memiliki fokus terhadap upaya menolong anggota masyarakat yang memiliki kesamaan minat untuk bekerja sama, mengidentifikasi kebutuhan bersama, dan kemudian melakukan kegiatan bersama untuk memenuhi kebutuhan tersebut. PRD merupakan wujud nyata dari pengembangan masyarakat seringkali diimplementasikan dalam bentuk: (a) proyek-proyek pembangunan yang memungkinkan anggota masyarakat memperoleh dukungan dalam memenuhi kebutuhannya, (b) kampanye dan aksi sosial yang memungkinkan kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat dipenuhi oleh pihak-pihak lain yang bertanggung jawab. (Suharto, 2005)

4. *Participation Action Research (PAR)*

Menurut Corey (1953) PAR adalah proses di mana kelompok sosial berusaha melakukan studi masalah mereka secara ilmiah dalam rangka mengarahkan, memperbaiki, dan mengevaluasi keputusan dan tindakan mereka. Pada dasarnya, PAR merupakan penelitian yang melibatkan secara aktif semua pihak-pihak yang relevan (*stakeholders*) dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung (di mana pengamalan mereka sendiri sebagai persoalan) dalam rangka melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik. Untuk itu, mereka harus melakukan refleksi kritis terhadap konteks sejarah, politik, budaya, ekonomi, geografis, dan konteks lain-lain yang terkait. PAR terdiri atas tiga kata yang selalu berhubungan seperti daur (siklus), yaitu partisipasi, riset, dan aksi. Artinya, hasil riset yang telah dilakukan secara partisipatif kemudian diimplementasikan ke dalam aksi. Namun, setelah aksi bukan berarti lepas tangan begitu saja, melainkan dilanjutkan dengan evaluasi dan refleksi yang kemudian menjadi bahan untuk riset kondisi subjek penelitian setelah aksi.

Landasan utama dalam cara kerja PAR adalah gagasan-gagasan yang datang dari bawah yaitu masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu, fasilitator PAR harus melakukan langkah- langkah berikut. (LPM IAIN Sunan Ampel Surabaya).

- a. Memperhatikan secara sungguh-sungguh gagasan yang datang dari masyarakat yang terkadang masih abstrak dan belum sistematis.
- b. Mempelajari gagasan tersebut secara bersama-sama dengan mereka sehingga menjadi gagasan yang sistematis.
- c. Berbaur dengan masyarakat.
- d. Mengkaji kembali gagasan yang datang dari mereka, sehingga mereka sadar dan memahami bahwa gagasan itu milik mereka sendiri.
- e. Menerjemahkan gagasan tersebut dalam bentuk aksi.
- f. Menguji kebenaran gagasan melalui aksi.

g. Diulang-ulang kembali sehingga gagasan tersebut menjadi lebih benar, lebih penting dan lebih bernilai sepanjang masa.

5. *Problem Based Learning (PBL)*

PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran. Landasan teori PBL adalah kolaborativisme yaitu suatu pandangan yang berpendapat bahwa peserta didik akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Hal tersebut juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual. Peran fasilitator adalah memantau aktivitas peserta didik, memfasilitasi proses belajar, dan menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan.

6. *Experiential Learning*

Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *Experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Model *experiential learning* melibatkan siswa secara langsung dalam masalah dan isu yang dipelajari. Belajar menurut model *experiential learning* merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui kombinasi antara mendapatkan pengalaman dan mentransformasi pengalaman (Lestari, 2014). *Experiential learning* mengajak peserta didik untuk memandang secara kritis kejadian yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan melakukan penelitian sederhana untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi kemudian menarik kesimpulan bersama (Munif & Mosik, 2009). Model pembelajaran *experiential learning* terdiri atas empat tahapan, yaitu *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation*.

Model *experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar akan menjadi efektif jika peserta didik memiliki empat kemampuan berikut. (Nasution dalam Baharudin dan Esa, 2007: 167)

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i> (CE)	Pelibatan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (Perasaan)
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Mengobservasi dan merefleksikan pengalaman yang didapat dari berbagai segi	<i>Watching</i> (Mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi sebuah teori yang logis	<i>Thinking</i> (Berpikir)
<i>Active Experimentation</i> (AE)	Teori logis yang dibuat selanjutnya digunakan untuk memecahkan masalah-masalah dan pertimbangan dalam mengambil keputusan	<i>Doing</i> (Berbuat)

7. *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Trianto (2014: 42) *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Secara singkat PjBL merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai medianya. Oleh karena itu, dalam prosesnya peserta didik akan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, serta sintesis untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. PjBL menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam

beraktivitas

secara

nyata.

BAGIAN 3

MODEL DAN PENDEKATAN

RAPID RURAL APPRAISAL (RRA)

A. Pengantar

Fenomena pembangunan menjadi satu aspek pembahasan yang tak kunjung habis karena selalu berkaitan dengan hajat hidup banyak orang. Fenomena ini kerap mengalami perubahan menurut berbagai dimensi yang ada. Pembangunan di sini kemudian diartikan sebagai satu perubahan yang direncanakan oleh setiap orang maupun kelompok untuk memperoleh kondisi hidup yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini diperkuat oleh Soemardjan (1974) bahwa perubahan tersebut merupakan perubahan yang direncanakan oleh pihak pihak yang menginginkan adanya perubahan di dalam masyarakat.

Memberikan sebuah perubahan tidak semudah apa yang dibayangkan, tentu dalam perubahan memiliki rencana dalam pemberdayaan. Pemberdayaan yang diupayakan menuju sebuah perubahan. Pemberdayaan masyarakat ini penting dilakukan untuk mengatur perubahan demi sebuah kemajuan suatu kelompok. Pemberdayaan masyarakat merupakan suatu cara dalam meningkatkan dan menguatkan keahlian masyarakat untuk ikut serta dalam pembangunan yang dikerjakan secara energik. Hasil yang diharapkan, masyarakat mampu menuntaskan permasalahan yang dialami dengan cara yang lebih leluasa (*independent*) dan mandiri (Oakley, 1991; serta Fatterman, 1996). Cara pemberdayaan masyarakat (*community empowerment*) dapat dikatakan sebagai usaha menolong masyarakat untuk meningkatkan kemampuannya sendiri dan sanggup mengatasi permasalahan serta menetapkan keputusan dengan cara mandiri. Cara pemberdayaan itu ditempuh dengan membagikan wewenang (*power*), aksesibilitas kepada sumber daya serta wilayah yang akomodatif (Zimmerman, 1996: 18, Ress, 1991: 42).

Pendekatan pemberdayaan warga yang direalisasikan dalam pembangunan dengan cara partisipatif dirasa amat cocok dan dapat digunakan untuk mengestimasi perubahan-perubahan di area strategis masyarakat. Sebagai sebuah rancangan dasar, pembangunan partisipatif merupakan pelaksanaan usaha pembangunan atas dasar pelampiasan keinginan warga itu sendiri, alhasil warga mampu berkembang dan mampu menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan cara mandiri dan berkesinambungan. Pembangunan partisipatif diartikan sebagai salah satu upaya dalam pemenuhan kebutuhan agar masyarakat mampu berkembang dan mengatasi permasalahannya secara mandiri melalui pemanfaatan potensi yang dimiliki. Masyarakat diharapkan dapat menjadi manusia-manusia yang memiliki beberapa potensi baik dalam berpikir, bersikap, maupun bertindak. Pengembangan dari potensi tersebut yang kemudian perlu dioptimalkan untuk dapat melakukan suatu perubahan baik untuk individu itu sendiri maupun lingkungannya.

Pemberdayaan masyarakat kerap disamakan dengan konsep pembangunan masyarakat. Adapun, pendekatan dalam pembangunan masyarakat di antaranya, yaitu

1. Pendekatan pada masyarakat secara menyeluruh. Pendekatan ini menuntut partisipasi yang luas, masyarakat sebagai konsep sentral, serta memerlukan pendekatan holistik.
2. Pendekatan berdasarkan kemandirian.
3. Pendekatan pemecahan masalah tertentu.
4. Pendekatan demonstratif.
5. Pendekatan eksperimental.
6. Pendekatan konflik kekuasaan.

Menurut UNICEF, konsep pemberdayaan bertumpu pada risiko keluarga dalam pemenuhan kebutuhan maupun hak dalam rangka menentukan prioritas dan strategi pembangunan. Dari berbagai permasalahan sosial yang ada di masyarakat, UNICEF, menunjukkan bahwa intervensi yang paling tepat untuk dilakukan yaitu pada kelompok remaja. Berdasarkan pertimbangan sosial dan ekonomi, kelompok remaja merupakan kelompok yang memasuki pasar kerja, sehingga memiliki potensi yang dapat dimaksimalkan untuk dapat menjadi pekerja yang disiplin, terampil, dan fleksibel.

Adapun, karakteristik utama dalam upaya pembangunan masyarakat menurut Soleh (2014) di antaranya, yaitu

1. Penekanan pada lokalitas baik dalam pengertian kelembagaan, komunitas, lingkungan maupun kultur.
2. Berimplikasi pada *transformatif and transactive planning, bottom up, community empowerment and participative*.

Sehingga pembangunan yang berbasis pada pemberdayaan masyarakat menjadi satu bentuk perencanaan sosial yang bertujuan pada terjadinya perubahan sosial mulai dari sikap dan perilaku sosial. Sehingga masyarakat lebih berdaya dan mampu melakukan pembangunan di lingkungannya melalui berbagai upaya secara kolektif. Perencanaan tersebut tentu dilakukan melalui berbagai

pendekatan, yaitu perencanaan komunikatif dari Habermas, perencanaan transaktif dari Friedmann, perencanaan advokatif dari Davidoff, dan perencanaan kolaboratif dari Healey.

Beberapa pendekatan tersebut tentu disesuaikan oleh masyarakat di era saat ini yaitu masyarakat post modern. Selain pendekatan yang disebutkan di atas, pendekatan yang sering digunakan saat ini yaitu pendekatan berbasis masyarakat atau pendekatan partisipatif. Pendekatan tersebut merupakan praktik dari teori perencanaan komunikatif, transaktif, advokatif dan kolaboratif. Konsep dari pendekatan partisipatif menekankan pada pentingnya peran masyarakat, sehingga pendamping masyarakat tidak terkesan menggurui, sehingga hal yang berkenaan dengan pembangunan muncul dari masyarakat itu sendiri (Kusna dan Hikmat, 2003).

B. Pengertian *Rapid Rural Appraisal* (RRA)

Rapid Rural Appraisal (RRA) ialah tata cara evaluasi kondisi dusun dengan cara kilat, yang dalam praktik, aktivitas RRA lebih banyak dicoba oleh “orang luar” dengan tanpa ataupun sedikit mengaitkan warga setempat. Walaupun kerap dibilang selaku metode riset yang “kilat serta agresif atau kotor” namun RRA ditaksir sedang lebih bagus dibandingkan teknik- teknik kuantitatif klasik.

Rapid Rural Appraisal (RRA) memiliki asal dan aplikasinya dalam penelitian terkait pembangunan perdesaan . Sebuah lokakarya dan konferensi tentang RRA yang diadakan di Institute of Development Studies, Universitas Sussex pada tahun 1978 dan 1979, merupakan pertemuan penting yang mendorong metodologi baru yang muncul untuk meningkatkan efektivitas biaya, ketepatan waktu, dan kualitas penelitian terkait pembangunan perdesaan . RRA dijelaskan oleh Grandstaff dan Grandstaff sebagai proses pembelajaran tentang kondisi perdesaan secara intensif, berulang, dan cepat atau aktivitas sistematis apa pun yang dirancang untuk menarik kesimpulan, hipotesis, atau penilaian, termasuk perolehan informasi baru, selama periode waktu yang terbatas. Ini secara khas bergantung pada tim multidisiplin kecil yang menggunakan serangkaian alat dan teknik metodologis yang dipilih secara khusus untuk meningkatkan pemahaman tentang kondisi perdesaan dalam konteks alami mereka, dengan penekanan khusus

pada penyadapan pengetahuan penduduk lokal dan menggabungkan pengetahuan dengan keahlian ilmiah modern tetapi meminimalkan asumsi sebelumnya.

Ketika kondisi mengharuskan untuk segera melakukan pengambilan keputusan terkait pembangunan desa, metode RRA sering digunakan untuk mengumpulkan informasi secara akurat dalam tenggat waktu yang singkat. Namun, hingga saat ini masih ada program pembangunan yang terlaksana sebelum melakukan pengumpulan semua informasi di daerah atau kelompok sasaran. Kesimpulannya, berakibat pada penerapan program pembangunan yang kurang diperoleh oleh warga. Walaupun program itu telah direncanakan serta direncanakan dengan cara matang, sebab asumsinya merupakan tidak beralasan dengan kebutuhan dari warga, warga tidak diikutsertakan dalam kategorisasi prioritas serta jalan keluar perkaranya.

Bersumber pada pemaparan di atas bisa dipahami kalau tata cara RRA ialah cara berlatih dengan cara intensif untuk dapat menguasai situasi perdesaan yang dicoba dengan cara kesekian serta kilat. Alhasil butuh metode kegiatan yang khas, mulai dari regu kegiatan kecil dari bermacam multidisiplin, lewat penggunaan bermacam tata cara, metode ataupun penentuan metode yang spesial. Perlu diperhatikan pula bahwa cara kerja perlu dipusatkan pada pemahaman di tingkat komunitas lokal yang disesuaikan dengan pengetahuan ilmiah. Selain itu, komunikasi dan kerjasama antar masyarakat maupun pihak perencana dan pelaksana pembangunan menjadi penting agar dapat memudahkan dalam memahami permasalahan yang ada. Di samping itu, metode RRA ini juga berguna untuk melihat kecenderungan dari perubahan yang ada. Sehingga dapat mengurangi ketidakpastian yang terjadi di lapangan dan memungkinkan memberikan usulan dalam penyelesaian masalah.

Tata cara RRA menyuguhkan observasi yang dipercepat yang dicoba oleh dua ataupun lebih pengamat ataupun periset, umumnya dengan kerangka balik akademis yang berlainan (James Bebe, 1995). Sehingga metode ini menghasilkan pengamatan kualitatif bagi keperluan pembuat keputusan untuk menentukan perlu tidaknya penelitian tambahan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan. Adapun, metode RRA memiliki tiga konsep dasar yaitu (a) perspektif sistem, (b) triangulasi dari pengumpulan data, dan (c) pengumpulan data dan analisis secara berulang-ulang (*iterative*).

C. Tujuan *Rapid Rural Appraisal* (RRA)

Tujuan metode RRA adalah untuk pengumpulan data dengan cara cermat dalam durasi yang terbatas kala ketetapan mengenai pembangunan perdesaan wajib didapat dalam waktu yang singkat. Tidak hanya itu, bermanfaat dalam memantau kecondongan perubahan-perubahan di perdesaan, alhasil bisa melaksanakan usaha buat kurangi ketidakpastian yang terjalin di alun-alun serta menganjurkan penanganan permasalahan yang dimungkinkan hendak mencuat.

D. Prinsip-Prinsip Dasar *Rapid Rural Appraisal* (RRA)

RRA tidak pernah sama dalam keadaan yang berbeda dan tidak pernah mengikuti pola yang telah ditentukan. Kegunaannya sebagai sarana untuk menghasilkan informasi terletak pada fakta ini. Namun demikian, ada prinsip-prinsip tertentu yang harus diingat bahwa pengalaman seseorang sangat berharga untuk penggunaan metodologi ini secara lebih luas. Berbagai pendekatan telah digunakan oleh para peneliti yang berbeda; Meskipun demikian, prinsip-prinsip dasar RRA harus dipatuhi. Secara umum, prinsip-prinsip tersebut adalah triangulasi, ketidaktahuan optimal, ketidaktepatan yang tepat, pembelajaran cepat dan progresif, belajar dari, dan bersama dengan orang-orang perdesaan .

1. *Triangulasi* berkaitan dengan penggunaan lebih dari satu, seringkali tiga, sumber informasi untuk validasi. Untuk mendapatkan informasi, tidak ada cara yang dapat disebut "terbaik." Oleh karena itu, untuk meningkatkan akurasi informasi, triangulasi menjadi elemen penting dari RRA.

2. *Ketidaktahuan yang optimal* berarti mengetahui perbedaan antara apa yang layak diketahui dan apa yang tidak, memungkinkan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk proyek-proyek penelitian. Hal ini menghindari pengumpulan terlalu banyak data yang tidak relevan.

3. *Ketidaktepatan yang tepat*. Dalam survei konvensional, banyak data yang dikumpulkan memiliki tingkat presisi yang benar-benar tidak perlu. Seringkali lebih bermanfaat untuk menetapkan penyebab masalah, tren dan arah perubahan, daripada informasi yang akurat tentang angka absolut yang dipengaruhi oleh masalah.

4. *Pembelajaran yang cepat dan progresif* dapat terjadi karena sifat eksploratif dan iteratif RRA. Banyak masalah baru yang diangkat bersama dengan wawasan yang lebih baik ke dalam masalah. Namun, masalah dan wawasan baru inilah yang mengarah pada pemahaman tentang masalah nyata dan solusinya.

5. *Belajar dari, dan bersama dengan, masyarakat perdesaan*.

Persepsi dan pemahaman lokal akan situasi dan masalah sangat penting untuk dipelajari dan dipahami karena tujuannya adalah untuk merencanakan program yang dapat dijalankan dan dapat diterima oleh penduduk setempat. Basis pengetahuan penduduk lokal harus disadap untuk menghindari kesalahpahaman tentang kehidupan dan kendala populasi ini. Juga, dengan melibatkan masyarakat setempat dalam mendefinisikan kebutuhan masyarakat dan mengidentifikasi solusi yang mungkin, masyarakat mengembangkan "rasa memiliki" dari kegiatan tersebut. Ini mengurangi kemungkinan kegagalan.

E. Teknik Pengumpulan Data *Rapid Rural Appraisal* (RRA)

Proses pengumpulan informasi melibatkan kombinasi berbagai metode dan teknik penelitian. Teknik-teknik ini bervariasi dari satu studi penelitian ke penelitian lainnya. Tidak ada seperangkat teknik standar yang dapat digunakan dalam semua keadaan, dan pemilihan kombinasi alat yang disengaja harus digunakan. Meskipun demikian, data harus dikumpulkan dari sumber sekunder dan primer. Adapun, tahap pengumpulan data tersebut sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan informasi dari sumber sekunder sangat penting sebelum dimulainya pekerjaan lapangan yang sebenarnya. Berbagai sumber sekunder harus disadap, tergantung pada tujuan penelitian tertentu. Sumber sekunder meliputi:

- a. Tinjau makalah tentang masalah untuk wilayah tertentu yang diteliti.
- b. Data/statistik pemerintah yang dipublikasikan.
- c. Diskusi dengan para pakar terpilih dari berbagai disiplin ilmu.
- d. Diskusi informal dengan informan kunci terpilih, yang mungkin merupakan pemimpin desa, anggota lembaga atau organisasi sukarela setempat, tenaga kesehatan setempat, guru sekolah, dll.
- e. Peta dan foto udara juga dapat digunakan untuk menandai wilayah untuk dipelajari dan menilai topografi dan karakteristik lain dari wilayah yang dipilih.
- f. Pengetahuan tentang program yang ada untuk pengembangan masyarakat, baik regional maupun nasional.

2. Pengumpulan Data Primer

Wawancara terstruktur SEMI ini dilakukan dengan mengembangkan garis besar atau pedoman untuk mempertahankan arah wawancara. Pedoman semacam itu harus menunjukkan masalah utama yang akan dicakup dalam wawancara dan harus sering dirujuk selama proses wawancara, yang merupakan masalah informal. Orang yang

diwawancarai diizinkan untuk mengemukakan pandangannya tentang masalah tertentu dan peran pewawancara adalah untuk mendengarkan dan mempertahankan fokus dan arahan untuk mencegah pembicaraan menjadi singgung. Bagian terpenting dari wawancara semacam itu adalah mengembangkan hubungan dengan komunitas, dan ini paling sering dilakukan dengan mendengarkan orang-orang berbicara tentang masalah mereka daripada menyarankan solusi.

3. *Focus Group Discussion*

Diskusi kelompok memiliki keunggulan khusus daripada wawancara pribadi karena kumpulan informasi yang lebih besar dapat dikumpulkan, yang mencakup kelompok orang yang lebih besar, dalam waktu singkat. Diskusi kelompok juga berguna untuk mengecek informasi. Juga, informasi tertentu yang sensitif mungkin lebih mudah diperoleh dalam pertemuan yang lebih besar di mana sumbernya tidak dapat diarahkan ke satu individu saja. Informasi seperti itu sering berkaitan dengan penyalahgunaan dana dan sumber daya atau penganiayaan atau kekerasan yang ditujukan kepada kelompok orang tertentu. Namun, pemilihan kelompok harus dilakukan dengan hati-hati dan harus bersifat homogen.

Diskusi kelompok fokus diskusi kelompok terarah sangat berguna untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan sosial, pola dan perilaku makanan, praktik pemberian makan bayi, dan juga model makanan lokal dan tabu. Cluster kecil yang terdiri atas lima hingga enam wanita mungkin cukup untuk tujuan ini. Diskusi kelompok dan kelompok fokus memiliki keuntungan dari mekanisme koreksi diri di dalam kelompok, di mana seorang individu yang memberikan gambaran dirinya yang terlalu disukai segera dikoreksi oleh yang lain dalam kelompok. Peserta untuk diskusi kelompok fokus dapat dipilih secara acak, mengikuti wawancara singkat. Namun, pengalaman di India menunjukkan bahwa kelompok fokus berkembang tanpa perencanaan sebelumnya selama wawancara rumah tangga. Jarang mungkin untuk menghindari kaum lelaki bergabung

dalam sesi-sesi semacam itu, terutama ketika topik tersebut berkaitan dengan praktik pengasuhan anak dan pemberian makan bayi. Oleh karena itu, yang terbaik adalah membentuk sesi kelompok fokus khusus untuk pria, yang mudah diatur baik di kedai kopi atau di halte bus.

4. Observasi

Pengamatan langsung dari semua kegiatan utama mungkin tidak dapat dilakukan dengan RRA. Namun, meluangkan waktu untuk berjalan-jalan saja di masyarakat, mengamati kegiatan dan mengajukan pertanyaan pada saat yang tepat, dapat menghasilkan informasi penting. Kurangnya korelasi antara tindakan dan keyakinan kadang-kadang dapat diungkapkan melalui pengamatan seperti itu. Cara terbaik untuk mempelajari pola sosial-budaya, adat istiadat, dan perilaku lokal masyarakat adalah dengan hanya berada di sana. Pengamatan langsung sangat berharga untuk memeriksa perbedaan antara pengetahuan dan praktik aktual.

5. Informan

Informasi utama merupakan kunci yang bisa menjadi sumber utama informasi. Orang-orang dari komunitas yang, karena kedudukan resmi atau kepemimpinan informal memiliki akses ke informasi tentang komunitas daripada masalah individu adalah sumber daya yang baik. Informan kunci dapat pejabat pemerintah, petugas layanan kesehatan setempat, tabib tradisional, tokoh masyarakat (dipilih atau ditunjuk sendiri), pemilik toko lokal dan anggota organisasi nonpemerintah). Namun, ada bahaya yang diketahui dalam bergaul dengan para pemimpin yang karena alasan tertentu mungkin bias terhadap sekelompok orang tertentu dan yang mungkin mengekspresikan pandangan pribadi daripada pandangan masyarakat. Juga, bergaul dengan para pemimpin lokal yang paling sering membentuk kelompok elit di sebuah desa dapat menimbulkan rasa takut di masyarakat, dan orang miskin yang paling sering dieksploitasi oleh kelompok ini mungkin tidak mengungkapkan pandangan dan pendapat mereka yang jujur. Penting

untuk mencari perempuan dan rumah tangga miskin untuk mengimbangi bias. Orang-orang ini sering kurang terlihat dan jarang mendapat kesempatan untuk berbicara dengan orang luar dan mengungkapkan masalah dan kebutuhan mereka.

6. Profil Desa atau Komunitas

Profil desa atau komunitas cukup dengan berada di sekitar komunitas dan mengamati memfasilitasi pengumpulan informasi. Pada hari-hari awal, ketika upaya sedang dilakukan untuk mengembangkan hubungan dengan orang-orang dan membuat kehadiran Anda sendiri tidak terlalu mencolok, akan berguna untuk memetakan desa. Semua yang diperlukan untuk ini adalah notebook, pena/pensil dan keterampilan pengamatan. Hanya dengan membuat catatan tentang lokasi fasilitas kesehatan, sumber air (lokasi dan jenis), lokasi pertanian dan rumah tangga, pemisahan rumah tangga berdasarkan kasta atau kelas, lokasi ternak, dll. Dapat bernilai. Sering kali, informasi tentang semua aspek ini dapat diperoleh selama periode waktu melalui pengamatan belaka. Ini adalah alat yang berguna, setelah selesai, dan memberikan pandangan total area yang sedang dipelajari sekilas.

7. Survei Aerial

Survei udara sangat berguna dalam memperoleh informasi langsung tentang sumber daya alam dan pengelolaannya. Kegunaan survei udara untuk menghitung hewan dan beberapa jenis sumber daya alam telah ditetapkan. Namun, itu mahal dan karenanya kurang populer di mana biaya merupakan kendala utama.

8. Pemilihan Responden

Aspek yang paling penting dari setiap RRA yang berhasil adalah pemilihan responden, baik untuk pengumpulan data primer maupun sekunder. Beberapa aspek yang harus diperhatikan adalah

a. Desa-desa yang dipilih harus jauh dari pengaruh perkotaan dan tidak boleh menjadi desa "ideal" di mana proyek-proyek

pembangunan telah berlangsung untuk sementara waktu.

b. Karena tujuannya adalah untuk menetapkan penyebab kekurangan gizi dan membantu menyelesaikan masalah, upaya yang harus dilakukan untuk mencari sendiri yang kekurangan gizi. Rumah tangga responden yang dipilih untuk pengumpulan data primer terperinci harus mencakup yang miskin. Seperti yang dikemukakan oleh Chambers, RRA tidak hanya melibatkan memprioritaskan orang, tetapi mengutamakan orang miskin, dalam pemikiran, tindakan, dan prioritas.

c. Hambatan sosial harus dipatahkan dan yang kurang vokal dan tidak berpengaruh harus dihubungi.

d. Untuk menjangkau orang miskin, upaya harus dilakukan untuk pergi jauh ke desa-desa dan mengidentifikasi populasi yang terabaikan dan terisolasi. Lokasi seperti itu seringkali sulit dijangkau.

e. Bias "pariwisata pembangunan perdesaan " dan "aspal" harus ditangani. Jika hanya orang yang terlihat dan aktif yang dihubungi, informasi yang diperoleh akan memiliki bias yang jelas.

9. Ukuran dan Komposisi Tim

Telah disarankan bahwa, idealnya, RRA harus dilakukan oleh tim peneliti dari berbagai disiplin ilmu. Ini bahkan lebih penting dalam konteks pemberdayaan masyarakat. Untuk memahami pengaruh-pengaruh ini, RRA diadaptasi untuk mengumpulkan informasi dari satu individu atau komunitas tentang berbagai masalah dan menerapkan berbagai disiplin ilmu untuk penyelesaian masalah. Mungkin ideal untuk mengorganisir tim multidisiplin untuk RRA. Namun, mengingat keterbatasan biaya dan waktu yang terkait, ini mungkin tidak selalu layak. Di negara-negara berkembang, tidaklah mudah untuk menyatukan perwakilan dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan menjadi satu tim yang solid dalam tujuan pemberdayaan masyarakat untuk perencanaan sebuah program yang layak manfaatnya. Ini penting untuk mengoordinasikan penilaian perdesaan dengan tujuan tersebut. Para peneliti umumnya cenderung membatasi pemahaman dan kegiatan mereka pada disiplin yang menjadi perhatian utama mereka. Juga,

biaya yang diperlukan untuk mempekerjakan orang-orang terkenal (ahli dari berbagai disiplin ilmu) dan waktu yang diperlukan. Untuk mengatur jadwal yang cocok nyaman bagi semua akan sangat tinggi.

Pengalaman Universitas Khon Kaen (KKU) menunjukkan bahwa, selain masalah organisasi dan biaya, akomodasi untuk sejumlah besar peneliti juga dapat menjadi masalah. Namun, jika RRA dilakukan oleh satu orang atau tim dua orang, biaya dalam hal remunerasi, transportasi, dan biaya hidup akan jauh lebih rendah. Oleh karena itu, satu orang, atau paling banyak tim dua orang, mungkin lebih cocok dalam kondisi seperti itu. Holtzman mengemukakan bahwa, di negara berkembang, mungkin tidak selalu perlu memiliki tim multidisiplin besar. Juga, pengalaman pribadi menunjukkan bahwa kurangnya keahlian dalam bidang tertentu tidak selalu berarti itu, dengan cara apapun, akan menjadi hambatan untuk maju atau memengaruhi efisiensi RRA. Ini adalah pertukaran antara ideal dan praktis.

Tidak ada argumen untuk menyatakan bahwa satu orang ideal untuk penilaian perdesaan ; pada kenyataannya, ini memiliki keterbatasan dan kekurangannya. Beberapa batasan ini adalah

a. Agar seseorang berhasil diharuskan sebelum kunjungan lapangan untuk melakukan diskusi dengan para ahli dari berbagai bidang dan dalam melakukan pencarian literatur tentang berbagai masalah/kebijakan yang memengaruhi perkembangan manusia di wilayah studi. Sangat penting bagi peneliti untuk mengumpulkan dan mempelajari, sebanyak mungkin, informasi yang terdokumentasi yang tersedia tentang wilayah yang berkaitan dengan kesehatan, gizi, pertanian, struktur sosial, budaya dan tradisi setempat. Dengan kata lain, peneliti harus bertemu dengan para ahli dari bidang yang berbeda, di daerah yang berbeda, pada waktu yang berbeda (dalam waktu sesingkat mungkin) dan menyerap semua yang berkaitan dengan wilayah studi. Ini akan membutuhkan jadwal perjalanan dan janji temu yang sibuk dan karenanya bisa menjadi latihan yang melelahkan bahkan sebelum kunjungan lapangan dimulai.

b. Berhari-hari dan berminggu-minggu isolasi dalam lingkungan yang berbeda dari yang dilakukan peneliti dapat menambah kesulitan.

c. RRA yang dilakukan oleh satu orang atau oleh tim kecil kemungkinan akan membutuhkan waktu lebih lama baik di lapangan dan kemudian untuk persiapan laporan daripada yang dianggap ideal untuk RRA. Meskipun demikian, tim kecil mungkin lebih berguna dan layak dalam situasi tertentu.

10. Analisis Program dan Implementasi

Setelah semua proses pengumpulan data dilakukan maka yang dilakukan berikutnya adalah menganalisis program yang dirancang dengan membuat berbagai instrumen dan kevalidan sebuah data serta analisis terkait dampak positif dan negatifnya sebuah program tersebut bagi masyarakat sebagaimana perencanaan yang dilakukan. Pelaksanaan dari program tersebut tentu merupakan tanggung jawab para tim yang sudah menjadi kesepakatan antara tim dan masyarakat sebagai subjek maupun objek. Dan semuanya program akan dikendalikan oleh para tim dari berbagai disiplin ilmu dengan melihat hasil kinerja program yang dirancang.

11. Penulisan Laporan Cepat

Pembuatan laporan secara cepat adalah metode yang dilakukan guna melihat hasil kinerja program yang direalisasikan. Kemudian hasil kinerja tersebut kita mampu melihat evaluasi yang diperoleh sehingga implementasi program berikutnya mampu menutupi kekurangan dari evaluasi sebelumnya. Hal ini merupakan akhir dari tahapan model RRA sebagai proses tahapan dalam penerapan pendekatan model *Rapid Rural Appraisal* (RRA) berbasis pemberdayaan masyarakat. Pelaksanaan tentu disesuaikan dengan ketentuan sebagai rancangan para peneliti untuk melengkapi laporan ini sesuai dengan kebutuhan di lapangan penelitian. Akumulasi informasi yang relevan dan akurat dapat diperoleh dengan biaya rendah dalam hal waktu dan uang dengan siklus interaksi yang cepat antara anggota tim dan penyempurnaan alat dan teknik pengumpulan data yang digunakan, misalnya, pengamatan langsung,

kuesioner pendek, wawancara semi- terstruktur dan dalam wawancara mendalam. RRA juga menekankan fleksibilitas dan penilaian yang bijaksana yang memungkinkan kreativitas dan modifikasi sepanjang proses yang sesuai. Pada akhirnya bahwa metode pendekatan pemberdayaan masyarakat dengan *Rapid Rural Appraisal* (RRA) mencakup tiga kategori kegiatan besar, yaitu sebagai berikut.

1. Pekerjaan persiapan yang mencakup pemilihan tim multidisiplin, pengambilan informasi latar belakang dengan pemanfaatan maksimal data yang sudah ada sebelumnya, diskusi tim untuk mengembangkan hipotesis awal, dan pemilihan alat dan teknik penelitian.
2. Kunjungan lapangan yang relatif singkat yang mungkin kunjungan tunggal atau ganda ke wilayah studi.
3. Anggota tim mendiskusikan dan menganalisis, dengan tujuan mencapai konsensus tentang apa yang telah dipelajari dan apa yang masih belum jelas. Penulisan juga harus dilakukan segera setelah kerja lapangan karena keterlambatan dapat mengakibatkan hilangnya informasi dan wawasan yang berharga.
4. Implementasi program sebagaimana hasil analisis dan rancangan sebagai bentuk upaya inovasi dalam mewujudkan sebuah perubahan melalui pemberdayaan dengan pendekatan RRA yang berdampak baik pada masyarakat.
5. Pembuatan laporan secara cepat sebagai bentuk hasil kinerja tim guna memonitor sejauh mana perkembangan metode dan program yang dikerjakan serta menjadi bagian dari evaluasi apa yang sudah dikerjakan sebelumnya.

F. Keunggulan dan kelemahan metode *Rapid Rural Appraisal* (RRA)

1. Keunggulan dalam metode RRA adalah sebagai berikut.
 - a. Durasi kilat, bayaran ekonomis serta hasil tidak lazim.
 - b. Bisa melayani *policy makers* yang mau menyudahi sesuatu perihal dengan lekas serta mereka membutuhkan data terakhir saat sebelum

ketetapan

itu

didapat.

- c. Sanggup memantau serta menilai cetak biru ataupun program pembangunan.
 - d. Sanggup melaksanakan pengenalan serta mendiagnosis permasalahan ataupun rumor bagus di bidang riset ataupun pemograman.
 - e. Bisa menolong dalam jalan keluar metode penyebaran teknologi (paling utama sebab hambatan sosial serta ekonomi) serta gimana mengakomodasi kemauan warga selaku konsumen teknologi.
 - f. Sanggup menguasai sesuatu kasus ataupun rumor dengan perspektif rute patuh.
 - g. Menolong dalam menginterpretasikan informasi kuantitatif yang sudah digabungkan sebelumnya. Jumlah informasi yang banyak serta susah dihubungkan satu dengan yang lain, bisa dipecahkan dengan tata cara RRA.
2. Kelemahan dalam metode RRA adalah sebagai berikut.
- a. Tata cara sampling diabaikan.
 - b. Reliabilitas serta keabsahan data digabungkan dengan cara kilat. Yang lebih muncul merupakan *expert judgement* periset.
 - c. Tidak sanggup mengatakan informasi kuantitatif.
 - d. Banyak pemilik kebijaksanaan lebih terpikat dengan informasi aktual, misalnya sesuatu teknologi sudah diadopsi warga sebesar 70%, dari data mengenai mengangkat teknologi bertambah.

CONTOH IMPLEMENTASI

Proses *Assessment* dengan metode *Rapid Rural Appraisal* (RRA)

Daftar Penanggungjanaan Bencana Alam

	RENCANA
	PELAKSANAAN
	PEMBELAJARAN
	(RPP)
Sesi 1	
Agenda	: Pembukaan

Kegiatan : Pembukaan sebelum memulai proses kegiatan *assessment* yang disampaikan oleh fasilitator kepada para peserta di mana dalam hal ini akan dilakukan saling sapa antar peserta, fasilitator dengan peserta dan lainnya dengan sambil merefleksikan pikiran agar terciptanya suasana yang mendukung serta menumbuhkan rasa kebersamaan bagi terciptanya suasana keterbukaan.

Sesi 2

Agenda : Sosialisasi program

Kegiatan : Pengenalan program dari para fasilitator sangat penting untuk melihat dasar pemikiran pengetahuan apa yang diambil sehingga memberikan pengetahuan bersifat fundamentalis kepada para peserta. Di dalam sosialisasi ini tentu meliputi pengantar program, nama program, tujuan program dan lain sebagainya yang terdapat komponen pada program tersebut.

Sesi 3

Agenda : Exhibition (Uji coba)

Materi : Identifikasi masalah

Identifikasi data

Ide Inovasi pemberdayaan masyarakat

Metode : Diskusi dan tanya jawab

Tujuan :

1. Peserta memahami dasar pengetahuan yang dibangun fasilitator.
2. Peserta mampu mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam penanggulangan bencana alam.
3. Peserta terlibat dalam mengasesmen kebutuhan data di lapangan seperti data pengungsi, data korban, data yang selamat, data bantuan data jumlah institusi yang terlibat dan sebagainya.
4. Peserta memiliki ide yang mampu menolong dan membantu masyarakat sebagai inovasi dalam upaya pemberdayaan masyarakat yang terkena bencana alam tersebut.

Langkah-langkah:

1. Fasilitator menginstruksikan kepada peserta untuk membentuk kelompok sesuai jumlah peserta.
2. Setiap kelompok wajib memberi nama kelompok dan menunjuk siapa yang tepat untuk menjadi *leader* (pimpinan).
3. Fasilitator memberikan sebuah lembar kertas berisikan situasi dan ancaman terkait bencana alam.
4. Peserta dengan nama kelompok diinstruksikan seolah-olah perusahaan atau lembaga NGO yang turut membantu dan prihatin

terhadap korban bencana alam.

5. Setiap kelompok diberikan situasi bencana alam yang sama.

6. Peserta diminta mengumpulkan informasi dengan meng- *assesment* kebutuhan di lapangan, dan masalah yang terjadi.

7. Peserta diminta membuat ide inovasi dengan model

Rapid Rural Appraisal (RRA) sebagai pendekatan partisipasi terhadap masyarakat.

8. Fasilitator meminta setiap kelompok diwakili satu peserta untuk menyampaikan hasil *assessment*-nya yang telah dilakukan serta ide inovasi sebagai solusi dalam konteks pemberdayaan masyarakat.
9. Fasilitator meminta untuk memaparkan data yang telah dilakukan sebagai bentuk subjek dalam mengimplementasikan program pemberdayaan masyarakat nantinya.
10. Setiap ide yang dirancang oleh setiap kelompok, maka langkah selanjutnya mampu membuat tahapan bagaimana program tersebut bisa terwujud dan terealisasi sesuai tujuan awal adalah bagaimana mampu menanggulangi bencana alam yang berdampak pada korban dengan konteks mampu memberdayakan kembali masyarakat agar tetap produktif dari keadaan pahit sebelumnya.
11. Fasilitator menyimulasikan dengan bermain peran atas ide inovasi setiap kelompok melalui RRA tersebut berdasarkan panduan prosedur dalam metode RRA tersebut.
12. Fasilitator memberikan penilaian serta evaluasi apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan terhadap ide inovasi tersebut dalam membangkitkan masyarakat untuk ikut terlibat dalam pemberdayaan masyarakat ini.
13. Fasilitator meminta peserta menyimpulkan hasil ide inovasi program dengan model *rapid rural appraisal* sesuai program yang telah dirancang dengan melengkapi kelebihan dan kekurangan yang telah disimulasikan.
- 14.

Penutup.

BAGIAN 4

MODEL DAN PENDEKATAN

PARTICIPATORY RURAL APPRAISAL (PRA)

A. Pengantar

Pembangunan ialah satu dari sekian banyaknya hal yang terjadi di kehidupan manusia, di mana secara kasuistik tidak habis untuk terus dikaji. Fakta ini termasuk dalam ciri kehidupan manusia yang seringkali mengalami perubahan tergantung dari berbagai macam dimensi yang ada. Pembangunan umumnya identik dengan kerangka kajian suatu perubahan, arti pembangunan di sini merupakan suatu perubahan yang terencana. Setiap individu atau kelompok tertentu pasti mengharapkan perubahan menuju yang lebih baik atau bahkan menjadi sempurna dibandingkan dengan keadaan yang sebelumnya. Maka dari itu, untuk mewujudkan harapan tersebut diperlukan suatu perencanaan yang matang. Perubahan yang diinginkan atau dikehendaki merupakan perubahan yang telah diprediksikan atau disusun oleh pihak-pihak terkait sebelum mengadakan perubahan pada masyarakat (Selo Soemardjan, 1974).

Pada dasarnya terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk menilai kebijakan atau proyek, baik yang hendak dikerjakan, sedang dikerjakan, ataupun yang sudah dikerjakan. *Participatory Rural Appraisal* (PRA) merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan. Metode ini ialah lanjutan dari pelaksanaan riset *Participatory Research Appraisal* yang mengaitkan masyarakat selaku subjek proses kegiatan dan bukan selaku objek (Handayani, 2009).

B. Pengertian *Participatory Rural Appraisal* (PRA)

Participatory Rural Appraisal (PRA) atau yang lebih dikenal dengan Pemahaman Partisipatif Kondisi Perdesaan (PRA) ialah metode yang mengikutsertakan lapisan masyarakat dalam mengkaji masalah kehidupan untuk menyusun perencanaan dan kebijakan secara nyata. Metode PRA dapat menyebar dan diakui fungsinya ketika paradigma pembangunan berkelanjutan mulai digunakan sebagai dasar pembangunan oleh negara-negara berkembang. Dalam pembangunan yang berkelanjutan, manusia diposisikan sebagai pusat dalam prosesnya. Manusia dalam merealisasikan pembangunan tersebut tidak hanya berperan sebagai penonton semata melainkan juga harus berperan aktif dalam berbagai prosesnya seperti; proses perencanaan, pengaplikasian, pengawasan, serta ikut merasakan hasil dari sebuah pembangunan. Metode yang dirasa tepat dengan perkembangan disebut dengan metode partisipatif.

Metode PRA mulai dikenal secara masif pada sekitar tahun 1990, dikenal sebagai pengembangan dari metode Pemahaman Cepat Kondisi Perdesaan (PCKP) atau *Rapid Rural Appraisal* (RPA) yang sudah dikenal pada periode sebelumnya atau sekitar tahun 1980. Kedua metode tersebut menunjukkan keterkaitan dan juga memiliki keunggulan serta kekurangan yang secara implisit dapat saling melengkapi. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, metode PRA lebih sering difungsikan dalam pengimplementasian program yang menuntut peran aktif pada bagian *planning* 'perencanaan', *application* 'penerapan', dan juga *supervision* 'pengawasan'.

Menurut Chambers (1996), terdapat beberapa perbedaan umum yang ditemukan pada RRA dan PRA, yaitu

No	KRITERIA	RRA	PRA
1	Jangka waktu perkembangan	Akhir 1970-an	Akhir 1980-an
2	Pihak yang mengembangkan	Perguruan Tinggi	Organisasi non-pemerintah
3	Pengguna utama	Lembaga Donor, Perguruan Tinggi	Organisasi non-pemerintah, organisasi lapang pemerintah
4	Potensi sumber informasi	Pengetahuan masyarakat	Kemampuan masyarakat setempat
5	Titik berat pengembangan	Metodologi	Perilaku
6	Titik berat pengguna	Elicitif, penggalian	Fasilitasi, partisipatif
7	Tujuan utama	Belajar melalui orang luar	Pemberdayaan masyarakat setempat
8	Hasil jangka panjang	Perencanaan, proyek, publikasi	Kelembagaan dan tindakan masyarakat yang berkelanjutan

C. Tujuan *Participatory Rural Appraisal* (PRA)

Secara garis besar PRA merupakan serangkaian metode yang memungkinkan masyarakat desa untuk berbagi satu sama lain serta mengkaji pengetahuan mereka tentang kehidupan di desa, dan kemudian membuat rencana serta aksi yang nyata (Chambers, 1996). Sebagian prinsip mendasar yang wajib ditaati dalam metode PRA antara lain saling belajar

serta bertukar pengalaman, keikutsertaan seluruh anggota kelompok, orang luar selaku fasilitator, konsep triangulasi, optimalisasi hasil, orientasi praktis, dan juga keberlanjutan program (Rochdyanto, 2000). Metode PRA mempunyai tujuan utama yaitu menciptakan rancangan program yang lebih cocok dengan kemauan serta kondisi masyarakat. Selain itu, PRA juga bertujuan untuk memberdayakan masyarakat dengan mengembangkan keahlian mereka dalam menganalisis kondisi mereka sendiri, setelah itu melaksanakan perencanaan serta aksi nyata. Pelaksanaan pendekatan dan metode PRA bisa memberikan kesempatan yang lebih besar dan lebih terencana dalam upaya mengikutsertakan masyarakat. Tidak hanya itu, lewat pendekatan PRA ini hendaknya bisa dicapai kesesuaian serta ketepatangunaan program dengan kebutuhan masyarakat sehingga keberlanjutan (*sustainability*) program dapat terjaga.

D. Prinsip-Prinsip Dasar PRA

1. Mengutamakan yang terabaikan (keberpihakan). Prinsip ini mengutamakan masyarakat yang terpinggirkan supaya mendapatkan peluang untuk mempunyai peran dan memperoleh manfaat selama proses program pembangunan berlangsung. Keberpihakan menitikberatkan usaha guna tercapainya keseimbangan perlakuan kepada berbagai golongan yang ada pada masyarakat, diutamakan kepada golongan yang teramat miskin agar taraf hidupnya berubah ke arah yang lebih baik.
2. Pemberdayaan (penguatan) masyarakat. PRA memuat peningkatan keahlian masyarakat. Keahlian masyarakat dapat ditingkatkan selama proses mengkaji kondisi, mengambil keputusan dan menentukan kebijakan, hingga proses penilaian, serta pengoreksian tindakan yang sedang berlangsung.
3. Masyarakat berperan menjadi pelaku, sedangkan orang luar berperan menjadi penyedia/fasilitator. Masyarakat dalam prinsip-prinsip dasar PRA diposisikan pada bagian inti dalam proses pembangunan yang sedang berlangsung. Adapun, orang luar diharapkan memiliki kesadaran terhadap posisinya sebagai fasilitator. Fasilitator diharapkan mempunyai keinginan untuk belajar dari masyarakat dan menjadikan mereka sebagai pusat informasi untuk memahami situasi yang sedang dihadapi. Pada tahap permulaan, andil orang luar memanglah lebih besar, namun setelah itu diupayakan peran itu dapat menyusut dan dialihkan kembali kepada masyarakat.
4. Saling belajar dan menghargai perbedaan. Legitimasi terhadap

pengalaman dan pengetahuan konvensional dari masyarakat merupakan sebuah landasan utama dari prinsip ini. Hal ini tidak mengandung maksud apabila masyarakat dianggap memiliki kebenaran yang mutlak—tidak pernah salah—dan tidak dievaluasi tanpa adanya perkembangan. Perlu digaris bawahi bahwa wawasan masyarakat serta wawasan orang luar dapat saling melengkapi agar menghasilkan nilai yang penting. Penggabungan komposisi pengetahuan agar tercipta sebuah entitas yang baik merupakan inti dari pelaksanaan PRA.

5. Bebas dan informal. Metode PRA dilaksanakan dalam sebuah kondisi yang bebas, tidak memaksa, terbuka, dan juga informal. Keadaan ini akan melahirkan nuansa yang tidak kaku karena orang luar akan masuk sebagai anggota masyarakat, bukan sebagai orang asing yang harus disambut dengan formal oleh masyarakat.

6. Triangulasi. Salah satu proses PRA adalah berupaya untuk menghimpun serta mengkaji data bersama masyarakat secara terstruktur. Untuk mendapatkan informasi yang terpercaya, maka perlu menggunakan triangulasi *check and recheck*. Triangulasi diaplikasikan melalui diversifikasi keanggotaan tim (keanekaan keahlian atau pengetahuan), diversifikasi pangkal data (keanekaan *background* masyarakat, tempat, dan gender), serta keanekaan metode.

7. Memaksimalkan hasil. Merujuk pada metode PRA, untuk mendapatkan pemahaman yang tepat maka sebaiknya:

- a. mengetahui dan memahami sesuatu hal secukupnya saja;
- b. meyakini kebenaran sebuah informasi secara tidak utuh, namun memperkirakan bahwa informasi tersebut sudah mendekati kebenaran.

8. Orientasi praktis. Pengembangan kegiatan adalah PRA yang berorientasi praktis. Oleh sebab itu, diperlukan informasi yang tepat guna dan memadai, supaya program yang dikembangkan dapat memecahkan persoalan dan meningkatkan kehidupan masyarakat. Dibutuhkan sebuah pemahaman bahwa PRA harus dianggap sebatas sebuah metode/alat yang difungsikan guna memaksimalkan segala program yang sedang dikembangkan secara kolektif dengan masyarakat.

9. Kontinuitas. Dalam pengimplementasian metode PRA, rangkaian tahapan tidak berhenti setelah tuntasnya tahapan eksplorasi data, meskipun dirasa memadai serta orang luar yang mendukung terselenggaranya tahapan tersebut telah keluar dari desa. PRA adalah sebuah metode yang perlu diyakini dan dihayati oleh lembaga dan eksekutor lapangan sehingga persoalan yang dikembangkan secara berkelanjutan akan berasaskan pada

prinsip-prinsip dasar PRA yang berusaha mengembangkan kemampuan atau keahlian masyarakat.

10. Introspeksi. Segala bentuk kelalaian ataupun kekeliruan selama proses PRA adalah hal yang dianggap wajar/lazim. Kesempurnaan bukanlah hal utama di sini, namun bagaimana individu mengoptimalkan kemampuan selama proses berlangsung. Kekurangan atau kesalahan yang ada dijadikan pembelajaran, sehingga diharapkan akan lebih baik pada proses selanjutnya.

11. Terbuka. Salah satu prinsip pada PRA adalah prinsip terbuka yang meyakini bahwa metode ini belum sepenuhnya sempurna dan siap. Oleh karena itu, perlu adanya kerelaan untuk menerima kritikan maupun masukan yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam membenahi konsep, gagasan, serta rancangan guna meningkatkan PRA yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan masyarakat.

E. Sumber-Sumber *Participatory Rural Appraisal (PRA)*

Sumber-sumber *Participatory Rural Appraisal (PRA)* memiliki sumbangan konsep yang berbeda-beda. Robert Chambers meringkasnya dalam tabel sebagai berikut.

No	Sumber	Sumbangannya
1	Penelitian partisipatif radikal (<i>Activist Participatory Research</i>)	Kontribusi yang ditawarkan berwujud gagasan atau pandangan mengenai masyarakat yang kurang mampu (miskin). Selain itu, hal yang paling utama adalah konsep-konsep pokok mengenai hal berikut. <ol style="list-style-type: none">1. Kalangan kurang mampu (miskin) mempunyai keahlian dan kemampuan dalam menganalisis serta mengonstruksi sendiri;2. Kalangan kurang mampu (miskin) dan terpinggirkan dapat memiliki kedudukan selaku penyedia/fasilitator, stimulan, maupun anggota;3. Keharusan mengikutsertakan dan/atau memberdayakan kalangan yang dianggap lemah.

2	<p>Analisis agroekosistem (<i>Agroecosystem Analysis</i>)</p>	<p>Kontribusi yang ditawarkan berbentuk teknik atau metode yang dapat dijabarkan sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Transek (sebuah pengamatan lapangan yang dilakukan secara terstruktur); 2. Pemetaan/pemerian informal (gambar rancangan desa atau daerah); 3. Penyusunan grafis/diagram; 4. Asesmen inovasi (proses asesmen serta prioritas rangkaian tahapan).
3	<p>Antropologi terapan (<i>Applied Anthropology</i>)</p>	<p>Kontribusi yang berbentuk konsep/gagasan/pandangan, yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggali informasi, data, dan ilmu pengetahuan secara langsung di lokasi/lapangan merupakan sebuah fleksibilitas. 2. <i>Attitude</i> dan eskalasi hubungan dengan masyarakat merupakan hal yang bersifat esensial apabila terjun langsung ke lapangan; 3. Disimilaritas antara pandangan masyarakat dan pandangan orang luar; 4. Ilmu pengetahuan yang ditemukan di lapangan mengandung keautentikan.

No	Sumber	Sumbangannya
4	Penelitian Lapangan tentang Sistem Usaha Tani (<i>Field Research on Farming Systems</i>)	Kontribusi yang dihadirkan oleh petani secara langsung berwujud metode/teknik analisis sistem usaha tani. Salah satu di antaranya adalah bagan alir. Kontribusi lainnya yaitu pemahaman aspek-aspek tentang: <ol style="list-style-type: none"> 1. kerumitan (kompleksitas), keragaman (diversitas), serta kerentanan (suseptibilitas) dari penerapan pelbagai sistem usaha tani; 2. wawasan, kemampuan, dan kerasionalan petani kecil serta petani miskin; 3. ideologi serta sikap coba-coba petani; dan 4. kecakapan petani dalam melaksanakan kajian secara mandiri.
5	Pengkajian Desa secara Cepat (<i>Rapid Rural Appraisal I</i>)	Kontribusi utamanya mengenai dua hal. <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggapan berkaitan tentang riset ilmiah serta wisata pembangunan yang mempunyai beragam tafsiran permasalahan serta situasi masyarakat (perdesaan). Selain itu, juga tentang tanggapan kritis yang berhubungan dengan metode survei yang bersifat tradisional di mana acapkali dianggap mahal, tidak efektif dan efisien. 2. Pemilihan metode/teknik analisis yang lebih tepat guna untuk mencermati pengetahuan teknis asli (<i>indigenous technical knowledge</i>).

F. Struktur *Participatory Rural Appraisal* (PRA)

Pengimplementasian *Participatory Rural Appraisal* (PRA) memiliki maksud pada upaya peningkatan rancangan/program yang

diselenggarakan dengan menggandeng masyarakat, sehingga di dalam pelaksanaannya diharuskan merujuk pada rangkaian peningkatan rancangan/program. Berikut adalah deskripsi singkat mengenai rangkaian tersebut.

1. Identifikasi masalah/kebutuhan serta potensi dengan maksud mengambil informasi mengenai keberadaan lingkungan dan masyarakat secara umum.
2. Perumusan masalah serta penetapan prioritas untuk mendapatkan rumusan atas dasar masalah dan potensi setempat.
3. Analisis alternatif pemecahan persoalan atau pengembangan gagasan untuk membahas solusi melalui urun rembug masyarakat.
4. Pemilihan alternatif pemecahan masalah yang tepat sesuai dengan keahlian masyarakat serta sumber daya yang ada dalam kaitannya dengan swadaya.
5. Perencanaan penerapan ide dengan pemecahan masalah tersebut secara konkrit agar implementasinya dapat diamati dengan mudah.
6. Penyajian rencana kegiatan guna memperoleh masukan untuk penyempurnaannya di tingkatan yang lebih besar.
7. Penerapan serta pengorganisasian masyarakat sesuai dengan kebutuhan serta tajuik perkembangan masyarakat.
8. Pemantauan dan pengarahan kegiatan untuk melihat kesesuaiannya dengan konsep yang telah dirancang.
9. Evaluasi serta rencana tindak lanjut untuk mengamati hasil seperti yang diharapkan, permasalahan yang sudah teratasi, timbulnya masalah lanjutan, dan lain-lain.

G. Permasalahan *Participatory Rural Appraisal (PRA)*

Tajamnya peningkatan kemasyhuran *Participatory Rural Appraisal (PRA)* memunculkan kerisauan tentang lahirnya pemikiran yang tergesa-gesa dalam penerimaan konsep ini. Hal ini akan diperburuk manakala dalam penerapannya tanpa didasari pengetahuan yang mendalam mengenai aspek-aspek fundamental metode PRA. Dampak yang muncul akibat hal tersebut dan meluasnya penggunaan metode ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatnya minat yang cukup besar hingga melewati kapasitas, apabila metode PRA diajarkan dengan tidak memberikan peluang yang sesuai untuk mempelajari prinsip-prinsip dasar metode ini.
2. Hasil yang diperoleh disebabkan pengimplementasian di lapangan yang bersifat manasuka adalah dangkalnya hasil dan hilangnya tujuan.
3. Diperlukan adanya pembimbingan ulang dikarenakan ketidakmampuan petugas dalam memfasilitasi keterlibatan masyarakat. Hal ini akan melahirkan stigma pengikut ekstrim sebagai akibat rendahnya daya cipta atau kreasi petugas dalam mencermati secara lebih jauh segala persoalan yang terdapat di masyarakat.
4. Penggunaan istilah PRA dalam rangkaian tahapan pengembangan masyarakat yang tidak sesuai dengan situasi dan kondisi yang semestinya.
5. Terpancang durasi sebagai dampak rangkaian tahapan/rencana yang mengarah ke sasaran (teknis administratif).
6. Sebuah keajekkan akan melahirkan dampak pada matinya tahapan/kegiatan. Hal ini membuat kita terperangkap pada profesi yang menjenuhkan.

H. Teknik-Teknik Penerapan *Participatory Rural Appraisal* (PRA)

Teknik-teknik PRA yang beragam sesungguhnya merupakan pengejawantahan dari pengimplementasian metode PRA. Pengembangan teknik-teknik PRA tersebut semestinya didasarkan pada beberapa aspek, misalnya adanya kreasi dan improvisasi metode PRA, adanya pemodifikasian metode PRA, dan penyesuaian tujuan dari pemfungsian metode PRA. Teknik-teknik pengimplementasian metode PRA merupakan perlengkapan dalam upaya penganalisisan situasi dan kondisi desa. Salah satu teknik yang dapat digunakan dapat berwujud instrumen visual—atau segala hal yang menggambarkan kondisi desa. Gambaran tersebut menjadi dasar dalam proses pembahasan masyarakat berkaitan dengan konteks lingkungan dan desa mereka.

Penerapan metode PRA dalam sebuah riset dapat berfungsi sebagai eksplorasi keperluan, perancangan tahapan, pengawasan tahapan, dan penilaian tahapan. Akan tetapi, sejauh ini teknik-teknik penerapan PRA acapkali sering dimanfaatkan pada tahapan perancangan.

Adapun, ragam lain teknik pengimplementasian metode PRA adalah

1. Pelacakan Alur Historis,
2. Pencarian Informasi Pengembangan/Pembangunan,
3. Penelaahan Pekerjaan,
4. Penganstruksian Rancangan Kegiatan,
5. *Focus Group Discussion*, dan
6. Pemetaan.

I. Kelebihan dan Kekurangan PRA

1. Masyarakat dapat berperan aktif sebagai pelaksana program kegiatan. Program yang sejalan dengan kebutuhan masyarakat dapat terjaga keberhasilan serta keberlanjutannya (*sustainability*).
2. Teknik PRA dapat menyeimbangkan posisi serta pola interaksi antara golongan superior (berpengaruh) serta golongan yang inferior (termarginalkan).
3. Munculnya beberapa sudut pandang dalam penerapannya secara praktis sebagai akibat dari berkembangnya metode dan teknik PRA.
4. Memakan banyak waktu dan biaya.

J. Tahap Penerapan PRA dalam Evaluasi Kebijakan/Program

Secara umum, berikut adalah beberapa tingkatan proses dalam pelaksanaan PRA.

1. Membuat kesepakatan untuk membuat evaluasi bersama. Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan secara rinci, meliputi determinasi kerangka balik (apa yang hendak di penilaian); tujuan; durasi; maksud pelaksanaan asesmen; serta pemilihan fasilitator.
2. Membuat *term of reference*, mencakup: metode yang digunakan serta penentuan perwakilan delegasi golongan (*stakeholder*).
3. Menghimpun serta menganalisis informasi atau data, mencakup: pemetaan lokasi serta aktivitas yang terkait dengan asesmen rancangan; rekognisi masalah dan kemampuan dalam menyelesaikan persoalan; serta penetapan penyelesaian persoalan.

Pelaksanaan penilaian sebuah rancangan atau kebijakan dapat dilaksanakan pada awal pembuatan rancangan, selama pelaksanaan tahapan rancangan (*on going*), dan di penghujung penerapan rancangan atau program (*ex post*). Proses evaluasi PRA digunakan untuk menghimpun data mengenai penanda pelaksanaan aktivitas serta produk dari sebuah program. Penilaian tersebut difungsikan sebagai alat ukur ketercapaian tujuan rancangan yang sebelumnya telah disetujui bersama masyarakat.

Proses penilaian dikembangkan guna menakar dua aspek, yaitu proses—rangkaian tindakan—dan produk dari terselesainya tahapan rancangan kegiatan. Kelebihan sebuah penilaian di lapangan—kondisi realita di masyarakat—yaitu diperolehnya hasil yang valid dan rinci. Argumen yang muncul berkaitan hal tersebut adalah karena masyarakat berposisi sebagai penerima faedah dari rancangan kegiatan atau sebuah kebijakan. Terdapat beberapa tingkatan penilaian rancangan kegiatan atau kebijakan, di antaranya adalah

1. Melakukan kajian terhadap perubahan kondisi yang terjadi—ataupun terhadap sebuah perkembangan—di masyarakat sebagai imbas dari terlaksananya suatu program (pada saat tertentu, umumnya per tahun). Kegiatan ini dilakukan untuk membenahi keadaan agar menjadi lebih baik.
2. Menelaah tujuan program yang sudah dan belum dicapai beserta faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut.
3. Melakukan pengamatan terhadap tingkat aspek sejahtera atau tidaknya masyarakat sebagai dampak wujud pelaksanaan kebijakan atau rancangan kegiatan. Jenis kajian ini lazim disebut dengan *impact study*.
4. Menyiapkan data yang diperlukan sebagai upaya pertanggungjawaban instansi dan pelaporan kepada instansi pemberi.

CONTOH IMPLEMENTASI

Studi Kasus Penerapan *Participatory Rural Appraisal (PRA)* Konsolidasi Tanah: Studi Kasus Kecamatan Gedebage, Kota Bandung

Bandung kini telah menjadi salah satu kota metropolitan di Indonesia yang menghadapi berbagai permasalahan tanah perkotaan. Seiring dengan perkembangan tersebut, kota Bandung menjadi pusat Metropolitan Bandung Raya atau Bandung Metropolitan Area (BMA). Perkembangan tersebut diikuti dengan pertumbuhan penduduk, perkembangan kota, dan bertambahnya aktivitas kota. Pada sisi lain, perkembangan kota ini ternyata hanya terjadi pada Bandung bagian barat. Kondisi ini mengakibatkan meningkatnya kesenjangan antar wilayah terutama dengan Bandung bagian timur. Di sisi lain, beban Bandung bagian barat semakin berlebih dan mengakibatkan penataan kota kurang terpelihara baik (RTRW Kota Bandung, 2004).

Atas dasar kondisi tersebut, pemerintah kota Bandung merencanakan pengembangan pusat primer kedua di Gedebage. Menurut Renstra Kota Bandung, 2004, pengembangan Gedebage ini ditujukan untuk menjawab kesenjangan wilayah dan kebutuhan ruang yang semakin tinggi. Hal ini diperkuat dengan program pengembangan Gedebage pada tahun 2004-2008. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 06 Tahun 2004, tujuan kegiatan kawasan Gedebage pada tahun 2004-2008 adalah meliputi penyusunan rencana pengembangan kawasan Gedebage, sosialisasi rencana pengembangan kawasan Gedebage, pembebasan tanah untuk pembangunan infrastruktur kota, pembangunan akses tol Gedebage, pembangunan prasarana dan sarana pendukung pengembangan

kawasan Gedebage. Pada proses pengembangan kawasan Kecamatan Gedebage, ternyata memiliki beberapa kendala yang harus dihadapi. Beberapa masalah tersebut adalah masalah sosial, sumber daya manusia, kelembagaan, dan masalah lingkungan. Masalah lingkungan merupakan kendala yang paling menghambat dalam pengembangan kawasan Gedebage. Berdasarkan hasil kajian Dinas Tata Ruang dan Cipta Karya 2009, masalah tersebut adalah masalah banjir, prasarana jalan yang rusak, kebisingan, dan peningkatan pencemaran udara.

Salah satu upaya yang dinilai efektif mampu mengatasi masalah di atas adalah pengaturan tata guna tanah. Pengaturan tata guna tanah ini bertujuan untuk menata kembali penggunaan lahan, sehingga masalah yang ada dapat teratasi. Salah satu instrumen penting dalam pengaturan tata guna tanah adalah teknik konsolidasi tanah dengan melakukan penerapan *Participatory Rural Appraisal (PRA)*.

Participatory Rural Appraisal (PRA) merupakan program penataan tanah secara keseluruhan dan dinilai mampu mengatasi masalah yang berkembang di Gedebage. Program ini didasarkan atas hasil kesepakatan bersama. Oleh karenanya, merumuskan kesepakatan bersama menjadi tantangan yang perlu diberi perhatian lebih. Keberhasilan dalam program ini adalah penataan atas kepemilikan tanah, sehingga lahan lebih tertata.

Atas dasar tersebut, maka tujuan pelaksanaan program konsolidasi tanah di Gedebage adalah untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proses penatagunaan lahan dan pembangunan, memberikan arahan dalam proses perbaikan lingkungan dan penatagunaan lahan yang lebih baik sehingga menunjang pembangunan Gedebage sebagai pusat primer baru, memadukan konsep penataan ruang berdasarkan perencanaan pemerintah, aspirasi masyarakat, dan kepentingan swasta.

Adapun, proses realisasi penyelesaian masalah dilakukan guna mencapai tujuan dengan cara sebagai berikut.

1. Survei

Survei dilakukan pada masyarakat, pemerintah, dan swasta berkaitan dengan masalah kawasan Gedebage dan pengembangan Survei juga dilakukan guna mencari kemungkinan-kemungkinan dilaksanakannya program konsolidasi tanah. Survei dilakukan di lapangan dengan menggunakan kuesioner dan teknik wawancara. Hasil survei menunjukkan bahwa pelibatan masyarakat belum dilakukan secara optimal; kondisi fisik kawasan Gedebage belum tertata; lingkungan fisik yang rusak meliputi sarana jalan, ruang terbuka hijau (RTH), fasilitas umum. Survei dilakukan dalam beberapa tahapan survei, yaitu

- 1) Survei pendahuluan guna mengidentifikasi masalah.
- 2) Survei hasil wawancara bersama masyarakat.
- 3) Survei akhir (penentuan titik temu).

2. Sosialisasi

Secara singkat, sosialisasi merupakan upaya belajar sosial individu untuk menyesuaikan kondisi, situasi, dan sinergitas antara kebutuhan individu dengan tuntutan eksternalnya. Sosialisasi didefinisikan juga sebagai proses belajar sosial dan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hidup (*lifelong process*), bermula sejak lahir hingga mati. Proses sosialisasi itu terjadi dalam kelompok atau institusi sosial di dalam masyarakat (Liliweri, 2001).

Dalam kegiatan ini, sosialisasi dilakukan dalam enam tahapan sosialisasi, yaitu

- a. Sosialisasi tahap awal, pada tahapan ini dibahas identifikasi masalah awal dan deskripsi kondisi wilayah.
- b. Sosialisasi perencanaan konsolidasi tanah dengan warga masyarakat.
- c. Sosialisasi hasil survei dan wawancara dengan Dinas Tata Ruang dan Cipta Karya (Distarcip). Pertemuan ini bertujuan untuk membuat *problem solving* yang lebih menyeluruh.
- d. Sosialisasi perlindungan hukum dalam proses konsolidasi tanah.
- e. Sosialisasi arahan konsolidasi tanah yang akan dilaksanakan dan tahapan pelaksanaan konsolidasi.
- f. Sosialisasi arahan Ruang Terbuka Hijau (RTH), RTH yang

dibangun difokuskan pada pembuatan RTH publik.

3. *Focus Group Discussion* (FGD)

Focus Group Discussion (FGD) merupakan metode yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah dengan jalan mendiskusikan satu isu penting secara bersama-sama. FGD dilakukan dalam 2 tahap antara lain

a. Dalam rangka membahas lahan-lahan apa saja yang akan dikonsolidasikan. Hasil dari FGD pada tahapan ini adalah bahwa lahan perumahan, perkantoran, pabrik, pertanian, sarana publik (lapangan, sekolah, puskesmas) merupakan penggunaan lahan yang tidak dapat dikonsolidasikan. Lahan yang dapat dikonsolidasikan terbatas pada penyediaan RTH.

b. Pada tahap kedua, FGD dilakukan untuk menentukan rancangan RTH publik. Konsolidasi tanah akhirnya diupayakan dalam proses penyediaan ruang terbuka hijau (RTH).

Hasil dari *Focus Group Discussion* (FGD) ini menjadi titik temu antar berbagai pihak, yaitu menentukan rancangan RTH publik. Hal ini dikarenakan RTH merupakan kepentingan bersama. Selain itu, upaya perbaikan mutu lingkungan juga ditekankan pada perlindungan lahan pertanian dari ancaman alih fungsi lahan. Aspek ini menunjukkan bahwa lahan pertanian mampu memberikan ruang bagi limpasan air sehingga ancaman banjir dan kerusakan lingkungan dapat diminimalkan.

Proses *Need Assessment* Dengan Metode Pra Dalam Penyusunan Aksi Pengelolaan Cagar Biosfer Di Cibodas

**RENCANA
PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)
PE
RT
EM
UA
N I**

Sesi I

Jam : 08.00-09.00

Tema : Pembukaan

Pembukaan sebelum dimulai proses kegiatan disampaikan oleh beberapa orang, dimana dalam pembukaan ini acara berupa sambutan yang akan disampaikan oleh kepala desa serta sambutan dan sekaligus pemahaman tentang cagar biosfer cibodas oleh kepala seksi TNGP.

Sesi II

Jam : 09.00-09.30

Tema : Perkenalan

Dasar Pemikiran:

Untuk menciptakan suasana yang mendukung para peserta untuk saling mengenal satu sama lain, termasuk fasilitator sendiri, perkenalan yang baik akan menumbuhkan rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi terciptanya suasana keterbukaan.

Tujuan:

1. Semua peserta saling mengenal nama, ciri-ciri dan sifat-sifat serta memahami secara fisik, psikis dan sosiologis.

2. Semua peserta menjadi akrab sehingga mudah untuk bekerja sama.
3. Terjadi interaksi agar individu dalam kelompok belajar secara mendalam.
4. Terbentuknya sifat kesetiakawanan dan kebersamaan antara seluruh peserta.

Metode:

1. Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri dalam lingkaran.
2. Fasilitator menjelaskan aturan permainan, sebagai berikut: salah seorang menyebut namanya dengan suara keras agar terdengar keras oleh semua peserta lainnya dan bergantian masing-masing menyebutkan namanya. Kemudian peserta yang berdiri di sebelahnya (kiri atau kanan) menyebutkan nama peserta pertama tadi ditambah namanya sendiri. Peserta ketiga menyebutkan nama peserta pertama dan kedua ditambah namanya sendiri, begitu seterusnya sampai selesai.
3. Permainan ini bisa dibuat variasi lain, seperti dibuat kelompok kecil dengan menyebutkan nama pesertanya yang diwakili salah satu temannya dan bergantian dengan kelompok kecil lainnya.
4. Variasi lainnya menyebutkan nama dengan berurutan tahun kelahiran yang paling rendah dan sebagainya.

Sesi III

Jam : 09.30-10.15

Tema : kontrak belajar

Dasar pemikiran:

Kejelasan dalam sebuah kegiatan akan sangat penting dipahami oleh setiap peserta. Karena hal itu akan memengaruhi hasil yang hendak dicapai dari kegiatan itu sendiri. Oleh karenanya perlu disepakati secara partisipatif dan demokrasi tentang aturan selama kegiatan.

Tujuan:

1. Peserta paham akan tujuan dari kegiatan *need assessment* (penyusunan rencana aksi pengelolaan cagar biosfer).
2. Peserta paham akan hak dan kewajiban selama mengikuti kegiatan.

Alat dan Bahan:

Kertas, Spidol

Dalam:

- ☐ Pengungkapan gambaran program
- ☐ Jadwal dan materi kegiatan

Metode:

Diskusi dan permainan sebagai ilustrasi membuat kesepakatan

Proses/Langkah:

METODE MENYAMAKAN PERSEPSI ATAU PENDAPAT TUJUAN KEGIATAN

1. Fasilitator mengajak peserta untuk menyamakan persepsi tujuan kegiatan PRA dengan membagi potongan kertas kecil dan diminta semua peserta untuk menulis tujuan mereka untuk datang tempat kegiatan.
2. Setelah semua peserta menulis jawabannya masing-masing kemudian dibentuk kelompok kecil 3-4 orang untuk menyimpulkan jawabannya itu.
3. Mintalah setiap kelompok kecil untuk mempresentasikan hasil jawaban sebagai kesimpulan tujuan mereka untuk mengikuti kegiatan.

PERMAINAN GAMBAR SEBUAH ILUSTRASI KESEPAKATAN

Permainan gambar bersama dua orang:

1. Fasilitator menjelaskan aturan mainnya yaitu:
 - a. Buat barisan duduk saling berhadapan menjadi dua baris.
 - b. Bagikan potongan kertas kecil setiap pasangan satu kertas dan satu bolpoin.
 - c. Suruh peserta untuk menggambar dalam kertas tersebut dengan satu ballpoint dipegang bersama tetapi instruksikan setiap peserta punya niat menggambar masing masing tanpa ada niat kesepakatan dengan pasangan.
 - d. Berikan waktu selama 30 detik.
 - e. Periksa hasil gambar setiap pasangan.

2. Ulangin permainan seperti tadi dengan proses yang sama tetapi untuk gambar yang kedua harus ada kesepakatan terlebih dahulu di setiap pasangannya.
3. Bandingkan hasil gambar pertama dan kedua.

PEMILIHAN KOORDINATOR WARGA BELAJAR

1. Fasilitator memberi kesempatan kepada peserta untuk memilih ketua warga belajar dengan cara yang mereka mau.
2. Agar demokratis fasilitator membagikan potongan kertas kecil untuk bermain menggambar wajah dengan aturan main sebagai berikut:
 - a. Buat lingkaran sambil duduk.
 - b. Setiap peserta diberikan waktu 1 menit untuk melihat wajah teman yang ada disekelilingnya.
 - c. Perintahkan semua peserta untuk menggambar wajah yang menurut mereka cocok untuk diketuakan dan diberi waktu dua menit untuk menggambarinya tanpa harus memberi nama.
 - d. Setelah semua selesai menggambar wajah, instruksikan agar gambar yang sudah dibuat untuk diberikan kepada yang bersangkutan sesuai yang digambar setiap peserta.
 - e. Hitung jumlah gambar yang paling banyak diterima oleh masing-masing penerima, yang terbanyak dialah yang menjadi ketua warga belajar.

Sesi IV

Jam : 10.15 - 12.00

Tema : Pemahaman Siklus Hidrologi/Ekosistem Daerah Aliran Air

Tujuan:

1. Peserta memahami konsep ekosistem air, unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya.
2. Peserta bisa menyampaikan lagi kepada masyarakat.

Dalok-

1. Ekosistem daerah tangkapan air.
2. Unsur-unsur ekosistem dan fungsinya.
3. Peranan manusia dalam daerah aliran air terkait dengan kehidupannya.

Alat dan Bahan:

Kertas, spidol, segelas air dll

Metode:

Diskusi/Tanya jawab, curah pendapat

Proses/Langkah:

1. Tanyakan kepada peserta dari mana air segelas yang ada di depan kita (tentang dari mana kemana) catat semua jawaban peserta.
2. Diskusi tentang proses bagaimana air dari tempat asal hingga dapat digunakan.
3. Mintalah peserta untuk membuat kelompok, mintalah masing-masing kelompok menggambar pada kertas tentang unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya. Setelah selesai mintalah wakil kelompok untuk mempresentasikannya.
4. Semua peserta mempresentasikan hasil diskusi, fasilitator dapat melontarkan pertanyaan sebagai berikut:
 - a. Apa yang dimaksud dengan ekosistem hidrologi/daerah aliran air?
 - b. Apa saja unsur-unsur pembentukannya dan apa peranan/fungsi unsur-unsur tersebut?
 - c. Apa yang terjadi jika salah satu komponen hilang?
 - d. Dari mana Anda mengetahui mengenai informasi tersebut?
 - e. Apa peranan manusia terhadap ekosisten hidrologi/daerah aliran air tersebut?

5. Setelah semua peserta mempresentasikan hasilnya, ajaklah peserta untuk menyimpulkan semua hasil presentasi dan diskusi tersebut.

Sesi V

Jam : 12.00-14.00

Tema : PEMAHAMAN TRANSEK LINGKUNGAN
PERSIAPAN SEBELUM TRANSEK

Dasar Pemikiran:

Sebelum melakukan survey lapangan, langkah awal adalah perlu adanya kesepakatan tentang apa itu transek (penelusuran lapangan) dan informasi apa sajakah yang perlu digali/dicari selama perjalanan transek, sehingga dapat teridentifikasi segala potensi dan permasalahan yang ada dilapangan sesuai kondisi nyata.

Tujuan:

Peserta lebih memahami kondisi yang nyata tentang lingkungan melalui fakta dan input informasi dari warga setempat tentang interaksi unsur dan kawasan ekosistem.

Pokok Bahasan: pengertian transek dan persiapan transek

Alat dan Bahan: kertas, spidol lakban

Metode: diskusi

Proses/Langkah:

1. Fasilitator menjelaskan tujuan dari materi yang disampaikan
2. Melontarkan kepada peserta apa itu transek?
3. Apa saja yang perlu disiapkan.
4. Apa yang harus dilakukan dalam transek.

Hasil diskusi:

Definisi transek

Perjalanan

1. Perpindahan
2. Penjajakan
3. Peninjauan
4. Penelitian
5. Pengamatan
6. Penelusuran

Jadi transek adalah: melihat gambar irisan bumi

Macam-macam transk:

1. Transek lingkungan
2. Transek kesehatan
3. Transek daerah aliran air
4. Transek sumber daya hutan

Unsur-unsur kelompok ekosistem:

1. Hutan
2. Sungai
3. Pemukiman
4. Pertanian

Kesimpulan:

Hal-hal yang perlu diperhatikan dari setiap unsur-unsur di atas seperti jenis pohon, kesuburan, tanah, kondisi air, peternakan, binatang dan sebagainya. Semuanya akan terlihat pada hasil transek lapangan. Kondisi tersebut akan dicatat sesuai apa yang dilihat dan apa yang ditemukan. Selain itu dilakukan pula pemotretan masalah dan potensi yang ada di lapangan sebagai bahan diskusi selanjutnya.

Persiapan sebelum transek:

1. Kesepakatan waktu berangkat dan pembagian kelompok.
2. Peralatan yang harus dibawa seperti alat tulis, air minum dan sekiranya yang diperlukan.

BAGIAN 5

MODEL DAN PENDEKATAN *PARTICIPATORY RESEARCH AND DEVELOPMENT (PRD)*

A. Pengantar

Kontribusi masyarakat dibutuhkan dalam melaksanakan program pengembangan masyarakat. Metode-metode partisipatif dapat diterapkan sebagai usaha untuk meningkatkan kontribusi masyarakat. Menurut Nasdian (2014), terdapat tiga pendekatan pendampingan masyarakat diantaranya pendekatan membantu diri sendiri, pendekatan konflik, serta pendampingan teknik. Pendekatan membantu diri sendiri berfokus pada kedudukan masyarakat selaku pelaksana dalam berkegiatan serta pengawasan kegiatan, pendamping berperan sebatas fasilitator saja. Pendekatan pendampingan teknik melandaskan pada perkiraan

kebutuhan oleh para perencana yang mampu mengantarkan dan memberikan penilaian pada proses pengembangan masyarakat. Pendekatan konflik menitikberatkan pada usaha untuk meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa mereka perlu mencoba hal-hal yang dianggap baik seperti yang dilakukan orang lain.

Keikutsertaan atau keterlibatan yang dimaksud di sini bukanlah bersifat pasif namun secara aktif ditujukan kepada yang bersangkutan. Oleh karena itu, partisipasi diartikan sebagai kontribusi seseorang di dalam suatu kelompok sosial untuk mengambil peran dalam kegiatan bermasyarakat di luar pekerjaan atau profesinya sendiri. Faktor-faktor yang memengaruhi terhadap meningkatnya partisipasi dapat diamati dengan beragam pendekatan disiplin keilmuan. Menurut konsep proses pendidikan, partisipasi merupakan bentuk tanggapan atau reaksi atas rangsangan-rangsangan yang diberikan; yang dalam hal ini, tanggapan merupakan fungsi dari manfaat (*rewards*) yang dapat diharapkan.

Riset *Participatory Research and Development (PRD)* mengenai partisipasi dan pembangunan masyarakat berfokus pada upaya dalam membantu anggota masyarakat yang mempunyai kesamaan minat untuk bekerja sama, mengenali kebutuhan bersama, dan setelah itu melaksanakan aktivitas bersama untuk memenuhi kebutuhan tersebut. PRD merupakan wujud nyata dari pengembangan masyarakat yang sering kali diterapkan dalam wujud (a) proyek-proyek pembangunan yang memungkinkan badan masyarakat mendapatkan sokongan dalam memenuhi kebutuhannya, dan (b) melalui kampanye serta aksi sosial yang memungkinkan kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat disediakan oleh pihak-pihak lain yang bertanggung jawab.

B. Pengertian *Participatory Research and Development (PRD)*

Menurut Keith Davis yang dikutip oleh Sastropoetro (1988:13), partisipasi dimaknai sebagai kesertaan mental, pikiran, moral atau perasaan di dalam situasi kelompok yang mendorong untuk memberikan sumbangan kepada kelompok dalam usaha menggapai tujuan serta turut bertanggung jawab terhadap usaha yang bersangkutan. Berdasarkan

pendapat tersebut, partisipasi tidak mendasarkan keterlibatan secara fisik dalam pekerjaannya namun menyangkut keterlibatan diri seseorang sehingga akan menimbulkan tanggung jawab dan sumbangan yang besar terdapat kelompok. Sejalan dengan pendapat di atas, Allport dalam Sastropoetro (1988:12) menyatakan bahwa seseorang yang berpartisipasi sebenarnya mengalami keterlibatan dirinya atau egonya yang sifatnya melebihi keterlibatan dalam pekerjaan atau tugas saja. Dengan keterlibatan dirinya berarti seseorang tersebut juga terlibat pikiran dan perasaannya.

Dari uraian di atas sudah jelas bahwa partisipasi mengikat keterlibatan diri atau ego dan tidak hanya melibatkan fisik dalam pekerjaan atau tugas saja, dan ketiga unsur partisipasi tersebut pada kenyataannya tidak dapat terpisahkan satu dengan yang lainnya, tetapi akan saling terhubung. Dalam realitasnya, terutama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, istilah partisipasi ini kerap dihubungkan dengan upaya untuk mendukung program pembangunan.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau biasa disebut sebagai *research-based development* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan produk baru dan menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dimaksud bersifat longitudinal ataupun bertahap. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sugiyono (2008: 407) yang merumuskan metode penelitian dan pengembangan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Selanjutnya, Richey and Klein (2007) dalam Emzir (2012: 264) memaknai R&D sebagai “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*”. R&D terdiri atas siklus dimana sebuah model produk dikembangkan, di tes lapangan (*field-tested*), dan diperbaiki berdasarkan data lapangan (Gall & Borg, 1983). Penelitian R&D merupakan jembatan penghubung antara penelitian dan praktik pendidikan karena tujuan utama penelitian R&D adalah mengaplikasikan pengetahuan (yang dihasilkan oleh penelitian pendidikan) dan menggabungkannya menjadi sebuah produk yang dapat digunakan di

sekolah (Gall & Borg, 1983).

Pandangan penelitian dan pengembangan pengalaman global yang dinamis menunjukkan bahwa agenda perubahan membutuhkan cara baru untuk mendalami dan melakukan penelitian dan pengembangan. Hal ini didasarkan oleh perubahan paradigma yang timbul dengan menilai kembali pemikiran tradisional mengenai penelitian dan pengembangan sebagai proses yang berkaitan dengan menghasilkan dan mentransfer teknologi modern untuk pengguna akhir pasif. Sebaliknya, penelitian dan pengembangan yang sekarang banyak dilihat sebagai proses pembelajaran yakni:

1. Mencakup berbagai kegiatan untuk menghasilkan, membagi, menukar, dan memanfaatkan pengetahuan.
2. Menciptakan beragam produk pengetahuan dari teknologi hingga sosio-institusional.
3. Membangun sinergi antara kapasitas, sumber daya, dan inovasi lokal.
4. Memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan dari sistem lokal hingga global ilmu.
5. Menyediakan informasi serta alat dukung informasi untuk semua jenis pengguna supaya dapat membuat pilihan dan tindakan strategis.
6. Membutuhkan pandangan menyeluruh baik dari segi lingkungan biofisik maupun sosial dalam pertanian dan pengelolaan sumber daya alam.

Pandangan baru ini membuktikan bahwa penelitian dan pengembangan tidak hanya ranah eksklusif para ilmuwan, namun merupakan proses bersama yang membutuhkan kontribusi aktor, pengguna, atau pengemban kepentingan yang lebih luas. Terlebih, hal tersebut menegaskan kembali bahwa peran masyarakat lokal lebih dari sekadar menjadi penerima dan penerima manfaat faktor yang memengaruhi dan memberikan input kunci untuk proses tersebut.

C. *Participatory Research and Development (PRD)*

Jim Ife (2002) menerangkan 26 prinsip pengembangan masyarakat yang terbagi ke dalam prinsip ekologis, prinsip keadilan sosial, prinsip menghargai lokal, prinsip proses, serta prinsip global dan lokal. Ife menegaskan bahwa prinsip-prinsip *community development* tidak berdiri sendiri namun saling terhubung dan terkait satu sama lain. Prinsip-prinsip *community development* yang disampaikan oleh Ife (2002) adalah sebagai berikut: pertama, terdapat lima unsur dalam prinsip ekologis yang menjadi basis *community development* yaitu holisme, keberlanjutan *sustainability*. Kedua, prinsip keadilan sosial. Ketiga, prinsip menghargai lokal. Keempat, prinsip proses (*principles process*). Dan kelima, prinsip global dan lokal.

Pembangunan melalui partisipasi masyarakat merupakan salah satu usaha untuk memberdayakan kemampuan masyarakat dalam merencanakan pembangunan yang berhubungan dengan kemampuan sumber daya lokal bersumber pada kajian musyawarah, yakni kenaikan aspirasi berbentuk keinginan serta kebutuhan nyata dalam masyarakat, kenaikan dorongan dan peran, serta golongan masyarakat dalam cara proses pembangunan, dan kenaikan rasa saling memiliki pada kelompok masyarakat kepada program kegiatan yang telah dirancang.

Participation research and development (PRD) merupakan bentuk partisipasi serta pembangunan masyarakat yang berfokus kepada usaha membantu anggota masyarakat yang mempunyai kesamaan minat guna berkolaborasi, mengenali kebutuhan bersama serta melaksanakan kegiatan untuk memenuhi kebutuhan bersama.

PRD merupakan sebuah wujud konkret dari pengembangan masyarakat yang kerap kali diterapkan dalam bentuk:

1. proyek-proyek pembangunan yang membolehkan anggota masyarakat mendapatkan dukungan dalam melengkapi kebutuhannya;
2. melalui kampanye serta aksi sosial yang membolehkan kebutuhan-kebutuhan itu dapat diwujudkan oleh pihak-pihak lainnya yang bertanggung jawab. (Suharto, 2002)

Prinsip-prinsip pada partisipasi metode pengembangan (PRD) pertama berorientasi pada kesejahteraan lahir dan batin masyarakat luas. Kedua, pengembangan masyarakat pada dasarnya ialah upaya *social engineering* (rekayasa sosial) guna mendapatkan suatu perubahan tatanan kehidupan sosial yang lebih baik (perubahan sosial, konsep dan praktik PRD yang terbukti di lapangan di antara praktisi lapangan dan organisasi mereka). Ini membahas kebutuhan untuk memfasilitasi berbagi dan menggunakan pengetahuan yang berkembang tentang PRD dengan: Mengenali dan menguatkan konsep dan praktik PRD yang terbukti di lapangan cocok untuk mengelola sumber daya alam dalam bidang pertanian dan mata pencaharian perdesaan , diambil dari pengalaman para praktisi dan organisasi.

Karakteristik *Participation Research and Development* (PRD) adalah

1. Melaksanakan riset ataupun riset awal (pendahuluan) untuk mencari penemuan. Penemuan riset yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.
2. Mengembangkan produk bersumber pada hasil penemuan riset awal (pendahuluan) sebelumnya.
3. Melaksanakan uji coba di lapangan dalam situasi dan kondisi nyata mungkin di mana produk tersebut kelak akan digunakan.
4. Melakukan perbaikan untuk membenahi kekurangan yang ditemui pada tahap-tahap uji coba di lapangan.

Berikut adalah langkah-langkah *Participation Research and Development* (PRD).

1. *Research and Information collection (riset serta pengumpulan informasi)*

Tahap awal ini melingkupi analisis kebutuhan, riset pustaka, riset kesusastraan, riset rasio kecil serta standar laporan yang dibutuhkan.

2. *Planning (pemrograman)*

Sebuah langkah kategorisasi rancangan riset yang mencakup keahlian-keahlian yang diperlukan dalam melakukan riset, rumusan tujuan yang hendak dicapai, desain ataupun langkah-langkah riset, dan diduga proses percobaan dilaksanakan pada *frame* tertentu.

3. *Develop Preliminary Form of Product (Pengeronstruksian draf hasil sementara)*

Tahap ini menjadi bagian yang sama pentingnya. Tahap ini mencakup sebuah aktivitas penetapan kerangka hasil yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penetapan alat serta infrastruktur riset yang dibutuhkan sepanjang proses atau riset serta pengembangan, penetapan tahap-tahap penerapan pengujian konsep di lapangan, serta penetapan uraian kewajiban dari pihak-pihak yang turut serta di dalam riset ini. Tercantum pula di dalamnya antara lain pengembangan materi penataran, cara penataran dan instrumen penilaian.

4. *Preliminary Field Testing (uji coba awal)*

Tahapan uji produk yang telah diperoleh secara terbatas merupakan tahapan yang keempat. Tahap ini berupa pelaksanaan uji lapangan permulaan pada rancangan produk yang bersifat definit, baik itu esensi desain maupun orang atau golongan yang terlibat.

5. *Main Product Revision (perbaikan hasil uji coba)*

Selepas memperoleh hasil dari *field testing* tahap permulaan, tahap berikutnya yaitu perbaikan hasil *testing*. Tahap perbaikan pemerolehan *testing* ialah tahap pengoreksian model maupun desain berdasarkan pada hasil *field testing* yang definit. Proses penuntasan produk tahap permulaan akan diadakan setelah *testing* yang definit.

6. *Main Field Testing (uji lapangan produk utama)*

Tahapan selanjutnya adalah tahap *Main Field Testing*. Tahapan ini berupa pengujian yang berfokus pada aspek tentang *product design effectiveness test* (tahap ini secara universal menggunakan metode penelitian bentuk pengulangan). Hal yang diperoleh ketika melaksanakan pengetesan pada langkah ini ialah didapatkan desain yang efisien, baik dari bagian akar ataupun dari bagian metodologi.

7. *Operational Product Revision (perbaikan produk)*

Tahap *Operational Product Revision* merupakan tahapan yang berupaya melakukan proses perbaikan *product operational*. Saran dan hasil uji coba menjadi dasar *field testing* dari hasil/produk yang diperoleh.

8. *Operational Field Testing (uji coba skala luas/ kelayakan)* Pada tahap ini hendaknya dilakukan dengan rasio yang besar, mencakup uji efektivitas serta daya adaptasi desain produk, serta uji efektivitas dan daya adaptasi desain yang mengaitkan para calon pengguna produk itu. Hasil dari percobaan tersebut berbentuk desain yang siap dipakai, baik dari bagian substansi maupun metodologi.

9. *Final Product Revision (revisi produk akhir)*

Tahap perbaikan produk akhir ini ialah penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan.

10. *Dissemination and Implementation (Diseminasi dan penerapan)*

Diseminasi dan penerapan ialah tahap pelaporan produk pada forum-forum andal di dalam jurnal serta aplikasi produk pada praktik kepedidikan.

D. Mempromosikan dan Mengembangkan Kapasitas untuk PRD

Meskipun minat masyarakat PRD terhitung besar, hal tersebut dirasa tidak sesuai dengan norma dan praktik yang berterima di dalam

penelitian arus utama masyarakat secara luas. Di lapangan, PRD menuntut tingkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang melampaui kapasitas manusia dan organisasi di bawah-atas paradigma penelitian dan pengembangan. Disamping itu, potensi nilai tambah dari pendekatan partisipatif belum sepenuhnya digali oleh para praktisi penelitian dan pengembangan. Terdapat beberapa kebutuhan yang besar untuk mendokumentasikan kasus-kasus empiris dan secara terstruktur menilai dampak dari PRD. Kemudian masih terdapat pemahaman yang terbatas terkait peran tambahan PRD untuk pendekatan penelitian yang lebih konvensional, dan mengenai mempertahankan ikatan yang efektif dengan ilmu pengetahuan arus utama untuk mendukung proses pembaruan lokal.

Meskipun demikian, pendekatan partisipatif secara perlahan mendapatkan dasar di seluruh Indonesia lanskap kelembagaan—mulai dari penelitian serta organisasi akademik hingga organisasi nonpemerintah (LSM), lembaga pembangunan, dan pemerintah daerah unit. Guna meningkatkan dan mengembangkan kapasitas untuk PRD, perlu diperhatikan peluang untuk pertukaran informasi, pelatihan, dan koneksi di antara banyaknya praktisi dan organisasi yang ingin mempelajari potensi nilai tambah PRD. Di antara tantangan utamanya adalah:

1. Sintesis: Memantau berbagai pengalaman PRD untuk mengenali konsep dan praktik yang teruji di lapangan untuk pembagian dan adaptasi yang lebih luas.
2. Pengembangan kapasitas: Mengembangkan kapasitas di bidang Litbang praktisi dan organisasi melalui beberapa kegiatan seperti pelatihan, informasi layanan, jaringan dan pengembangan protokol.
3. Membangun mekanisme dukungan untuk pengembangan kapasitas: Mempertahankan pengembangan kapasitas melalui kelembagaan berbasis lokal.
4. Integrasi: Menciptakan peluang dan lingkungan yang suportif untuk memperkenalkan PRD di bidang pertanian umum dan sumber daya alam program manajemen.

Penelitian dan pengembangan partisipatif dapat disebut sebagai

“melakukan penelitian dan pengembangan bekerja bersama dengan masyarakat, bukan melakukan penelitian dan pengembangan untuk masyarakat”. Jika semudah itu, mengapa kita memberikan seluruh volume untuk ikhtisar, konsep, kertas pendekatan dan kerangka kerja? Seperti yang diperlihatkan oleh beberapa makalah di dalam buku ini, partisipatif pendekatan untuk penelitian dan pengembangan telah melampaui pemahaman konvensional tentang penelitian dan pengembangan dalam beberapa cara utama. Secara tradisional, penelitian, ekstensi, dan adopsi pembaruan telah diyakini sebagai saluran pipa, di mana para peneliti mengembangkan pembaruan, kemudian pekerja penyuluhan menyebarkannya dan petani mengadopsi atau menolaknya.

E. Karakteristik dalam PRD

Karakteristik tahap utama R&D yang membuatnya berbeda dengan pendekatan riset lain menurut Borg and Gall (1983) antara lain: (a) *Studying research findings pertinent to the product to be developed* atau melaksanakan studi ataupun riset awal guna memperoleh temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan, (b) *Developing the product base on this findings* atau meningkatkan produk sesuai dengan penemuan riset, (c) *Field testing it in the setting where it will be used eventually* atau melaksanakan uji lapangan dalam situasi maupun kondisi produk yang hendak dipakai. (d) *Revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage* atau membuat perbaikan untuk membenahi kekurangan yang dijumpai selama uji lapangan berlangsung. Dari empat karakteristik penting R&D tersebut, memberika cerminan bahwa ciri utama R&D ialah adanya tahapan riset awal mengenai produk yang hendak dikembangkan. Bersumber pada hasil riset tersebut selanjutnya produk pembelajaran didesain serta disempurnakan untuk kemudian diuji serta diperbaiki atau direvisi. Riset ini berupa “siklus”, yang dimulai dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang memerlukan jalan keluar dengan suatu produk tertentu.

F. Metode yang Digunakan dalam PRD

Terdapat beberapa metode yang diterapkan dalam Penelitian dan Pengembangan pada pelaksanaan penelitian dan pengembangan, yaitu metode: deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk mengumpulkan informasi mengenai keadaan yang ada. Keadaan yang ada meliputi: (1) Keadaan produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (embrio) produk yang akan dikembangkan; (2) Keadaan pihak pengguna (dalam bidang pendidikan misalnya sekolah, guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain); (3) Keadaan faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur pendidik dan tenaga kependidikan.

G. Tujuan PRD

Tujuan yang akan diraih dari penjelasan materi ini menggunakan empat data kegiatan dalam mengkaji:

1. Kajian Permasalahan

Mengidentifikasi masalah di suatu kondisi proyek pembangunan.

2. Kajian Tujuan

Mengamati tujuan-tujuan yang hendak dicapai akibat dari pemecahan tersebut.

3. Kajian Alternatif

Penelitian-penelitian untuk menentukan pendekatan proyek yang memiliki potensi tinggi untuk berhasil.

4. Kajian Peran

Mencatat pihak-pihak (lembaga, kelompok, masyarakat, dll) yang berkaitan dengan proyek berikutnya untuk kemudian melakukan kajian potensi.

H. Partisipasi sebagai Inti dari PRD

Dalam PRD, pengembangan masyarakat adalah sebuah usaha atau proses yang menempatkan atensi pada peningkatan keterampilan dan kemandirian masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Pembangunan melalui partisipasi masyarakat merupakan

salah satu upaya untuk memanfaatkan kapasitas masyarakat dalam merencanakan pembangunan. Berikut adalah beberapa metode yang dapat diterapkan dalam proses perencanaan partisipatif.

1. Pengertian Partisipasi

Menurut Rogers, partisipasi merupakan tingkatan kesertaan masyarakat dalam pengambilan keputusan sekaligus pada proses perencanaan. Pada dasarnya partisipasi bermakna turut andil, namun secara umum nyaris tidak ditemukan perbedaan di antara kata tersebut sebagai kata benda (*participation*) ataupun kata kerja (*to participatie*).

Dilihat dari sudut pandang manapun sudah nampak jelas bahwa partisipasi memiliki minimal dua kelompok masyarakat yang saling terkait (*united*) karena pada awal mulanya mereka memiliki tujuan hidup yang tidak sepenuhnya sama. Alhasil seorang aktivis yang hendak meningkatkan partisipasi perlu menciptakan satu tujuan (*purpose*) yang merupakan salah satu kebutuhan penting dari mereka untuk kemudian dapat diterima oleh kelompok- kelompok dalam *Community*.

2. Prinsip Kerja Partisipatif

Berikut adalah prinsip kerja dari pembangunan melalui kesertaan masyarakat: (1) program kerja diinformasikan secara terbuka kepada masyarakat dengan menjalin komunikasi partisipatif dan menghasilkan dukungan masyarakat, (2) program kerja dilaksanakan melalui kerjasama serta kegiatan kelompok antar masyarakat, perangkat desa dan masyarakat dalam rangka mengurangi hambatan dalam program, (3) program kerja tidak mengarah pada kalangan khusus di masyarakat maupun kelompok supaya tidak memunculkan perpecahan, (4) sepanjang berjalannya program, koordinasi senantiasa dilancarkan secara horizontal atau vertikal, (5) tidak perlu memiliki sikap superior atau “merasa paling tahu” pada setiap peluang pelaksanaan program kerja, (6) tidak perlu mengumbar janji kepada siapapun namun buktikan dengan kesungguhan kinerja dalam konteks program kerja yang telah ditetapkan.

3. Proses partisipasi

Dalam bermacam program pembangunan, para pegiat pembangunan telah melaksanakan persiapan sosial agar program tersebut betul-betul menyentuh kebutuhan, kepentingan serta permasalahan masyarakat melalui langkah-langkah kesertaan masyarakat dengan tujuan yakni meningkatkan pemasukan masyarakat dan jumlah kesertaan masyarakat. Persiapan sosial ini ditujukan agar tiap paket pembangunan bisa dikomunikasikan secara efisien serta tepat guna.

Analisis proses partisipasi atau kesertaan masyarakat ini merupakan sebuah hal penting guna meningkatkan upaya komunikasi program pembangunan kepada masyarakat supaya mendapatkan hasil yang diinginkan. Berikut adalah tahapan analisis yang dimaksud.

a. Tahapan pemunculan ide untuk pembangunan dan perencanaan

Pada tahapan ini setiap orang wajib memandang apakah penerapan sebuah program dilandaskan atas pemikiran ataupun ide yang muncul dari pemahaman masyarakat itu sendiri atau diturunkan dari atas. Bila sebuah pemahaman itu hadirnya dari masyarakat itu sendiri sebagai sebuah akibat dari desakan situasi serta kondisi yang menghimpitnya kala itu maka peran aktif masyarakat akan lebih baik begitu juga sebaliknya.

b. Tahap pengambilan keputusan

Dasar filosofi pada tahapan ini ialah bahwa setiap orang tentu merasa dihargai apabila mereka diajak untuk berkompromi, membagikan pemikirannya dalam membuat suatu ketetapan untuk mengembangkan diri, keluarga, wilayah, bangsa serta negaranya. Kesertaan individu dalam penetapan suatu keputusan secara psikososial telah memforsir anggota masyarakat terkait untuk ikut bertanggung jawab dalam melancarkan dan meningkatkan serangkaian program yang telah disepakati bersama.

c. Tahap pelaksanaan dan evaluasi

Dasar filosofi dalam jenjang ini yakni prinsip *learning by doing*. Tujuan menyertakan masyarakat pada tahapan pelaksanaan yaitu supaya masyarakat dapat mengetahui dengan baik mengenai langkah-langkah

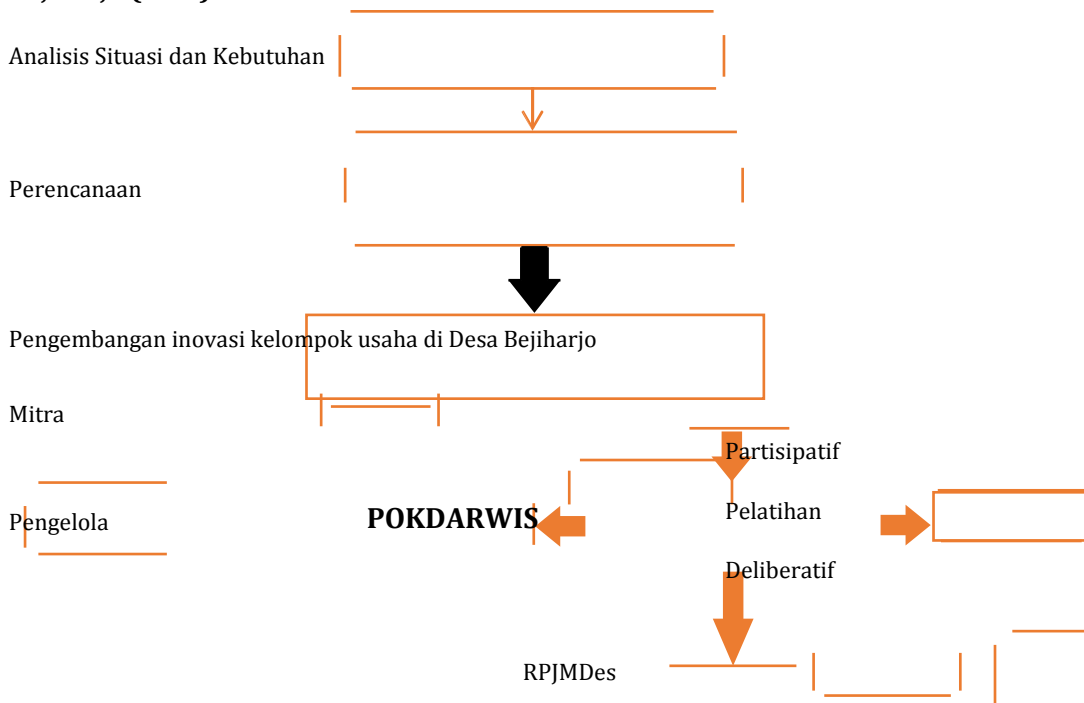
melaksanakan program dan kelak mereka sanggup meneruskan, memajukan, dan melestarikan program pembangunan yang dilaksanakan secara mandiri. Disamping itu, tahapan ini bertujuan untuk mengurangi ketergantungan masyarakat terhadap pihak luar (komunikator atau pendamping).

d. Tahap pembagian keuntungan

Tahapan ini menegaskan pada pemanfaatan program pembangunan yang diserahkan secara menyeluruh pada anggota masyarakat. Estimasi utama dalam mempraktikkan sebuah program bila diamati dari aspek profit ekonomis ialah mampu menghasilkan profit yang besar bagi anggotanya.

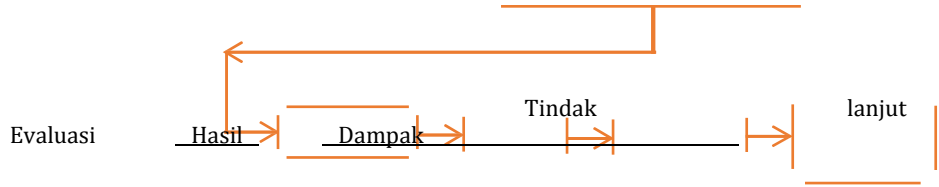
CONTOH KASUS

Pemberdayaan Pembedayaan Melalui Pengembangan Jejaring di Desa Bejiharjo (PRD)



**MODEL
PENGEMBANGAN**

JEJARING



1. Identifikasi kebutuhan

Identifikasi kebutuhan kapasitas jejaring di Desa Bejiharjo dipahami begitu juga keahlian seorang ataupun kelompok usaha untuk bekerja sama ataupun berkolaborasi dengan pihak dalam atau pihak luar. Memastikan pemateri di kala pelatihan mengenai pengembangan kapasitas jejaring. Kegiatan jejaring ini ditujukan untuk meningkatkan perolehan sumber daya yang diperlukan untuk memajukan pemasaran serta produktivitas, serta mendapatkan informasi yang berguna untuk kemajuan usaha. Kegiatan jejaring butuh dicoba oleh pelakon wiraswasta dengan cara profesional dalam membina jejaring. Maksudnya, kapasitas berjejaring wajib dipunyai oleh para pelakon upaya supaya upaya yang dikelolanya bisa berjalan dengan cara produktif, efisien serta berguna.

2. Perumusan model konseptual pengembangan jejaring

Kebutuhan pengembangan kapasitas jejaring bagi pelaksana usaha dapat diformulasikan seperti pada gambar di bawah ini. Model yang dirancang menegaskan pada dua pendekatan yakni: (a) pendekatan pembelajaran orang dewasa dimana kesertaan kelompok sasaran baik dalam perencanaan, penerapan, serta evaluasi pembelajarannya, dan (b) pendekatan berdasarkan pengalaman. Kedua pendekatan ditujukan untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti pada kelompok sasaran.

3. Implementasi model pengembangan jejaring

Merujuk pada model konseptual yang sudah diperoleh seperti di atas, maka aplikasi model peningkatan jejaring dilakukan dengan menegaskan pada tiap tahap pengembangan jejaring, diantaranya melalui kebutuhan, penciptaan, penerapan, dan evaluasi. Tahapan pengembangan jejaring berikutnya dapat diuraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tahap Pengembangan Jejaring

Fase	Bentuk kegiatan	Tujuan	Metode	Pelaksana	
Identifikasi Kebutuhan	Identifikasi kapasitas jejaring kelompok	Mengetahui tingkat capaian kapasitas jejaring kelompok sasaran	Diskusi	Tim peliti <i>Target group</i> Pengurus PKK	
	Perencanaan Pengembangan	Penyusunan aktivitas pengembangan dan penyediaan sumber daya	Menyiapkan mekanisme, sumber daya, menentukan pemateri dan rencana evaluasi pengembangan	Diskusi dengan melibatkan pelaku wisata dalam merencanakan	Peneliti dan pelaku usaha
		Fase	Bentuk	Tujuan Pelaksana	Metode

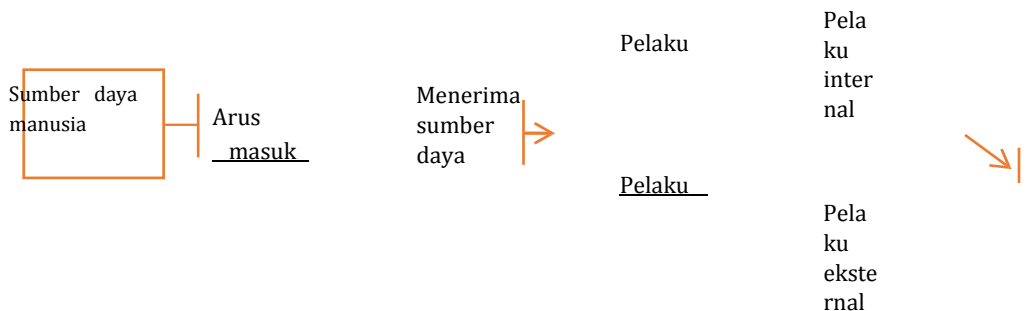
kegiatan

Implementasi	Penumbuhan kesadaran dan komitmen peneliti bersama bahwa jejaring sosial penting bagi pelaku usaha	Menumbuhkan kembali	Diskusi bersama, komitmen usaha	Pelaku wisata games
	Pembelajaran dalam berbasis berwirausaha pengalaman berwirausaha	Membangun nilai,	Diskusi sikap dan pemahaman dan masalah	
	Pembelajaran brainstorming kapasitas jejaring	berjejaring	Pembangunan kompetensi	
	Pelatihan Praktisi vokasional pengetahuan, dan keterampilan	Memberikan sikap, reorganisasi kelompok berwirausaha		Pelatihan, games,
	Penguatan Jejaring digital. sikap dan kemampuan berjejaring	Menumbuhkan komitmen, nilai, Pembuatan flyer, pamflet, media sosial lainnya	Pelatihan dasar	
	Praktik Membangun <i>groups</i> Jejaring	Penugasan berkelompok	Praktik	<i>Target</i> berkelompok
	Evaluasi peneliti bersama <i>Target</i> kapasitas jejaring oleh kelompok sasaran	Mengetahui bersama	Angket dan penguasaan <i>group</i>	Tim Refleksi

kapasitas jejaring

4. Peningkatan jejaring pada kelompok usaha

Setelah menetapkan pemateri yang menguasai bidang jejaring, tahapan berikutnya ialah peningkatan kesadaran membangun jejaring wirausaha. Pada tahapan pembelajaran ini, hal pertama yang dilakukan adalah membuat konsep jejaring aktivitas wirausaha—untuk kemudian diperlihatkan kepada kelompok sasaran. Konsep jejaring yang disampaikan alangkah baiknya mencakup makna jejaring, tujuan, pentingnya membangun jejaring pada usaha yang dikerjakan, teknik membangun jejaring, dan indikator jejaring keberhasilan yang seperti apa. Pada dasarnya, diperlukan kiat yang membangun demi kesuksesan usaha dalam bermitra seperti media untuk dapat berkolaborasi seperti halnya dengan dengan menggunakan media sosial, komunikasi, relasi, dan sebagainya.



5. Komitmen

Pada tahapan setelah penguatan masyarakat atau peserta, pelaksana usaha diwajibkan untuk memiliki komitmen atas apa yang telah disepakati bersama.

6. Pembelajaran desa vokasional

Pada tahapan ini peneliti mendatangkan pemateri yang sudah menguasai dan memiliki pengalaman di bidang jejaring untuk berbagi pengalaman demi meningkatkan mental berwirausaha pada pelaksana usaha di Desa Bejiharjo.

7. Penguatan jejaring

Pada jenjang ini alangkah lebih baik pelaksana usaha merancang kegiatan seperti *outbond* agar pelaksana jejaring dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang pentingnya jejaring apabila diaplikasikan pada usahanya. Penting untuk menggelar permainan bersama sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

8. Pembagian kelompok

Tahapan ini berfokus pada pembagian kelompok untuk pelaksanaan praktik yang akan diaplikasikan setelah mendapatkan materi dan permainan bersama. Untuk memudahkan pelaksana usaha mencapai hasil yang diinginkan, kelompok akan dibagi menjadi dua yaitu kelompok kecil dan kelompok besar.

9. Pelaksanaan praktik di lapangan

Setelah pembagian kelompok selesai, mereka akan mendapatkan beberapa penugasan seperti bagaimana meningkatkan usaha, memasarkan produk, dan mendapatkan relasi atau mitra kerja.

10. Evaluasi model pengembangan jejaring

Untuk mengidentifikasi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, kegiatan evaluasi dilancarkan dengan menggunakan angket serta refleksi bersama. Angket diserahkan pada kelompok sasaran setelah semua kegiatan sudah berakhir diikuti dengan refleksi bersama terkait manfaat pengalaman yang telah diikuti kelompok usaha. Berlandaskan pada hasil analisis, dapat dikatakan bahwa kegiatan

peningkatan kapasitas jejaring untuk pelaku wiraswasta sanggup meningkatkan tindakan, pemahaman, serta keahlian dalam mengembangkan jejaring kelompok berwirausaha.

Judul	:	Basic 1 – kelompok usaha mandiri dengan memanfaatkan potensi lokal dengan teknik “tata boga risol frozen”
Deskripsi	:	Pelatihan menggunting dengan teknik tata boga risol frozen dasar 1 menjelaskan perlengkapan persiapan bahan-bahan dan cara memasak, pembagian topping dan isi risol frozen, dan proses memasak risol frozen dengan teknik isi ikan nila (bentuk role).
Audiens	:	Masyarakat umum belum pernah/belum bisa memasak dengan varian rasa.
Kompetensi inti	:	Pada akhir pelatihan memasak lapisan risol frozen isi ikan nila dasar 1 dalam jaringan (daring) peserta dapat memasak lapisan dengan tepung dan alat.
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta mampu melakukan persiapan kerja meliputi penyiapan area kerja, alat, bahan, dan bentuk kemasan. 2. Peserta mampu memegang alat mixer, posisi tubuh, dan posisi membuat lapisan kulit risol sesuai dengan porsi. 3. Peserta mampu melakukan proses membuat adonan isi ikan nila dengan bumbu kari.
Durasi	:	Dua minggu
Syarat mengikuti pelatihan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan minimum SMP sederajat. 2. Mempersiapkan peralatan: mixer, loyang, panci, sulet, pemanggangan,
Penilaian	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan dalam sesi diskusi melalui <i>vicor</i>: 30% 2. Hasil karya (video) di boneka manekin dan model/orang: 70%. 3. Syarat ketuntasan mengikuti pelatihan daring dengan bobot penilaian minimal 80.

80- BAGIAN 5 : MODEL DAN PENDEKATAN PARTICIPATORY RESEARCH AND DEVELOPMENT (PRD)

BAGIAN 6

MODEL DAN PENDEKATAN

PARTICIPATION ACTION RESEARCH

(PAR)

A. Pengantar

Pada dasarnya model pembelajaran dapat bervariasi sesuai dengan target dan tujuan yang akan dicapai. Beberapa jenis model pembelajaran yang populer dan kerap kita jumpai diantaranya model *Experiential Learning*, *Participation Research Action* (PRA), *Rural Research Action* (RRA), *Participation Research and Development* (PRD), *Participation Action Research* (PAR), *Problem Best Learning* (PBL), *Project Best Learning* (PBL), dan lain-lain. Namun kali ini yang hendak diulas secara mendalam yakni model pembelajaran *Participation Action Research* (PAR).

Participation Action Research bermula dari *action research*

(penelitian tindakan) selaku induk dari riset ini. Hal ini bermula dari pemikiran Lewin yang berusaha menciptakan transformasi sosial di USA pada 1940-an yang tengah menghadapi gejolak sosial. Lewin berpendapat bahwa terdapat dua hal utama, yaitu pemikiran tentang ketetapan kelompok serta tanggung jawab dalam melaksanakan evaluasi. Gagasan Lewin kian berkembang hingga akhir tahun 1990-an. Kelanjutan yang terjadi bahwa penelitian tindakan yang tumbuh di kawasan tertentu, memiliki perbedaan di kawasan yang lain, walaupun kaidah-kaidah dasar yang dipegang tidak terdapat perbedaan.

Kemajuan riset tersebut kemudian menimbulkan perbincangan di antara peneliti untuk melancarkan kritik terhadap kemajuan serta *neocapitalist*. Dalam perbincangan tersebut kemudian timbul gagasan penelitian tindakan partisipatoris. Penelitian tindakan partisipatoris (Creswell, 2012: 582) “mempunyai orientasi sosial serta kemasyarakatan dan penegasan terhadap penelitian yang berkontribusi kepada emansipasi ataupun perubahan masyarakat”. Penelitian ini bersifat humanistik yang berarti berkuat pada ranah sosial dan secara implementatif dapat difungsikan pada bidang pendidikan. Selain itu, dapat juga diaplikasikan di kehidupan nyata secara langsung. Karakteristik penelitian bersifat humanistik ini menimbulkan sebuah hubungan yang memiliki ciri partisipatif yang target kajiannya merupakan mitra riset (Hanurawan, 2012).

B. Pengertian *Participation Action Research* (PAR)

Whyte (dalam Danley & Ellison, 1999) menjelaskan bahwa penelitian tindakan partisipatoris atau *Participation Action Research* (PAR) merupakan metode yang digunakan dalam kajian yang terkait dengan manajemen penilaian diri dan yang menjadi subjek dalam kajian ikut serta bersama-sama dengan peneliti lain yang andal yang berpartisipasi dalam semua tahapan kajian.

Bradbury & Reason (dalam Foeday, 2011) mendeskripsikan penelitian tindakan partisipatoris sebagai metode kajian modern yang

melakukan pengujian penelitian bukan kepada manusia. Akan tetapi, memandang sebuah kajian sebagai proses penelaahan yang dilandaskan pada hal-hal yang pernah dialami oleh manusia semasa hidup, peningkatan dalam sebuah kerja sama, mengulas permasalahan pokok, bekerja sama dengan orang lain, dan meningkatkan metode terkini dalam memandang dan memaknai alam semesta. Argumen tersebut selaras dengan Lofman, dkk. (dalam Foeday, 2011) yang memaknai bahwa sebuah kajian tindakan partisipatoris merupakan pola terkini yang sistem kerja penelitiannya bersama manusia, oleh manusia, serta untuk manusia.

Penelitian tindakan partisipatoris merupakan sebuah upaya untuk mendalami serta memajukan taraf hidup manusia dengan menciptakan pengembangan. Peneliti serta subjek penelitian berupaya mendalami serta membenarkan penerapan sebuah tindakan pada suatu tempat serta suasana di mana mereka ikut serta. Penelitian ini memanfaatkan dan menyebabkan beberapa orang untuk meningkatkan pengawasan akan kehidupan mereka secara langsung (Baum, dkk., 2006). Dick (dalam Foeday, 2011: 2) mendeskripsikan penelitian tindakan partisipatoris selaku “penelitian dunia nyata yang mengadopsi serta menggunakan pendekatan kritis (termasuk refleksi kritis) yang berfokus pada peningkatan kehidupan manusia”. Ozanne & Saatcioglu (dalam Foeday, 2011) menegaskan setiap aktivitas dalam kajian ini mengandung maksud bahwa tindakan dalam penelitian ini mempunyai tujuan pembebasan guna merubah taraf hidup manusia. Hal tersebut menjadi dasar diterapkannya metode tindakan refleksi. Dari berbagai pendapat di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan partisipatoris atau *Participation Action Research* ialah sebuah metode penelitian kooperatif yang berupaya mendorong baik perseorangan maupun golongan/komunitas tertentu untuk mendalami diri sendiri, melaksanakan introspeksi, lebih intens dalam melakukan pengawasan terhadap setiap aktivitas untuk mendorong terbentuknya sebuah perkembangan, serta kenaikan tingkat kesejahteraan.

Lewin menyatakan bahwa penelitian tindakan atau *action research* mempunyai karakteristik yang khas yaitu objek kajian memiliki

kontribusi dari setiap aktivitas guna menciptakan perbedaan, perubahan, dan perkembangan, serta menilai metode atau strategi yang digunakan pada setiap kajian.

Ragam *action research* menurut pandangan Kemmis & Taggart (2007) adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Tindakan Partisipatoris ataupun *Participation Action Research* diakui sebagai terobosan pada kajian sosial yang melibatkan warga masyarakat terkait transformasi kemasyarakatan.
Penelitian ini mempunyai landasan kokoh untuk meningkatkan aspek ekonomi, aspek politik, dan aspek sosial yang memiliki keterhubungan dengan kepentingan warga. Kajian dengan menggunakan model PAR ini ialah suatu proyek riset yang dilaksanakan menggunakan kerja sama masyarakat, analisis berdasarkan permasalahan sosial masyarakat, serta mengarah pada aktivitas masyarakat (Kemmis & Taggart, 2007).
2. Penelitian Tindakan Kritis diyakini sebagai salah satu kajian yang berfokus pada aktivitas penelaahan kondisi masyarakat, pengembangan kesadaran kritis, dan tindakan kritis masyarakat dengan menggali kekurangan dan ketidaksetaraan di dalam masyarakat. Selain itu, jenis kajian ini berfokus pada aktivitas yang mengarah pada pembenahan kondisi di masyarakat. (Kemmis & Taggart, 2007).
3. Penelitian Tindakan Kelas dimaknai sebagai sebuah riset yang memakai pendekatan kualitatif dalam pelacakan serta pengumpulan informasi dari pengajar untuk introspeksi dan evaluasi mengenai metode, strategi, maupun pendekatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dirasa tidak sesuai lagi dengan perkembangan pendidikan yang menjadi bagian esensial dari pengembangan kondisi sosial (Kemmis & Taggart, 2007).

C. Tujuan *Participation Action Research* (PAR)

Model dan pendekatan *Participation Action Research* secara umum digunakan dengan maksud sebagai berikut.

1. Untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat atau memanfaatkan masyarakat atas bawah melalui pendidikan kritis, pembelajaran orang dewasa, dialog publik, dan sebagainya.
2. Untuk mengubah cara pandang mengenai penelitian dengan menjadikan penelitian sebagai proses partisipasi.
3. Untuk menggeser paradigma dari masyarakat sebagai objek menjadi masyarakat sebagai subjek.
4. Untuk menciptakan perubahan (*transformation*) nilai sosial di masyarakat.
5. Peserta mampu mengkaji masalah dengan baik termasuk mengenalki kekuatan dan kelemahan di masyarakat.

D. Ciri-Ciri Penelitian Tindakan Partisipatoris

Karakteristik yang sangat menonjol dari *Participation Action Research* (PAR) ialah siklus yang menjadi tahapan kerja penelitian ini. Tahapan-tahapan tersebut dapat diperikan sebagai berikut.

1. Penyusunan rencana pengembangan.
2. Menindaklanjuti, mencermati setiap tahapan, serta bertanggung jawab pada setiap perkembangan yang terjadi.
3. Peninjauan ulang pada tahapan yang telah dilaksanakan dan hasil yang didapatkan.
4. Menyusun kembali perencanaan
5. Menindaklanjuti serta mencermati kembali
6. Peninjauan ulang kembali, dan begitu seterusnya (Kemmis & Taggart, 2007).

Karakteristik lain dari *Participation Action Research* (PAR) (Kemmis & Taggart, 2007) yaitu

1. *Participation Action Research* (PAR) merupakan sebuah rangkaian tahapan perubahan sosial. Penelitian tindakan partisipatoris mempelajari ikatan realitas bahwa seseorang akan selalu terikat dengan sosialisasi dan sosialisasi tidak

akan terjadi tanpa adanya individu di dalamnya. Proses yang terjadi di antara individu dan sosialisasi lalu tercipta dalam seluruh aturan kehidupan di tempat mereka berada.

2. *Participation Action Research* (PAR) menghendaki adanya pelibatan masyarakat.

Participation Action Research (PAR) mengikutsertakan individu maupun kelompok masyarakat pada proses penilaian terhadap tingkat terserapnya informasi (pemahaman), pengimplementasian, hasil tindakan, serta melaksanakan pemaknaan maupun pendeskripsian setiap tahapan. Pada kondisi ini, seluruh individu yang terlibat melaksanakan refleksi diri terhadap setiap aktivitasnya. Hal ini sebagai dasar proses pengidentifikasian batasan terhadap aktivitas selanjutnya.

3. *Participation Action Research* (PAR) bersifat praktis dan kolaboratif

Di dalam pelaksanaan *Participation Action Research* (PAR) dimungkinkan terjadi keterjalinan hubungan sosial antar individu. Kajian PAR ini berupaya memunculkan praktik-praktik sosial dan mengedepankan kolaborasi di antara mereka dalam setiap tahapan.

4. *Participation Action Research* (PAR) bersifat emansipatif.

PAR berupaya memperbaiki dan membebaskan diri dari tindakan atau interaksi yang bersifat tidak rasional, tidak efektif, tidak adil, serta tidak memuaskan yang kemudian dapat menghambat kemajuan diri serta determinasi identitas mereka. Berdasarkan hal tersebut, pelaksana didorong mempelajari berbagai teknik yang dikonstruksi dan dikontrol oleh sistem sosial yang ada (budaya, ekonomi, politik) dengan memprediksi cara yang dapat membebaskan mereka dari tatanan tersebut. Apabila tidak dapat ikut andil, setidaknya mereka dapat menyusutkan hambatan yang mengganggu serta berperan terhadap pengonstruksian sistem sosial yang baru.

5. *Participation Action Research* (PAR) memiliki sisi urgensi yang tinggi.

Participation Action Research (PAR) adalah sebuah proses yang

mengandung sisi urgensi yang tinggi yang bermaksud menolong setiap individu memperbaiki maupun membebaskan diri dari hambatan yang terdapat pada kehidupan sosialnya. Hal ini menunjukkan proses di mana anggota ataupun kelompok berupaya menyelesaikan permasalahan yang bersifat tidak rasional, tidak efisien, tidak adil, dan tidak memuaskan, seperti contohnya melalui penggunaan bahasa, kinerja, serta cara berkomunikasi.

6. *Participation Action Research* (PAR) bersifat reflektif PAR dimaksudkan untuk menolong seseorang dalam menguasai realita hidupnya untuk kemudian dialihkan menjadi sebuah tahapan pengidentifikasian. Tahapan kegiatan pengidentifikasian digunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan refleksi—kritis terhadap dirinya sendiri.
7. *Participation Action Research* (PAR) bertujuan mengubah teori dan praktik
Dari sudut pandang kajian, PAR dipandang tidak lebih baik dibandingkan pendekatan penelitian yang lain, baik dari sisi teori maupun praktiknya. Akan tetapi, kelebihan penelitian ini adalah berupaya meningkatkan wujud teori yang mampu berdiri sendiri, sehingga seakan-akan dari aspek praktiknya dapat dikontrol. Hal yang sama juga terjadi pada sisi yang lain, yaitu meningkatkan aspek praktiknya, di mana seharusnya seseorang mampu memperhitungkan bahwa praktik tidak bernilai manakala tidak didasari sebuah teori.

E. Prinsip-Prinsip *Participation Action Research* (PAR)

Prinsip pertama yakni *prinsip partisipasi*. Prinsip ini mewajibkan PAR dijalankan separtisipatif mungkin, menyertakan siapa saja yang bersangkutan dengan suasana yang sedang diteliti dan pergantian situasi yang lebih baik. Melalui prinsip ini, PAR dilaksanakan bersama di antara masyarakat dengan cara bertukar pikiran serta berlatih bersama, untuk menegaskan serta mendalami kondisi dan permasalahan mereka sendiri. Prinsip ini tentu saja menuntut apresiasi di tiap perbandingan yang mendasari masyarakat ketika mereka ikut serta dalam PAR, termasuk apresiasi pada kesetaraan gender (terlebih bila dalam suatu komunitas

masyarakat wanita belum mendapatkan peluang yang sebanding dengan pria dalam berpartisipasi sosial). Berlainan dengan studi konvensional, kelompok peneliti dalam PAR berperan selaku penyedia terbentuknya proses penelitian yang partisipatif di antara masyarakat, bukan kelompok peneliti yang mempelajari situasi komunitas dari luar sebagai pihak asing.

Prinsip yang kedua yaitu *prinsip orientasi aksi*. Prinsip ini menuntut segala aktivitas dalam PAR wajib memusatkan masyarakat guna melangsungkan tindakan transformatif yang mengubah situasi sosial mereka sehingga keadaan mereka kian membaik. Oleh sebab itu, PAR wajib menyingsing agenda perubahan yang nyata, terencana, serta aktual.

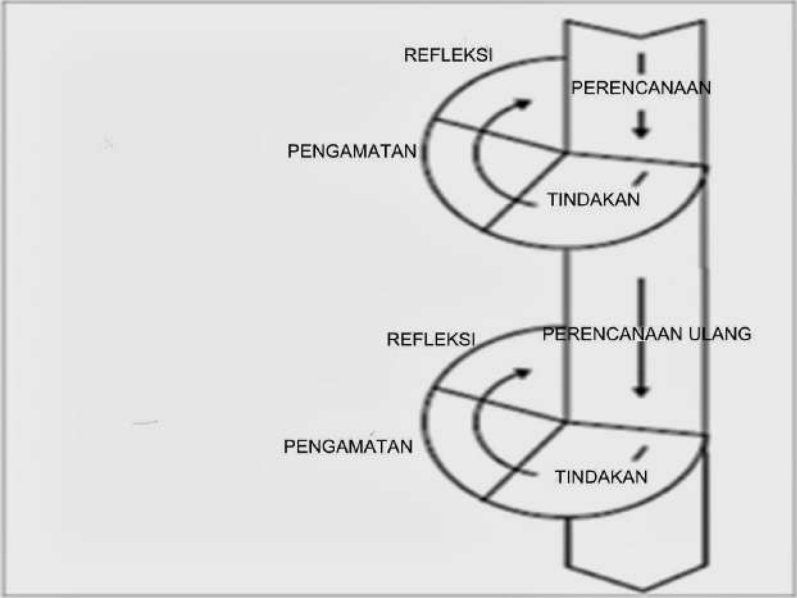
Ketiga, *prinsip triangulasi*. PAR wajib dikerjakan dengan memakai persepsi, tata cara, perlengkapan kegiatan yang berbeda guna memahami kondisi yang serupa, sehingga pemahaman tim peneliti dan jua masyarakat kepada suasana tersebut akan menjadi komplis dan sesuai dengan kenyataan. Tiap data yang didapat wajib di tilik balik lintas kelompok masyarakat atau elemen warga (*crosscheck*). Prinsip ini menuntut PAR memercayakan data- data primer yang digabungkan sendiri oleh peneliti bersama masyarakat di lapangan. Sebaliknya data-data sekunder (studi lain, daftar pustaka, statistik resmi) digunakan selaku pembeda.

Keempat, *prinsip luwes atau fleksibel*. Walaupun PAR dikerjakan dengan penyusunan yang amat matang serta penerapan yang teliti ataupun hati-hati, peneliti bersama masyarakat hendaknya senantiasa bersifat luwes dalam menyambangi pergantian suasana yang tiba- tiba, supaya sanggup membiasakan konsep awal dengan perubahan tersebut. Bukan situasinya yang dituntut serasi dengan konsep studi, melainkan konsep studi yang mampu menyesuaikan diri dengan pergantian situasi.

F. Langkah-Langkah Proses *Participation Action Research* (PAR)

Sebagian ahli penelitian tindakan partisipatoris biasanya memakai beberapa langkah urutan kerja yang berbentuk siklus spiral yang berputar. Hal tersebut memungkinkan adanya perbedaan nama atau sebutan yang dipakai dalam urutan tahapan kerja pada beberapa negara. Hal tersebut merupakan suatu yang alami asalkan senantiasa berpegang pada kaidah-

kaidah dasar yang sudah ada sebelumnya. Kemmis & Taggart (2007) menerangkan tahapan penelitian ini selaku siklus spiral refleksi yang berkelanjutan dengan beberapa langkah mencakup perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi, perencanaan kembali, tindakan serta observasi kembali, refleksi kembali dan seterusnya.



Gambar 6.1. Siklus Spiral *Participatory Action Research* (Kemmis & Taggart, 2007: 278)

G. Komponen-Komponen Model *Participation Action Research*

Komponen-komponen model *Participation Action Research* yaitu

1. Pemetaan awal (*preliminary mapping*).
2. Persiapan sosial; turut serta secara nyata dalam kehidupan kelompok sosial masyarakat.
3. Pengenalan data, fakta sosial: mencermati dan mengenali realitas sosial, umumnya timbul sebagai keluhan kesah masyarakat (Freire: kodifikasi).
4. Analisis Sosial:
 - a. Mendiskusikan/membahas realitas sosial (Freire: dekodifikasi) untuk menemukan isu pokok atau inti permasalahan (fokus masalah).
 - b. Mempertanyakan berulang kali mengapa masalah tersebut dapat terjadi serta bagaimana ikatan di antara kelompok sosial yang ada.
 - c. Mengevaluasi kedudukan masyarakat dalam peta relasi-relasi di dalam kelompok masyarakat tersebut.
5. Mengatur pemikiran yang tumbuh untuk mendapatkan kesempatan yang mungkin dapat dikerjakan bersama guna mendapatkan solusi dengan memperhatikan pengalaman-pengalaman masyarakat di masa lampau (kesuksesan dan kegagalannya). Kegiatan ini dapat diteruskan dengan menentukan rencana tindakan strategis yang akan dilaksanakan untuk mendapatkan solusi yang tepat (menentukan apa, kapan, dimana dan siapa serta bagaimana).
6. Pengelolaan sumber daya dengan mengenali siapa yang tepat untuk diajak bekerja sama dan siapa yang sekiranya memiliki potensi sebagai penghalang.
7. Mengembangkan pusat-pusat belajar masyarakat.
8. Observasi dan evaluasi (untuk melihat kesuksesan dan kegagalan).
9. Refleksi (Teoretisasi Perubahan Sosial).
10. Memperluas tingkatan gerakan serta dukungan.

H. Proses Penerapan Teknik-Teknik *Participation Action Research*

1. *Field Note* (Transsektoral Desa)

Transek (pelacakan desa) ialah metode yang memudahkan masyarakat untuk melakukan observasi secara nyata pada sebuah wilayah dengan tujuan agar mendapatkan gambaran yang sebenarnya. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menelusuri wilayah desa yang sudah ditentukan dan disepakati. Transek ditujukan guna mendapatkan bayangan terkait kondisi sumber daya alam masyarakat tak terkecuali permasalahan, perubahan kondisi, serta potensi-potensi yang terdapat di sana. Pada umumnya, pengertian *field note* yaitu pelaporan hasil temuan permasalahan dan insiden yang terjadi selama di lapangan. *Field note* tersebut biasanya berwujud narasi.

2. *Mapping* (Pemetaan)

Pemetaan desa merupakan penggambaran kondisi (sosial dan fisik) lingkungan yang mencakup segala sektor atau cakupan wilayah administratif—dari sektor terkecil, yaitu desa hingga sektor lainnya yang lebih besar. Pemetaan ini dilaksanakan bersama masyarakat. Proses pemetaan bertujuan sebagai fasilitas masyarakat dalam menerangkan kondisi area desa tersebut dan lingkungan di sekitarnya. Hasilnya yaitu peta ataupun ilustrasi keadaan sumber daya umum pada desa tersebut sesuai dengan perjanjian serta tujuan, misalnya peta keseimbangan area, peta kesejahteraan sosial warga dan lain-lain. Sebelum menyelenggarakan pertemuan di Balai Desa, perlu disiapkan informasi mapping yang telah disusun oleh sejumlah warga. Sehingga ketika pertemuan di Balai Desa berlangsung maka akan dilakukan pengecekan gambar peta desa yang sudah dikonstruksi sebelumnya.

3. Profil Desa dan Budaya

Profil budaya merupakan uraian mengenai hasil karya, kehendak warga ataupun kebudayaan yang terdapat di desa serta yang jadi kerutinan serta aktivitas harian selama ini di desa.

4. *Timeline* (Penelusuran Sejarah)

Timeline merupakan metode pelacakan urutan sejarah dengan mencari tahu hal penting yang pernah terjadi pada waktu-waktu tertentu. Selanjutnya perlu dicoba untuk menggali perubahan yang terjalin, permasalahan serta cara penyelesaian dalam warga sesuai dengan urutan terjadinya peristiwa. Disamping itu, membagikan data awal yang biasa diperlukan untuk menggali teknik-teknik lainnya. *Timeline* dapat pula memunculkan kebanggaan warga pada waktu lampau serta menghormati warga alhasil menghasilkan ikatan yang lebih bersahabat. Perihal ini diperlukan pula untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat antara bermacam peristiwa dalam asal usul kehidupan warga.

5. *Trend and Change* (Bagan Perubahan dan Kecenderungan)

Bagan perubahan dan kecenderungan ialah teknik *Participatory Rural Appraisal* (PRA) yang mendukung warga dalam mengidentifikasi perubahan dan kecenderungan beragam kondisi, peristiwa, dan aktivitas warga dari masa ke masa. Tujuan melaksanakan analisis *trend and change* yakni guna mengamati peristiwa di masa lampau serta memperhitungkan peristiwa pada waktu mendatang, mengenali ikatan sebab akibat dan mengenali faktor yang sangat berpengaruh pada sesuatu kejadian. Tidak hanya itu kami pun dapat berspekulasi arah kecenderungan umum dalam waktu yang berkepanjangan dan sanggup mengantisipasi kecenderungan itu.

6. *Season Calendar* (Kalender Musim)

Kalender musim dimanfaatkan masyarakat untuk mengenali:

- a. aktivitas penting,
- b. topik,
- c. peluang dalam siklus tahunan yang dimanifestasikan dalam wujud bagan,
- d. sistem sosial masyarakat pada saat musim tertentu,
- e. jadwal serta waktu senggang warga,
- f. permasalahan yang dialami warga pada musim-musim tertentu, dan
- g. peluang serta potensi yang terdapat pada musim tersebut.

7. Pembuatan Diagram Venn

Diagram venn ialah metode yang berguna untuk mengamati ikatan warga dengan beragam lembaga yang ada di desa. Diagram venn mendukung pembahasan warga guna mengenali pihak-pihak apa dan mana saja yang terdapat di desa sekaligus menganalisis kedudukan serta kepentingan warga.

8. Pembuatan Diagram Alur

Diagram alur mendeskripsikan urutan dan keterkaitan seluruh bagian serta barang yang terdapat pada pola tertentu. Diagram alur bisa dimanfaatkan guna mengidentifikasi alur penyebaran keyakinan serta aturan keagamaan dalam kehidupan masyarakat.

9. Penentuan Masalah Utama (Identifikasi Masalah)

Penetapan pokok permasalahan dirunding bersama warga sesaat sebelum seluruh metode PAR diterapkan. Dari hasil perundingan dengan warga di dapat kesimpulan bahwasanya permasalahan utama yang wajib ditangani merupakan permasalahan pembelajaran, kepemudaan, serta keagamaan. Permasalahan tersebut dicocokkan dengan informasi yang didapat dari proses pengumpulan informasi, termasuk *field note* (pada transsektoral).

10. Pembuatan Pohon Masalah

Pendidikan, kepemudaan, serta keagamaan merupakan tiga permasalahan utama yang menjadi fokus dalam pembuatan pohon masalah. Untuk pembuatan pohon masalah dilaksanakan dengan upaya menempel di dinding kemudian memberikan pertanyaan kepada warga untuk mencari permasalahan atas desa mereka. Apabila bukti akan pengenalan permasalahan sudah didapatkan, selanjutnya yakni membuat pohon masalah dan pohon harapan bersama warga. Dalam proses ini, warga dapat menyebutkan permasalahan serta solusi-solusinya yang kemudian kami tuliskan hasilnya di depan.

11. Pembuatan Matriks Ranking

Matriks ranking diciptakan guna mempermudah cara pemilihan skala prioritas dan untuk mengenali hal yang bersifat lebih pokok dan yang tidak. Ada pula pembuatannya dilaksanakan pada hari yang serupa. Penentuan permasalahan pokok serta pembuatan pohon masalah dilakukan untuk selanjutnya membuat kesimpulan tiga ranking teratas yang setelah itu hendak dilaksanakan dalam

suatu program kegiatan oleh masyarakat desa. Hasil perangkaan dapat dilihat pada tabel ranking guna mengenali permasalahan apa yang harus didahulukan untuk dituntaskan.

12. Pembuatan Skala Prioritas/*Matrix Skoring*

Pembuatan matriks ranking dilaksanakan setelah skala prioritas atau pembuatan *matrix skoring* selesai dibuat, karena hasil dari pembuatan skala prioritas ini dapat digunakan sebagai patokan untuk menentukan permasalahan mana yang mendapatkan angka paling tinggi dan menempatkannya di ranking awal untuk menjadi prioritas penting untuk segera dikerjakan. Pembuatan skala prioritas dipastikan dengan memandang hasil dari pembuatan matriks ranking bersama warga. Permasalahan yang ditetapkan sebagai ranking awal menjadi prioritas utama untuk segera dituntaskan. Hal ini merupakan permasalahan yang ditetapkan dengan perhitungan yang didapat dari hasil pembuatan *matrix skoring*. Permasalahan yang mempunyai skor tertinggi memperoleh ranking satu serta menjadi hal yang diutamakan untuk segera dituntaskan. Adapun, ranking terakhir (ke-5) mengisyaratkan permasalahan tersebut kurang berarti untuk dituntaskan.

13. Kompilasi Data

Kumpulan informasi merupakan metode yang dipakai guna merumuskan ataupun mencampurkan informasi produk *field note*, *mapping*, profil desa dan budaya, *timeline*, *trend and change*, *season calendar*, diagram venn, diagram alur, pohon masalah, matriks ranking, serta skala prioritas. Kumpulan informasi tersebut berperan memudahkan uraian apa yang sepanjang ini sudah kami dapatkan.

14. Penyusunan Skala

Pada setiap program diharuskan terdapat individu—yang berasal dari bagian masyarakat—yang bertanggung jawab terhadap program yang telah disusun dan ditetapkan. Kegiatan ini—pada perealisasi *Participation Action Research*—termasuk pada tahapan penyusunan skala aksi. Rancangan kegiatan yang telah disusun dan ditetapkan tersebut diambil dari matriks ranking dan skala prioritas. Prioritas utama adalah ranking satu, dua, tiga dan ketiga hal tersebut mendapatkan fokus lebih untuk segera dicari penyelesaian masalahnya. Solusinya diejawantahkan dalam bentuk program kerja atau tindakan.

15. Implementasi Program

Selepas pembuatan matriks ranking, *matrix skoring*, pembuatan skala prioritas aksi berakhir, kemudian seluruh program yang sudah direncanakan kemudian diterapkan. Penerapan program-program tersebut adalah tanggung jawab (PJ) yang sudah ditetapkan, serta tiap dari PJ kita dan PJ dari warga berkumpul serta berdiskusi bersama untuk terlaksananya program.

16. Ekspose Data ke Masyarakat

Setiap program kerja yang sudah terlaksana, maka PJ diharuskan mempublikasikannya kepada masyarakat. Pengungkapan data dan informasi ini merupakan bagian tugas dari penanggung jawab (PJ). Oleh karena itu, PJ yang sudah ditetapkan dituntut untuk bertanggung jawab penuh selama proses berlangsung sejak awal hingga selesainya program. Berikutnya yakni mengekspose seluruh penemuan yang kita dapat dari apa yang terjadi di lapangan. Ekspose itu tercantum pula hasil transek, ranking, *matrix skoring*, pembuatan pohon masalah, penyusunan sklaa, dan seluruh rangkuman berjalannya proses PAR.

17. Penulisan Laporan

Proses terakhir dari pelaksanaan *Participatory Action Research* (PAR) adalah penyusunan laporan. Penyusunan laporan PAR didasarkan pada hasil pelibatan warga masyarakat sesuai dengan ketetapan-ketetapan yang sudah ada. Selanjutnya, dalam rangka memenuhi informasi itu acapkali menyertakan lampiran-lampiran yang sesuai.

CONTOH KASUS

Proses *Need Assessment* dengan Metode PAR dalam Penyusunan Aksi Tata Kelola Bantaran Sungai

	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PE RT EM UA N I
Sesi I	

Jam : 08.00-09.00

Tema : Pembukaan

Pembukaan sebelum dimulai proses kegiatan disampaikan oleh beberapa orang, dimana dalam pembukaan ini acara berupa sambutan yang akan disampaikan oleh kepala desa serta sambutan dan sekaligus pemahaman tentang tata kelola bantaran sungai.

Sesi II

Jam : 09.00-09.30

Tema : Perkenalan

Dasar Pemikiran:

Untuk menciptakan suasana yang mendukung para peserta untuk saling mengenal satu sama lain, termasuk fasilitator sendiri, perkenalan yang baik akan menumbuhkan rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi terciptanya suasana keterbukaan.

Tujuan:

1. Semua peserta saling mengenal nama, ciri-ciri dan sifat-sifat serta

memahami secara fisik, psikis, dan sosiologis.

2. Semua peserta menjadi akrab sehingga mudah untuk bekerja sama.

3. Terjadi interaksi agar individu dalam kelompok belajar secara mendalam.

4. Terbentuknya sifat kesetiakawanan dan kebersamaan antara seluruh peserta

Sesi III

Jam : 09.30-10.15

Tema : kontrak belajar

Dasar pemikiran:

Kejelasan dalam sebuah kegiatan akan sangat penting dipahami oleh setiap peserta. Karena hal itu akan memengaruhi hasil yang hendak dicapai dari kegiatan itu sendiri. Oleh karenanya perlu disepakati secara partisipatif dan demokrasi tentang aturan selama kegiatan.

Tujuan:

1. Peserta paham akan tujuan dari kegiatan analisis kebutuhan *need assessment* dan identifikasi masalah (penyusunan rencana tata kelola bantaran sungai).
2. Peserta paham akan hak dan kewajiban selama mengikuti kegiatan, dan memiliki kesadaran untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik.

Alat dan Bahan:

Kertas, Spidol

Pokok Bahasan:

- ☐ Identifikasi masalah.
- ☐ Pengungkapan gambaran program.
- ☐ Jadwal dan materi kegiatan.

Metode:

Diskusi dan musyawarah sebagai ilustrasi membuat kesepakatan

Proses/Langkah:

Metode Menyamakan Persepsi atau Pendapat Tujuan Kegiatan

1. Fasilitator mengajak peserta untuk menyamakan persepsi tujuan

kegiatan PAR dengan membagi potongan kertas kecil dan diminta

semua peserta untuk menulis tujuan mereka untuk datang tempat kegiatan.

2. Setelah semua peserta menulis jawabannya masing-masing kemudian dibentuk kelompok kecil 3-4 orang untuk menyimpulkan jawabannya itu.

3. Mintalah setiap kelompok kecil untuk mempresentasikan hasil jawaban sebagai kesimpulan tujuan mereka untuk mengikuti kegiatan.

4. Fasilitator memberi kesempatan kepada peserta untuk memilih ketua warga belajar dengan cara yang mereka inginkan.

5. Agar demokratis fasilitator membagikan potongan kertas kecil untuk bermain menggambar wajah dengan aturan main sebagai berikut:

a. Buat lingkaran sambil duduk.

b. Setiap peserta diberikan waktu 1 menit untuk melihat wajah teman yang ada di sekelilingnya.

c. Perintahkan semua peserta untuk menggambar wajah yang menurut mereka cocok untuk disatukan dan diberi waktu dua menit untuk menggambar tanpa harus memberi nama.

d. Setelah semua selesai menggambar wajah, instruksikan agar gambar yang sudah dibuat untuk diberikan kepada yang bersangkutan sesuai yang digambar setiap peserta.

e. Hitung jumlah gambar yang paling banyak diterima oleh masing-masing penerima, yang terbanyak dialah yang menjadi ketua warga belajar.

Sesi IV

Jam : 10.15-12.00

Tema : Pemahaman Tata Kelola Bantaran Sungai

Tujuan:

1. Peserta memahami konsep ekosistem air, unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya.

2. Peserta bisa menyampaikan lagi kepada masyarakat.

Pokok Bahasan:

1. Ekosistem daerah bantaran sungai.
2. Unsur-unsur ekosistem dan fungsinya.
3. Peranan manusia dalam daerah aliran bantaran sungai.

Alat dan Bahan:

Kertas, spidol, segelas air, dll

Metode:

Diskusi/Tanya jawab, curah pendapat

Proses/Langkah:

1. Tanyakan kepada peserta dari mana air segelas yang ada di depan kita (tentang dari mana kemana) catat semua jawaban peserta.
2. Diskusi tentang proses bagaimana air dari tempat asal hingga dapat digunakan.
3. Mintalah peserta untuk membuat kelompok, mintalah masing-masing kelompok menggambar pada kertas tentang unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya. Setelah selesai mintalah wakil kelompok untuk mempresentasikannya.
4. Semua peserta mempresentasikan hasil diskusi, fasilitator dapat melontarkan pertanyaan sebagai berikut: Setelah semua peserta mempresentasikan hasilnya, ajaklah peserta untuk menyimpulkan semua hasil presentasi dan diskusi tersebut.
5. Membuat perencanaan tindakan aksi penataan bantaran sungai.

BAGIAN 7

MODEL DAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

A. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) ialah sebuah model pembelajaran yang dapat membantu pelajar guna mengembangkan keterampilan yang diperlukan pada era globalisasi saat ini. Model pembelajaran ini mengkaji sebuah masalah yang konkret bagi pelajar sebagai permulaan pembelajaran untuk kemudian diselesaikan melalui pemeriksaan dan diterapkan dengan menerapkan pendekatan pemecahan masalah. Masalah yang ditampilkan berupa masalah faktual yang terdapat di kalangan kehidupan nyata pelajar. Pelajar dituntun untuk menciptakan solusi dan dapat mengambil pelajaran dari masalah tersebut.

Problem Based Learning (PBL) dalam bahasa Indonesia biasa disebut sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan penerapan dari beragam kecerdasan yang

dibutuhkan untuk melancarkan perlawanan terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi tantangan dan kepelikan yang menunggu. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah yang lain adalah metode pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang nyata, proses dimana pelajar melakukan kerja kelompok, memberikan saran, diskusi yang kedepannya dapat bermanfaat untuk investigasi dan penyelidikan. Oleh karena itu, pelajar digiring untuk berperan aktif dalam meningkatkan materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Pembelajaran Berbasis Masalah ialah sebuah pendekatan pembelajaran yang mengkaji permasalahan kontekstual sehingga menimbulkan minat kontekstual untuk belajar. Dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan PBM, kontekstual bekerja sama dalam tim untuk menciptakan solusi guna memecahkan masalah dunia nyata (*real world*). Torp & Sage (2002: 15) mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai pembelajaran yang memandang perlu kesertaan aktif pelajar pada aspek *minds-on* dan *hands-on* dengan menetapkan masalah sebagai salah satu sumber belajar yang berarti.

Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yakni penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang perlu dipelajari. Dengan model *Problem Based Learning* diharapkan pelajar berhasil memperoleh lebih banyak keterampilan daripada materi yang dihafal. Arends (2012: 397) menerangkan *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang mengatur pelajaran mengenai keadaan di kehidupan nyata. Pembelajaran berfokus pada permasalahan yang sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Permasalahn itu pastinya memiliki solusi yang terbuka dengan kelebihan dan kelemahannya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran dalam *Problem Based Learning* lebih menekankan pada proses belajar, dimana tugas fasilitator hanya sekedar membantu pelajar untuk mencapai keterampilan dan mengarahkan diri. Fasilitator dalam model ini memiliki peran sebagai pemeriksa masalah, penanya, pemantik diskusi, membantu mencari masalah, dan sebagai penyedia kebutuhan pembelajaran. Disamping itu, fasilitator memberikan dukungan pada pelajar guna

meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan pengetahuan. Model ini hanya bisa diterapkan apabila fasilitator mampu menciptakan lingkungan belajar yang terbuka serta mendampingi diskusi.

B. Karakteristik *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* yakni sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pelajar. *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran lainnya. Karakteristik yang paling menonjol dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yakni ditampilkannya sebuah masalah pada awal pembelajaran. Karakteristik dari *Problem Based Learning* dapat pula ditinjau dari hal yang dikembangkan. Davidson & Major (2014: 27) menerangkan karakteristik dari *Problem Based Learning* yakni meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, belajar pengendalian diri (*self-direction and self-regulation*), dan keterampilan dalam bekerja sama.

Mok (2009: 5-6) mengusulkan bahwasanya terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan *Problem Based Learning* yakni pelajar perlu memiliki tanggung jawab besar dan perencanaan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Masalah menjadi permulaan dari belajar ilmu pengetahuan yang baru, fasilitator mendukung pelajar untuk berpikir kritis. Pelajar perlu menuntut ilmu melalui proses pemecahan sebuah permasalahan. Pelajar dapat meningkatkan kemampuan dengan mempunyai pengetahuan yang sejalan, keterampilan penyelesaian masalah yang logis, keterampilan dalam berkelompok, keterampilan komunikasi, bekerja sama dalam pembelajaran kolaboratif, dan dapat menumbuhkan semangat belajar. Berikut adalah karakteristik *Problem Based Learning*.

1. Permasalahan menjadi titik awal dalam belajar.
2. Permasalahan yang disajikan yaitu sebuah masalah yang ada di dunia nyata dan tidak terstruktur.
3. Permasalahan memerlukan lebih dari satu sudut pandang.
4. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh

pelajar, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam mengajar.

5. Belajar untuk mengarahkan diri sendiri.
6. Pemberdayaan sumber pengetahuan yang beraneka ragam, pemanfaatannya, serta penilaian sumber informasi merupakan proses yang penting dalam PBM.
7. Pembelajaran yang kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah merupakan hal penting seperti halnya penguasaan isi pengetahuan untuk memecahkan solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam PBM mencakup sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. PBM menyertakan penilaian dan pemeriksaan pengalaman pelajar serta kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai karakteristik proses *Problem Based Learning* dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat tiga unsur utama dalam proses *Problem Based Learning* yakni adanya suatu permasalahan sebagai titik awal belajar, pembelajaran yang berpusat pada pelajar, dan proses belajar dalam kelompok-kelompok kecil.

C. Manfaat Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Pelajar tentu lebih mengingat dan memahami materi ajar karena pengetahuan yang diperoleh lebih dekat dengan konteks praktiknya. Dengan konteks yang dekat dan sekaligus melancarkan *deep learning* (karena banyak mengajukan pertanyaan untuk mencari tahu) bukan *surface learning* (yang sekedar hapal saja), sehingga pelajar akan lebih memahami materi.
2. Pembelajaran Berbasis Masalah mampu meningkatkan fokus pada pengetahuan terkait. Dengan kemampuan fasilitator menyajikan suatu masalah dengan konteks praktik, pelajar tentu dapat “merasakan”

konteks operasi di lapangan dengan lebih baik.

3. Pelajar didorong untuk lebih kritis dan reflektif. Pelajar sebaiknya tidak terburu-buru dalam membuat kesimpulan, berhati-hati dalam mencoba menemukan landasan atas argumennya, dan fakta-fakta yang mendukung alasan. Nalar dan kemampuan berpikir pelajar dapat ditingkatkan. Tidak hanya mengetahui, namun juga dicermati dengan seksama.

4. Membangun kerja tim, kepemimpinan, dan keterampilan sosial.

Karena PBM dikerjakan dalam kelompok-kelompok kecil, maka hal tersebut sebaiknya dapat menumbuhkan adanya pengembangan kemampuan kerja tim dan kemampuan dalam kehidupan sosial.

5. Meningkatkan kemampuan belajar pelajar karena mereka sudah terbiasa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

6. Meningkatkan motivasi belajar terlepas dari metode seperti apa yang telah diterapkan. Pembelajaran berbasis masalah mampu menumbuhkan minat dari dalam diri pelajar. Dengan meninjau beragam masalah yang ada, mereka merasa tertantang untuk dapat menghadapi dan memecahkannya.

D. Langkah-Langkah Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Dalam pelaksanaan *Problem Based Learning* terdapat beberapa tahapan pelaksanaan yang perlu diperhatikan. Eggen & Kauchak (2012: 228) meringkas tahapan PBM sebagai berikut.

1. Review dan masalah. Pada tahap ini fasilitator memberikan bahasan pengetahuan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah dan menyajikan masalah secara spesifik kepada pelajar. Masalah tersebut merupakan sebuah masalah nyata yang perlu dipecahkan.

2. Menentukan strategi. Hal ini dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan fasilitator memberikan kritik dan saran terkait langkah dan tujuan untuk memastikan sejauh mana pelajar menerapkan pendekatan sesuai dalam memecahkan masalah yang didapatkan.

3. Menerapkan strategi. Pada tahap ini pelajar menerapkan strategi, sebagai fasilitator dengan teliti mengamati usahamereka dan memberikan masukan. Tujuan dari hal ini adalah memberikan pengalaman pada

pelajar dalam menyelesaikan masalah.

4. Membahas dan mengevaluasi hasil. Fasilitator mendampingi diskusi yang sedang berjalan terkait upaya yang diambil pelajar dan dilanjutkan dengan menetapkan hasil. Hal tersebut memiliki tujuan untuk memfasilitasi pelajar dengan masukan terkait usahanya tersebut.

Problem Based Learning juga memberikan banyak manfaat untuk pelajar, Uden & Beumon (2006: 28) menjelaskan bahwa manfaat itu merupakan dorongan pernyataan yang tidak menitikberatkan pada pelatihan; tidak takut akan kegagalan; memberikan waktu dan sumber daya; meningkatkan keahlian, memberikan dampak positif; kritik dan saran yang membangun untuk dapat bekerja atau bicara terfokus. Disamping itu juga senantiasa memberikan peluang untuk bekerja sama dalam kelompok; menciptakan tempat yang aman untuk mengambil risiko; membebaskan pilihan dalam kesertaan tugas; serta mengembangkan kinerja tambahan namun tetap memperhatikan motivasi internal dalam terlaksananya penyelidikan.

Tabel 7.1. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Fas e	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Fasilitator
1	Pengenalan pelajar kepada suatu masalah.	Menjelaskan tujuan pembelajaran, Menjelaskan apa saja yang diperlukan, dan menumbuhkn motivasi pelajar untuk ikut serta dalam proses penyelesaian masalah.

Fas e	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Fasilitator
2	Mengatur kegiatan belajar.	Membantu pelajar dalam memaknai dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut.
3	Mendampingi kegiatan mandiri/kelompok.	Mendorong pelajar untuk Menghimpun informasi yang sesuai, melakukan percobaan untuk mendapatkan deskripsi dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menampilkan hasil karya.	Membantu pelajar dalam menyusun dan menyiapkan karya yang cocok seperti laporan, dan membantu mereka untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok mereka.
5	Menganalisis dan menilai proses pemecahan masalah.	Membantu pelajar untuk Melaksanakan refleksi atau penilaian terhadap penyelidikan dan proses yang mereka jalani.

E. Penerapan *Problem Based Learning*

Bilgin (2009: 155) menyatakan bahwa fasilitator menyajikan informasi dalam jumlah terbatas terkait permasalahan tertentu. Kelompok diamanahi tugas untuk mengidentifikasi aspek yang berbeda dari permasalahan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada fasilitator guna mendapatkan informasi yang relevan dengan masalah.

Woods (2006: 8) menerangkan belajar mandiri dengan pendekatan *Problem Based Learning* dapat memberdayakan pelajar dengan tugas belajar mereka. Pelajar dapat mengenali masalah, menciptakan tujuan pembelajaran, membuat kesepakatan dengan anggota kelompok untuk belajar dan mengajar menjadi bagian dari hal yang tidak diketahui, berbagi ilmu dengan orang lain, dan melakukan evaluasi mandiri terkait seberapa baik perkembangan pembelajaran. Tantangan bagi pelajar yang diberdayakan yaitu kita harus menumbuhkan rasa tanggung jawab mereka. Berdasarkan penjelasan di atas, berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran (sintaks pembelajaran) model *Problem Based Learning*.

No	Sintaks	Tujuan
1	Review dan pemberian masalah: Fasilitator memberikan deskripsi umum yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dan menyediakan masalah yang nyata serta spesifik untuk kemudian dipecahkan oleh pelajar.	a. Menumbuhkan rasa ingin tahu pelajar dan mendorong mereka ke pembelajaran. b. Secara informal memberikan evaluasi pengetahuan pelajar sebelumnya. c. Memberikan fokus nyata pada pembelajaran.
2	Merancang strategi: Pelajar menyusun strategi penyelesaian masalah dan fasilitator memberikan kritik dan saran terkait strategi yang akan mereka gunakan.	Untuk memastikan bahwa pelajar Menerapkan pendekatan yang tepat untuk memecahkan masalah yang diberikan.
3	Mengaplikasikan strategi: Pelajar mengaplikasikan strategi, fasilitator memantau dan memberikan kritik serta saran.	Pelajar menemukan solusi untuk memecahkan masalah berdasarkan pengalaman mereka.

4	Pembahasan dan evaluasi: Fasilitator mendampingi pembahasan dari upaya pelajar serta hasil yang mereka capai.	Memberikan kritik dan saran terkait upaya yang telah mereka lakukan.
---	--	--

F. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning*

1. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah pembelajaran yang berfokus pada pelajar dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai suatu model pembelajaran, Sanjaya (2016: 220-221) menegaskan bahwa *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya:

- a. Menantang potensi yang dimiliki pelajar dan memberikan kesempatan untuk dapat menemukan ilmu pengetahuan baru bagi pelajar.
- b. Meningkatkan motivasi dan kegiatan pembelajaran pada pelajar.
- c. Membantu pelajar dalam membagikan ilmu pengetahuan pelajar guna mendalami dan mengatasi permasalahan di dunia nyata.
- d. Membantu pelajar untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang baru dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan. Selain itu, PBM dapat mendorong pelajar untuk melakukan penilaian secara mandiri terhadap hasil yang diraih ataupun proses selama belajar.
- e. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada pelajar dan meningkatkan potensi mereka dalam rangka penyesuaian dengan ilmu pengetahuan baru yang mereka dapatkan.
- f. Memberikan peluang bagi pelajar untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
- g. Menumbuhkan minat pelajar untuk senantiasa belajar.
- h. Memudahkan pelajar dalam mendalami konsep-konsep yang dipelajari guna menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata. Memberikan peluang kepada pelajar untuk menyelesaikan masalah-masalah sesuai dengan metode atau gaya belajar masing-masing individu. Mengetahui gaya belajar masing-masing individu tentu memudahkan kita untuk membantu menentukan pendekatan yang kita gunakan selama

kegiatan pembelajaran.

i. Pelajar didorong untuk meningkatkan bagaimana cara mereka dapat menemukan (*discovery*), mempertanyakan (*questioning*), mengartikan (*articulating*), mendefinisikan atau mendeskripsikan (*describing*) mempertimbangkan atau membuat pertimbangan (*considering*), dan menetapkan sebuah keputusan (*decision-making*). Dengan begitu, pelajar telah melaksanakan suatu proses kerja melalui sebuah kondisi yang bermasalah.

2. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Selain kelebihan-kelebihan di atas, Sanjaya (2016: 221) juga menerangkan bahwa *Problem Based Learning* juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

a. Apabila pelajar tidak mempunyai dorongan atau keyakinan bahwa permasalahan yang dikaji cukup menantang untuk dipecahkan, maka mereka akan menganggap remeh kemudian enggan untuk mencobanya.

b. Bagi beberapa pelajar terdapat anggapan bahwa tanpa penguasaan terkait materi yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah mengapa mereka musti berupaya untuk menyelesaikan masalah selama pembelajaran, maka mereka akan belajar sesuatu yang ingin mereka pelajari.

c. Pembelajaran model *Problem Based Learning* memakan waktu yang cukup lama.

d. Perlu didukung oleh beberapa buku yang dapat meningkatkan pemahaman dalam kegiatan belajar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa dari kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* di atas diperoleh beberapa nilai penting yang harus ditingkatkan oleh fasilitator dalam mengembangkan suasana pembelajaran, pada bagian ini fasilitator tidak hanya memiliki peran sebagai subjek utama dalam pembelajaran namun disamping itu fasilitator harus menyertakan pelajar supaya kemampuan berpikir kritis pelajar dapat tumbuh lebih baik meskipun tetap saja dapat dinilai bahwa tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan dalam bentuk permasalahan guna mendapatkan solusi namun

setidaknya dengan bekerja sama dapat memunculkan minat dan bakat pelajar secara tidak langsung.

CONTOH IMPLEMENTASI:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Paket C Sanggar Kegiatan Belajar Wates
Mata pelajaran : Sosiologi
Topik : Ragam Gejala Sosial dalam Masyarakat
Pertemuan ke- : 1
Alokasi waktu : 3×45 Menit (1x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati serta Mengamalkan Ajaran sesuai kepercayaan yang Dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, tenang), santun, responsif serta proaktif serta membagikan sikap menjadi bagian asal solusi atas banyak sekali perseteruan pada berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial serta alam serta dalam menempatkan diri menjadi cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, serta menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, serta metakognitif sesuai rasa ingin tahunya wacana ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora menggunakan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, serta peradaban terkait penyebab kenyataan dan peristiwa, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sinkron menggunakan bakat serta minatnya guna memecahkan sebuah masalah.

KI 4 : mengolah, menalar, dan menyaji pada ranah konkret dan ranah yang abstrak terkait menggunakan pengembangan dari yang dipelajarinya pada pembelajaran secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan bisa memakai metode yang sinkron serta menggunakan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.1. Memperdalam nilai kepercayaan yang telah dianutnya serta menghormati agama lain.	1.1.1. Menghargai perbedaan satu sama lain menjadi wujud rasa syukur terhadap yang maha Kuasa.
2	2.1 Mensyukuri keberadaan diri serta keberagaman sosial menjadi hadiah Yang Maha Kuasa.	2.1.1 Mampu merespon secara positif berbagai gejala sosial pada lingkungan di sekitarnya.
3	3.1. Menganalisis beraneka tanda - tanda sosial dengan memakai konsep-konsep dasar Sosiologi guna memahami hubungan sosial di masyarakat sekitar.	3.1.1 Mengidentifikasi tanda - tanda sosial dalam rakyat minimal 3 tanda-tanda. 3.2.2. Menggambarkan faktor penyebab gejala sosial menggunakan konsep dasar Sosiologi minimal 3.
4	4.1 Melakukan kajian, diskusi, dan mengaitkan konsep-konsep dasar Sosiologi guna mengenali tanda-tanda sosial untuk mengetahui dan memahami korelasi sosial yang ada pada masyarakat.	4.1.1. Keterampilan mempelajari konsep-konsep Sosiologi untuk mengetahui dan memahami adanya hubungan sosial antar individu, antar individu serta grup serta antar grup. 4.2.2 Keterampilan berdiskusi guna mengenali beragam tanda-tanda yang merupakan gejala sosial guna mengetahui hubungan sosial di masyarakat. 4.3.3. Keterampilan menerapkan dan mengaitkan konsep-konsep dasar sosiologi guna mengenali aneka macam gejala sosial dalam memahami adanya hubungan sosial pada masyarakat.

C. Tujuan pembelajaran

1. Setelah mempelajari materi terkait gejala sosial, warga belajar diperlukan dapat menghayati nilai-nilai keagamaan yang telah dianutnya serta menghormati kepercayaan orang lain.
2. Seusai memahami materi terkait gejala sosial, warga belajar nantinya diharapkan dapat merespon secara positif berbagai gejala sosial pada lingkungan sekitar.
3. Seusai mengkaji materi terkait gejala sosial, warga belajar diharapkan dapat mengidentifikasi gejala sosial yang ada pada masyarakat minimal tiga gejala.
4. Seusai mengkaji materi terkait gejala sosial, warga belajar diharapkan dapat menganalisis faktor penyebab adanya gejala sosial menggunakan konsep konsep dasar sosiologi minimal 3.
5. Melakukan suatu kajian, diskusi, serta mengaitkan konsep-konsep dasar sosiologi guna mengenali aneka macam gejala sosial untuk mengetahui hubungan sosial pada warga minimal 1 paragraf.

D. Materi/Sub-materi

1. Pengertian mengenai Gejala Sosial (data terlampir).
2. Faktor penyebab adanya Gejala Sosial (data terlampir).
3. Adanya Hubungan antara konsep dasar Gejala Sosial dengan tanda-tanda gejala sosial yang ada pada masyarakat (observasi dan/atau pengamatan lapangan).

E Metode

- **pembelajaran** : *Santifik*
- 1 Pendekatan
-
- 2 Model Pembelajaran : *Diskusi serta Penugasan*
-
- 3 Metode Pembelajaran : *PBL (Problem Based Learning)*
-

F. Media Pembelajaran

1. Media :

a. Foto atau gambar terkait gejala sosial b.

Video tentang Gejala sosial

2. Alat dan bahan :

- a. Gambar terkait dengan Gejala Sosial
- b. Transparansi konsep terkait Gejala Sosial
- c. Spidol
- d. LCD Proyektor
- e. Dan Laptop

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Metode Pembelajaran

Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah)

No	Proses Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<p>Apersepsi (Fasilitator bertanya “Apakah anda pernah mendengar Gejala Sosial?”)</p> <p>Orientasi (Fasilitator kemudian menampilkan foto dan video yang ada hubungannya dengan materi “Gejala Sosial”)</p> <p>Motivasi (Memberikan contoh tentang manfaat serta mempelajari dan memahami Gejala Sosial)</p> <p>Pemberian Acuan : (memberikan garis besar materi tentang konsep dasar, pengertian serta korelasi antara konsep dasar dengan fakta yang ditemukan dalam masyarakat “Ragam Gejala Sosial dalam Masyarakat”)</p>	10 Menit

2	Kegiatan Inti <u>Fase pertama</u> Orientasi warga belajar kepada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warga masyarakat belajar terkondisikan pada suasana aman (dikondisikan oleh fasilitator). 2. Fasilitator mengomunikasikan tujuan belajar dan hasil yang akan didapat dalam belajar yang ingin dicapai. 3. Fasilitator menginformasikan cara belajar yang akan 	10 Menit
---	---	--	----------

No	Proses Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
		ditempuh, yaitu pembelajaran berbasis problem yang mana pemecahannya dilakukan dengan memakai penayangan sebuah video mengenai gejala sosial perihal sikap menyimpang serta dikerjakan secara berkelompok.	
	<p><u>Fase kedua</u> Mengorganisasikan warga belajar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitator memberikan motivasi kepada warga belajar yang dengan memaparkan sebuah tayangan video gejala sosial tentang penyimpangan sosial. 2. Fasilitator mengorganisasikan warga belajar dalam beberapa kelompok secara heterogen atau dipilih secara acak. 3. Setelah terbentuk kelompok warga belajar diminta untuk menemukan faktor penyebab dan dampak negatif dari permasalahan dari video gejala sosial tentang perilaku menyimpang yang telah ditayangkan oleh Fasilitator. 	20 Menit
	<p><u>Fase ketiga</u> Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warga belajar membaca/ mempelajari materi guna menyelesaikan masalah yang ada di dalam video menggunakan konsep-konsep dari materi gejala sosial dalam masyarakat secara sosiologis (<i>mengamati</i>). 2. Warga belajar juga diarahkan untuk mempelajari materi yang sama dari sumber lain yang sesuai dengan materi yang diajarkan dengan sungguh-sungguh dan teliti (<i>mengamati</i>). 3. Warga belajar didorong untuk mengajukan pertanyaan kepada fasilitator jika ada yang 	20 menit

No	Proses Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
		<p>kurang paham yang terkait dengan materi yang telah dipelajari dari buku teks pelajaran maupun dari sumber lain dengan bahasa baku dan menunjukkan keseriusan (<i>menanya</i>).</p> <p>4. Warga belajar dalam setiap kelompok diarahkan untuk bisa menemukan pemecahan dari masalah yang telah disajikan dalam bentuk video dari fasilitator dan mendiskusikannya bersama anggota kelompok guna menemukan faktor penyebab dan pemecahan masalah dari video gejala sosial tentang perilaku menyimpang (<i>mencoba</i>).</p> <p>5. Secara kelompok, warga belajar mengerjakan lembar portofolio yang diberikan oleh fasilitator dalam rangka mengumpulkan informasi dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan, dan mengolah informasi dengan cara melakukan tanya jawab dalam kelompok, menganalisis, menalar, meneliti, menyimpulkan, berdasarkan informasi yang telah diperoleh, dalam rangka memahami permasalahan yang berkaitan dengan video gejala sosial yang telah ditayangkan; menggunakan konsep-konsep sosiologi dari sumber-sumber yang telah dibaca oleh warga belajar. Fasilitator membimbing kelompok warga belajar yang</p>	

No	Proses Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
		<p>memerlukan bantuan (<i>bahan untuk portofolio terlampir</i>).</p> <p>6. Warga belajar yang sudah menemukan hasil penyelesaian diminta untuk menyajikan hasil diskusi ke depan dengan memaparkan hasil diskusi sesuai dengan cara masing-masing kelompok (<i>mencoba</i>).</p>	
	<p><u>Fase keempat</u> Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>1. Warga belajar lain diminta untuk mengamati pekerjaan yang telah dipresentasikan oleh masing-masing kelompok mengenai faktor penyebab dan dampak negatif dari video permasalahan gejala sosial tentang perilaku menyimpang tersebut (<i>mengamati</i>).</p> <p>2. Warga belajar lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman yang lain atau memberi tanggapan teman yang lain mengenai faktor penyebab dan dampak negatif dari video permasalahan gejala sosial tentang perilaku menyimpang yang telah dipaparkan di depan oleh masing-masing kelompok (<i>Menanya</i>).</p>	30 menit
	<p><u>Fase kelima</u> Menganalisis dan mengevaluasi proses</p>	<p>1. Dengan bantuan fasilitator, warga belajar diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai topik gejala sosial dengan materi perilaku menyimpang dan menyampaikan faktor penyebab dan dampak negatif menyimpang tersebut berdasarkan video yang telah ditayangkan oleh fasilitator secara garis besar.</p>	40 menit

		2. Fasilitator	
--	--	----------------	--

No	Proses Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
		memberikan Ulangan Harian (<i>Bahan UH terlampir</i>). 3. Fasilitator menginformasikan garis besar isi kegiatan pada pertemuan berikutnya.	
3	Penutup	Fasilitator menyampaikan ucapan terima kasih kepada warga belajar atas kerjasama dan partisipasinya dalam hal diskusi dan penyampaian masing-masing pendapat oleh warga belajar. Fasilitator mengakhiri dengan ucapan Alhamdulillah.	

H. Materi

1. Definisi Gejala Sosial

Gejala-gejala sosial di dalam masyarakat dapat diartikan sebagai sebuah fenomena sosial. Kajian fenomena sosial, lapisan masyarakat, lembaga kemasyarakatan, proses sosial, dan perubahan sosial-budaya. Namun, tidak semua gejala tersebut berjalan secara normal. Hal ini dikarenakan unsur-unsur masyarakat tidak dapat berfungsi dan berjalan sebagai mana mestinya, sehingga munculah fenomena sosial.

Fenomena sosial adalah suatu hal-hal yang dapat disaksikan dengan panca indra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah. Sedangkan, sosial adalah sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Jadi, fenomena sosial diartikan sebagai gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi dan dapat diamati dalam kehidupan sosial. Muncullah fenomena sosial di masyarakat berawal dari adanya perubahan sosial. Perubahan tersebut tidak dapat dihindari, namun masih dapat diantisipasi. Perubahan sosial yang terjadi ada yang bersifat positif dan negatif, sehingga kita harus berhati-hati dalam menghadapi perubahan yang terjadi.

Fenomena sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari dapat menimbulkan masalah sosial. Adapun beberapa contoh fenomena sosial seperti munculnya kesenjangan sosial, demam musik luar, pencemaran lingkungan, dan lain sebagainya.

2. Faktor Penyebab Gejala Sosial a.

Faktor kultural

Kemiskinan dapat diartikan sebagai suatu keadaan dimana seseorang yang tidak sanggup memelihara dirinya sendiri sesuai taraf kehidupan kelompok, serta tidak dapat memanfaatkan tenaga yang dimiliki. Kemiskinan merupakan salah satu contoh gejala sosial yang ada di lingkungan sosial yang dapat menyebabkan penyimpangan dalam masyarakat. Dalam gejala sosial, kemiskinan menjadi salah satu contoh faktor kultural. Faktor kultural merupakan nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat/komunitas. Ada beberapa contoh gejala sosial berdasarkan faktor kultural, antara lain kemiskinan, kerja bakti, perilaku menyimpang, dan lain sebagainya.

b. Faktor struktural

Faktor struktural adalah suatu keadaan yang memengaruhi struktur. Struktur yang dimaksud ialah sesuatu yang disusun dengan pola tertentu. Faktor struktural dapat dilihat dari pola-pola hubungan antar individu dan kelompok yang terjalin di lingkungan masyarakat. Gejala sosial yang dipengaruhi oleh faktor struktural, seperti penyuluhan sosial, interaksi dengan orang lain, dan sebagainya.

I. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian

No	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian
1	Sikap: Rasa ingin tahu, percaya diri, tanggung jawab dalam kelompok	Pengamatan, Penilaian Diri	Kegiatan Inti	Lembar pengamatan (terlampir)
2	Keterampilan menerapkan/prinsip dan pemecahan masalah yang relevan berkaitan dengan gejala sosial dengan menggunakan konsep-konsep sosiologi dengan indikator faktor penyebab dan dampak negatif	Setelah lembar portofolio terkumpul	Kegiatan Inti	
3	Kemampuan menyelesaikan perbandingan	Ulangan harian	Akhir pertemuan	

2. Bentuk instrument dan penskoran

Bentuk instrument: Esai

Instrumen/penskoran: Soal

- a. Setelah melihat video tentang gejala sosial dengan materi penyimpangan sosial. Coba analisis faktor penyebab dan dampak negatif dari gejala sosial berdasarkan bentuk penyimpangan negatif disertai dengan contoh!

Jawaban:

Jawaban	Skor
----------------	-------------

<p>Faktor penyebab :</p> <p>1. Faktor kultural</p> <p>Kemiskinan dapat diartikan sebagai suatu keadaan dimana seseorang yang tidak sanggup memelihara dirinya sendiri sesuai taraf kehidupan kelompok, serta tidak dapat memanfaatkan tenaga yang dimiliki. Kemiskinan merupakan salah satu contoh gejala sosial yang ada di lingkungan sosial yang dapat</p>	<p>Secara Objektif dan tidak harus sesuai dengan jawaban terlampir</p> <p>25</p>
---	--

Jawaban	Skor
<p>menyebabkan penyimpangan dalam masyarakat. Dalam gejala sosial, kemiskinan menjadi salah satu contoh faktor kultural. Faktor kultural merupakan nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat/komunitas. Ada beberapa contoh gejala sosial berdasarkan faktor kultural, antara lain kemiskinan, kerja bakti, perilaku menyimpang, dan lain sebagainya.</p> <p>2. Faktor struktural</p> <p>Faktor struktural adalah suatu keadaan yang memengaruhi struktur. Struktur yang dimaksud ialah sesuatu yang disusun dengan pola tertentu. Faktor struktural dapat dilihat dari pola-pola hubungan antarindividu dan kelompok yang terjalin di lingkungan masyarakat. Gejala sosial yang dipengaruhi oleh faktor struktural, seperti penyuluhan sosial, interaksi dengan orang lain, dan sebagainya.</p>	<p>25</p>
<p>Penyimpangan bersifat negatif merupakan tindakan yang dilakukan menuju ke arah nilai-nilai sosial yang dianggap rendah dan dianggap kurang baik. Beberapa contoh perilaku menyimpang yang bersifat negatif seperti tindakan yang melanggar hukum, kekerasan, dan lain sebagainya. Bentuk bentuk penyimpangan yang bersifat negatif antara lain.</p> <p>1. Penyimpangan Primer (<i>Primary Deviation</i>)</p> <p>Penyimpangan primer adalah</p>	<p>Secara objektif dan tidak harus sesuai dengan jawaban terlampir</p> <p>25</p>

<p>penyimpangan yang dilakukan seseorang yang hanya bersifat temporer dan tidak berulang-ulang. Salah satu contoh bentuk perilaku menyimpang primer misalnya</p>	
--	--

Jawaban	Skor
<p>seorang warga belajar yang terlambat masuk pembelajaran karena ban sepeda motornya bocor.</p> <p>2. Penyimpangan Sekunder (<i>Secondary Deviation</i>)</p> <p>Penyimpangan sekunder adalah perilaku menyimpang yang nyata dan seringkali terjadi, sehingga mengganggu orang lain. Salah satu contoh bentuk perilaku menyimpang sekunder ialah kebiasaan mencontek yang dilakukan oleh seorang warga belajar dan sering dilakukan.</p>	25
Tidak ada jawaban	10
Skor maksimum	100
Skor minimum	0

Nilai = skor total / skor maksimum

122- BAGIAN 7 : MODEL DAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

BAGIAN 8

MODEL DAN PENDEKATAN EXPERIENTIAL LEARNING (EL)

A. Pengantar

Keragaman gaya belajar yang mencirikan populasi Peserta didik membuat Pendidik perlu untuk terus mencari variasi dalam metode yang mereka gunakan. Keterlibatan penuh Peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran aktif, bukan pasif. Pembelajaran aktif, sebagai lawan pembelajaran pasif, melibatkan Peserta didik secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa bukan hanya menerima informasi secara lisan dan visual, Peserta didik menerima dan berpartisipasi dan melakukan. Belajar aktif mencakup segala sesuatu dari mendengarkan praktek yang membantu Peserta didik untuk menyerap apa yang mereka dengar untuk latihan kelompok kompleks di mana Peserta didik menerapkan materi kursus untuk "kehidupan nyata" situasi atau/dan masalah baru.

Pembelajaran aktif memiliki banyak hasil positif, yaitu: dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan rasa ingin tahu, memfasilitasi retensi bahan, meningkatkan kinerja kelas, dan membantu membangun keterampilan berpikir kritis. Selain itu, pembelajaran aktif mempromosikan relevansi pribadi dan penerapan tentu saja materi kepada Peserta didik dan sering meningkatkan sikap keseluruhan terhadap pembelajaran. Model *Experiential Learning* Kolbs dianggap sebagai salah satu cara terbaik untuk menangani keragaman gaya belajar dan untuk melibatkan Peserta didik dalam pendekatan belajar aktif. Model *Experiential Learning* Kolbs digunakan dan direkomendasikan untuk digunakan dalam berbagai disiplin ilmu. Namun, ada Pendidik yang tidak menyadari atau tidak menggunakan atau mengabaikan metode kerja dan untuk alasan ini adalah penting untuk menemukan cara memberitahu mereka bagaimana strategi ini dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan.

Dalam bentuk yang paling sederhana, *Experiential Learning* atau pengalaman belajar berarti belajar dari pengalaman *atau learning by doing*. Pendidikan pengalaman menenggelamkan pelajar dewasa dalam mengalami dan kemudian mendorong refleksi tentang pengalaman untuk mengembangkan keterampilan, sikap, atau cara berpikir yang baru. Selama dekade terakhir, *experiential learning* telah berpindah dari pinggiran pendidikan ke pusat. Pendekatan pengalaman dianggap mendasar, bermakna sedang belajar. Apakah penyebab pergeseran dalam perspektif?

Pertama, telah terjadi perubahan dramatis dalam konsepsi belajar kita. Kita sudah pindah dari pengertian behavioris Pendidik sebagai pemasok pengetahuan dan peserta didik sebagai penerima pasif. Saat kognitif, humanistik, sosial, dan model pembelajaran konstruktivis

menekankan pentingnya makna formasi. Oleh karena itu, model praktek yang baik dalam pendidikan orang dewasa harus memanfaatkan pengalaman sebelumnya dalam rangka untuk meningkatkan pembelajaran mereka saat ini dan masa depan.

Kedua, dalam beberapa dekade terakhir, pendidikan tinggi telah mengalami pemasukan yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pelajar dewasa. Pelajar dewasa membawa ke kekayaan pengaturan pembelajaran pengalaman sebelumnya dan ingin sekali mempergunakan latar belakang mereka dan pembelajaran sebelumnya di kelas. Pendidik responsif mampu memanfaatkan pada pengalaman Peserta didik mereka sebagai katalis untuk belajar baru.

Ketiga, dalam lingkungan yang berubah dengan cepat, saat ini terjadi peningkatan permintaan untuk fleksibilitas dan kapasitas untuk meningkatkan pengetahuan sebelumnya dan pengalaman dalam cara-cara baru dan berbeda. Pendidik sedang bertanggung jawab untuk apa pelajar tahu dan mampu melakukan. Tekanan untuk akuntabilitas memiliki pendidik yang disebabkan untuk merancang langkah-langkah berbasis kompetensi pembelajaran dan pengalaman teknik untuk menilai hasil belajar. Sektor korporasi, juga, menyerukan akuntabilitas yang lebih besar untuk membenarkan sejumlah besar uang yang dihabiskan pendidikan dan pelatihan, seperti yang telah sulit untuk menilai transfer pelatihan dengan pekerjaan. Pendekatan *Experiential* tampaknya lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan, seperti kemampuan komunikasi, kemampuan untuk bekerja dalam tim, dan tempat kerja keaksaraan.

B. Pengertian *Experiential Learning*

Experiential Learning sebuah filosofi dan metodologi dimana pendidik ikut berperan aktif bersama peserta didik dalam pengalaman nyata dan refleksi yang berfokus pada upaya untuk memajukan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan menegaskan nilai-nilai. *Experiential Learning* dapat dideskripsikan sebagai proses belajar untuk meraih suatu hal berlandaskan pada pengalaman yang kemudian menciptakan perubahan guna meningkatkan hasil belajar secara efektif atau biasa disebut dengan *learning by doing*. *Experiential Learning* mengacu kepada pemenuhan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Kualitas belajar *Experiential Learning* meliputi kesertaan peserta didik secara mandiri, berinisiatif, evaluasi oleh peserta didik sendiri dan adanya dampak yang melekat pada peserta didik. Berikut adalah penjelasan yang didefinisikan oleh prinsip-prinsip terkemuka.

Saya mendengar dan saya lupa, saya melihat dan saya ingat, saya lakukan dan saya mengerti.

~ Konfusius, 450 SM

Katakan padaku dan aku lupa, Ajarkan saya dan saya ingat, Libatkan saya dan saya akan belajar.

~ Benjamin Franklin, 1750

Ada hubungan intim dan diperlukan antara proses pengalaman aktual dan pendidikan.

~ John Dewey, 1938

Menurut Hoover dalam Gentry (1990:10), *Experiential Learning* dapat dilakukan apabila peserta mampu bertanggung jawab secara mandiri kognitif, emotif, dan proses dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan/atau sikap dalam sebuah keadaan ditandai dengan tingginya peran aktif pelajar dalam kegiatan pembelajaran.

Teori *Experiential Learning* diciptakan berdasarkan pada sebuah

pemikiran bahwa pengalaman memiliki peran penting dalam proses pembelajaran (Kolb, 1984). Jarvis, dkk. (1998: 46) mendefinisikan pengalaman belajar seperti, "Proses pembuatan dan pengalaman menjadi pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai, emosi, keyakinan dan sudut pandang." Model *Experiential Learning* yang paling dikenal ialah *Siklus Kolb Learning* (Kolb, 1984) yang dijabarkan dalam empat tahap yang berputar seperti yang ditampilkan dalam komplemen yang berdekatan sebagai berikut.



1. Peserta didik mempunyai pengalaman yang konkret.
2. Peserta didik membuat observasi dan refleksi berdasarkan pengalaman.
3. Observasi dan refleksi yang berasimilasi ke dalam sebuah pemahaman konseptual baru dan interpretasi makna dari pengalaman.
4. Pemahaman konseptual ini dimaknai ke dalam pengetahuan yang ditindaklanjuti, diterapkan untuk kemudian dimanfaatkan untuk memandu pengalaman baru.

Pengalaman konkret memberikan dasar untuk proses pembelajaran. Pelajaran pada tahap ini melibatkan individu secara pribadi dan belajar bergantung pada keterbukaan pikiran dan kemampuan beradaptasi daripada pendekatan sistematis terhadap situasi atau masalah. Observasi reflektif masuk akal dari pengalaman. Pada tahap ini, Peserta didik menganggap pengalaman konkret mereka dari berbagai perspektif dan mengartikulasikan mengapa dan bagaimana bisa terjadi. Belajar terjadi sebagai akibat dari kesabaran, objektivitas, penilaian hati-hati, dan observasi. Refleksi membantu Peserta didik memecahkan pengalaman mereka menjadi bagian dan untuk mengkategorikan mereka untuk digunakan dalam tahap berikutnya belajar.

Mezirow (1990) berpendapat bahwa pengetahuan secara inheren tergantung pada pemahaman seseorang tentang pengalaman dan kemampuan mereka untuk menggunakan interpretasi ini untuk memandu keputusan atau tindakan yang menyatakan masa depan, " Belajar dapat didefinisikan sebagai proses pembuatan interpretasi baru atau direvisi dari makna pengalaman, yang memandu pemahaman berikutnya, apresiasi dan tindakan. lebih lanjut ia menyatakan bahwa "pengalaman memperkuat, memperluas dan menyempurnakan struktur kami dari memaknai dengan memperkuat harapan kita tentang bagaimana hal-hal yang seharusnya ".Glisczinski (2007) merangkum pendekatan Mezirow untuk proses Experiential Learning sebagai siklus yang berkelanjutan melalui pengalaman (atau dilema membingungkan), refleksi kritis, dialog dan tindakan baru. Inti gagasan ini adalah pengembangan pengetahuan

yang diinformasikan melalui pengalaman dan peningkatan kesadaran dan penerimaan beragam poin pandangan.

Proses penting dari siklus Experiential Learning adalah kemampuan pelajar untuk merenungkan dan mengeksplorasi keyakinan dan asumsi mereka yang diadakan sebelumnya mengenai materi pelajaran. Untuk mempelajari experientially, pertama, pelajar harus diberi kesempatan untuk memahami dan memanfaatkan pengalaman mereka sendiri (Kolb dan Kolb, 2005). Dalam rangka memfasilitasi pengalaman belajar, Pendidik perlu terampil dalam menciptakan strategi pembelajaran dan penilaian yang memperkenalkan refleksi mendalam atau kritis. Refleksi kritis terjadi ketika peserta didik menganalisis dan menantang keabsahan pengandaian mereka dan menilai kelayakan pengetahuan, pemahaman dan keyakinan yang diberikan konteks yang sekarang (Mezirow, 1990).

Namun, Brookfield (1990) memperingatkan bahwa menjadi sadar akan asumsi yang mendasari pikiran dan tindakan kita dapat menjadi proses yang sulit dan mengancam. Dia merekomendasikan penggunaan insiden kritis yaitu deskripsi singkat tertulis peristiwa penting yang berkaitan dengan pengalaman hidup pribadi peserta didik. Untuk mengurangi rasa takut dan kecemasan yang terkait dengan refleksi pribadi, ia menyarankan bahwa Pendidik harus jelas menyatakan informasi apa yang sedang dicari dan informasi ini harus maju dari spesifik untuk umum. Artinya, pertama pelajar diminta untuk memperhitungkan peristiwa tertentu yang kemudian mereka diminta untuk menghasilkan analisis yang disempurnakan umum dan tema tertanam dalam pengalaman-pengalaman. Diskusi berbasis penyelidikan dapat digunakan untuk secara efektif mendorong Peserta didik untuk merenungkan berbagai sudut pandang dan berbagi pengalaman untuk membangun pengetahuan informasi (Boggs, dkk., 2007).

Kolb menemukan bahwa peserta didik biasanya tidak menggunakan semua empat tahap pembelajaran sama, tapi lebih suka berkonsentrasi pada satu atau dua dari tahap. Dia mengidentifikasi empat preferensi pembelajaran, yang masing-masing menunjukkan peserta didik yang paling nyaman dalam sepasang yang berbeda dari tahap belajar.

Berdasarkan tanggapan terhadap serangkaian pertanyaan yang disebut Learning Style Inventory, Kolb menggambarkan empat kelompok preferensi pelajar sebagai *divergers*, *assimilators*, *convergers*, dan *accommodators*. Memahami preferensi sangat penting untuk memahami bagaimana Peserta didik dapat merespon pelajaran yang dirancang khusus untuk setiap tahap.

Divergers lebih suka belajar melalui pengalaman konkret dan observasi reflektif. Mereka mungkin sangat mahir melihat situasi atau masalah dari berbagai perspektif dan mengembangkan solusi imajinatif. *Assimilators* mendukung konseptualisasi abstrak dan observasi reflektif. Orang-orang ini seringkali mampu menarik bersama-sama pengamatan yang sangat berbeda dalam penjelasan atau model teoritis. *Convergers* belajar dengan baik melalui konseptualisasi abstrak dan eksperimentasi aktif. Kekuatan mereka terletak pada aplikasi praktis dari ide-ide. Mereka cenderung untuk mengatur pemikiran mereka, untuk menggunakan penalaran deduktif *hypothetical* dan untuk fokus pada masalah-masalah tertentu. Preferensi belajar dominan *accommodators* adalah pengalaman konkret dan eksperimen aktif. *Accommodators* cenderung mengambil risiko yang berkembang pada tindakan dan pengalaman baru.

C. Prinsip *Experiential Learning*

Seperti situasi pada sekolah yang tiap kelasnya masih memiliki iklim dimana antara peserta didik satu dengan yang lain untuk saling bersaing atau saat peserta didik tidak terlibat atau tidak termotivasi dan di mana instruksi yang sangat sistematis, peserta didik pada situasi *Experiential Learning* dalam pendekatan yang lebih semi-terstruktur mampu belajar dari satu sama lain dan bekerja sama. Kemajuan dari prinsip ini diharapkan dapat dicapai dengan mendorong instruktur untuk memfasilitasi peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam pengalaman belajar secara langsung. "Fokus *Experiential Learning* ditempatkan pada proses pembelajaran dan bukan produk dari pembelajaran" (UC Davis, 2011).

Pendukung prinsip *Experiential Learning* menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih terdorong motivasinya dalam belajar apabila peserta didik itu sendiri memiliki kepentingan yang bersifat pribadi pada

subjek pembelajaran bukan hanya sekedar diminta memahami suatu topik atau membaca buku teks. Apa yang penting di *Experiential Learning*, bagaimanapun, "bahwa fase mengalami (melakukan), refleksi dan menerapkan hadir." Selain itu, adanya tahap aplikasi dan refleksi yaitu merupakan sesuatu yang dapat membuat pengalaman belajar yang lebih kuat dan berbeda bila dibandingkan dengan model yang berbeda dan lebih kuat daripada model "*Learning by Doing*" (UC Davis 2011, Proudman).

Berikut adalah daftar prinsip *Experiential Learning* seperti yang dijelaskan pada Asosiasi *Experiential Pendidikan* (2011).

1. Proses *Experiential Learning* dapat terjadi apabila pengalaman ditentukan dengan teliti oleh analisis kritis, refleksi, dan sintesis.
2. Meminta peserta didik untuk mengambil inisiatif, membuat keputusan, serta bertanggung jawab atas hasil yang diperoleh merupakan sebuah pengalaman yang terstruktur.
3. Selama terjadinya proses belajar dari pengalaman, peserta didik diharapkan terlibat untuk memiliki rasa ingin tahu serta terlibat langsung selama prosesnya dan diharapkan dapat berfikir kreatif untuk menguraikan masalah sehingga terjadi penguatan makna.
4. Secara langsung peserta didik dapat terlibat secara intelektual, emosional, sosial, baik psikis maupun fisik. Keterlibatan ini dapat menghasilkan persepsi bahwa belajar adalah suatu hal yang otentik.
5. Membentuk dasar untuk masa depan melalui pengalaman adalah hasil belajar yang ingin dicapai.
6. Hubungan dikembangkan dan dipelihara: baik untuk peserta didik itu sendiri, peserta didik dan orang lain, serta yang lebih general terhadap lingkungan.
7. Fasilitator dan peserta didik dapat mengenal dan mengalami adanya keberhasilan, kegagalan, petualangan, manajemen risiko serta ketidakpastian, karena hasil dari pengalaman tidak bisa diprediksi secara mutlak.
8. Peserta didik dan fasilitator memiliki ruang untuk mengeksplorasi dan meneliti nilai-nilai mereka sendiri.
9. Peran utama fasilitator adalah memfasilitasi serta membuat peserta

didik tetap didalam batasan yang telah disepakati bersama agar tetap fokus pada sesuatu yang dicari atau dicapai pada proses pembelajaran.

10. Fasilitator dapat memberikan penguatan dan mendorong peluang yang tercipta dengan spontan untuk mencapai tujuan belajar.

11. Fasilitator berusaha untuk menyadari bahwa bias mereka, penilaian dan pra-konsepsi, dapat memengaruhi peserta didik.

12. Belajar dari konsekuensi alami, kesalahan, dan keberhasilan merupakan desain dari belajar dari pengalaman.

D. Proses *Experiential Learning*

Teknik mengajar yang memberikan kesempatan bagi pengalaman nyata termasuk percobaan, pengamatan, simulasi, kerja lapangan, film, cerita, lelucon, kartun, artikel surat kabar, contoh, masalah set, mengambil survei, atau membaca teks. Teknik yang memberikan kesempatan untuk observasi reflektif termasuk buku harian, jurnal, diskusi, *brainstorming*, pertanyaan pemikiran dan pertanyaan retorik. Mendengarkan ceramah, mencari dan mengkritisi model dalam teks atau artikel, model bangunan dan konstruksi analogi, menghasilkan hipotesis, kertas dan proyek memanfaatkan konseptualisasi abstrak. Melakukan simulasi, studi kasus, kerja lapangan, pekerjaan rumah, proyek, melakukan percobaan di laboratorium atau di lapangan memerlukan peserta didik untuk terlibat dalam percobaan aktif.

Experiential Learning melibatkan sejumlah langkah, pengalaman belajar kolaboratif dan reflektif yang membantu mereka untuk "sepenuhnya mempelajari keterampilan baru dan pengetahuan" (Haynes, 2007). Meskipun konten pembelajaran adalah penting, belajar dari proses ini di jantung *Experiential Learning*. Selama setiap langkah dari pengalaman, Peserta didik akan terlibat dengan konten, instruktur, satu sama lain serta diri mencerminkan dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi lain. Berikut ini menjelaskan langkah-langkah yang terdiri atas pengalaman belajar seperti dicatat oleh (Haynes, 2007 dan UC Davis, 2011)

1. Mengalami/Menjelajahi "Melakukan"

Peserta didik akan tampil atau melakukan hasil pemikiran dari pengalaman dengan sedikit atau tanpa bantuan dari instruktur atau pendidik. Contoh-contoh termasuk: Membuat produk atau model, *role-playing*, memberikan presentasi, pemecahan masalah, bermain game. Sebuah aspek kunci dari pengalaman belajar yang belajar Peserta didik dari pengalaman daripada kuantitas atau kualitas dari pengalaman.

2. Berbagi/Merefleksikan "Apa yang terjadi?"

Peserta didik akan membagikan respon, pengamatan serta hasil kepada fasilitator atau peserta didik yang lain. Peserta didik akan mendapatkan teman untuk saling berbagi pengalaman mereka serta dapat mendiskusikan reaksi atau perasaan mereka. Setelah mereka saling berbagi pengalaman mereka akan berpikir reflektif kemudian mengoordinasikan antara satu dengan yang lain bahkan bisa juga dengan pengalaman yang mereka temukan di masa lalu yang kemudian menjadi sebuah pengetahuan yang bisa digunakan mereka di masa depan.

3. Pengolahan/Menganalisis "apa yang penting?"

Peserta didik akan membahas, menganalisis, dan merenungkan pengalaman. Menggambarkan dan menganalisis pengalaman mereka memungkinkan peserta didik untuk menghubungkannya dengan pengalaman belajar masa depan. Peserta didik juga akan membahas bagaimana pengalaman itu dilakukan, bagaimana tema, masalah dan isu-isu muncul sebagai akibat dari pengalaman. Peserta didik akan membahas bagaimana masalah atau isu-isu spesifik yang ditujukan untuk mengidentifikasi dan tema berulang.

4. Generalisasi "Jadi Apa?"

Peserta didik akan menghubungkan pengalaman dengan contoh-contoh di dunia nyata, menemukan yang lagi trend atau kebenaran umum dalam pengalaman, dan mengidentifikasi prinsip-prinsip "kehidupan nyata" yang muncul.

5. Aplikasi "Sekarang apa?"

Peserta didik akan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam pengalaman (serta apa yang telah mereka pelajari dari pengalaman masa lalu dan praktik) pada keadaan yang sama atau berbeda. Peserta didik dapat mendiskusikan tentang bagaimana proses belajar yang baru dapat diterapkan pada situasi lain. Peserta didik akan membahas bagaimana isu yang diangkat dapat berguna dalam situasi masa depan dan bagaimana perilaku yang lebih efektif dapat berkembang dari apa yang mereka pelajari. Instruktur harus membantu setiap peserta didik untuk merasakan sensasi kepemilikan untuk apa yang telah dipelajari.

E. Peran Pendidik di *Experiential Learning*

Dalam pengalaman *Experiential Learning*, pendidik akan menuntun proses pembelajaran yang mendorong peserta didik supaya tertarik untuk belajar dan memunculkan motivasi dari dalam diri. Pendidik mengasumsikan peran fasilitator dan dipandu oleh sejumlah langkah penting untuk pengalaman belajar seperti dicatat oleh (Wurdinger Carlson, 2010, hal. 13).

1. Jadilah bersedia menerima kurang peran sentral pendidik di kelas.
2. Pendekatan pengalaman belajar yang positif, cara non-dominan.
3. Mengidentifikasi pengalaman di mana peserta didik akan menemukan minat dan berkomitmen secara pribadi.
4. Jelaskan tujuan dari situasi pengalaman belajar kepada peserta didik.
5. Berbagi perasaan dan pikiran dengan peserta didik Anda dan biarkan mereka tahu bahwa Anda belajar dari pengalaman juga.
6. Ikat tujuan pembelajaran kursus untuk kegiatan kursus dan pengalaman langsung sehingga peserta didik tahu apa yang seharusnya mereka lakukan.
7. Memberikan sumber daya yang relevan dan bermakna untuk membantu peserta didik berhasil.
8. Biarkan peserta didik untuk bereksperimen dan menemukan solusi sendiri.
9. Cari keseimbangan antara aspek akademik dan memelihara dari

mengajar.

10. Memperjelas peserta didik dan peran instruktur atau pendidik.

F. Peran Peserta Didik dalam Pembelajaran *Experiential*

Kualitas *Experiential Learning* adalah di mana peserta didik memutuskan diri untuk menjadi pribadi yang ikut berperan aktif dalam pengalaman belajar (peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dan memiliki peran pribadi selama proses pembelajaran). Peserta didik tidak benar-benar meninggalkan untuk mengajar diri. Namun, instruktur mengasumsikan peran panduan dan memfasilitasi proses pembelajaran. Daftar berikut peran peserta didik yang telah diadaptasi dari (UC-Davis, 2011 dan Wurdinger Carlson, 2010).

1. Peserta didik turut serta pada permasalahan yang bersifat praktis, sosial dan pribadi.
2. Peserta didik diperkenankan untuk bebas dalam kelas selama mereka membuat progres kemajuan dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik perlu berperan aktif pada situasi yang sulit dan menantang.
4. Peserta didik akan membuat penilaian diri atas perkembangan mereka sendiri atau keberhasilan yang berdasarkan pada proses pembelajaran yang telah berlangsung.
5. Peserta didik mampu belajar dari proses pembelajaran dan memiliki pemikiran terbuka terhadap perubahan. Perubahan ini meliputi berkurangnya ketergantungan pada instruktur dan lebih menekankan pada kerja sama dengan teman, pengembangan keterampilan untuk observasi (penelitian) dan belajar dari pengalaman nyata, serta kemampuan untuk membuat penilaian kinerja diri secara objektif.

G. Mengintegrasikan *Experiential Learning* di Pengajaran

Seperti disebutkan sebelumnya, peran pokok seorang fasilitator ialah untuk mengenalkan sebuah situasi yang menantang kepada peserta didik melalui *problem solving*, kerja sama, refleksi diri, serta kolaborasi. Peserta didik harus memutuskan apa yang seharusnya pelajari dan apa keuntungan dari pengalaman belajar tersebut. Berikut ini ada beberapa poin yang harus diperhatikan jika ingin mengintegrasikan pengalaman

belajar dalam proses pembelajaran:

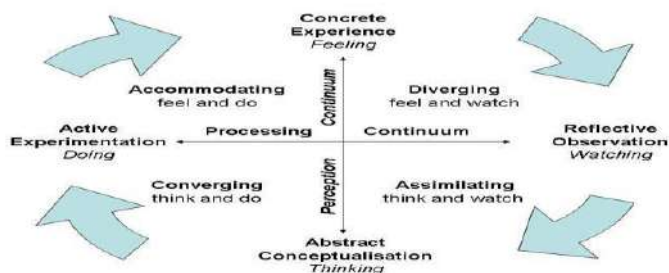
1. Rencana, setelah pengalaman *experiential learning* sudah diputuskan, rencana pengalaman yang menekankan pada tujuan pendidikan kursus serta memastikan apa yang peserta didik harus berhasil dalam menuntaskan latihan (sumber daya seperti buku teks serta lembar kerja, riset, rubrik, persediaan serta arah ke luar kampus lokasi, dsb). Demikian juga halnya memastikan logistik: berapa banyak waktu untuk pengalokasian partisipan didik guna memenuhi pengalaman (sesi kelas lengkap, satu minggu ataupun lebih)? Peserta didik dituntut bekerja di luar kelas? Bagaimana pengalaman dapat berakhir? Apa wujud evaluasi yang akan Anda tetapkan? Apakah Anda hendak memakai evaluasi berkepanjangan semacam observasi serta jurnal (disebut sebagai penilaian formatif), akhir evaluasi pengalaman semacam laporan tertulis serta proyek, diri sendiri dan/atau evaluasi rekan sebaya, ataupun kombinasi dari ketiganya?

1. Siapkan. Setelah proses perencanaan sudah siap kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan bahan, rubrik, serta alat-alat evaluasi dan memastikan bahwa seluruhnya telah siap saat sebelum pengalaman dimulai.

2. Memfasilitasi. Seperti strategi pendidikan pada umumnya, instruktur diharuskan mengenalkan pengalaman pada saat memulai. Setelah dimulai, hendaknya fasilitator tidak perlu menyediakan konten, informasi serta jawaban lengkap atas persoalan peserta didik. Sebaliknya, fasilitator dituntut untuk membimbing peserta didik selama proses menentukan serta memastikan solusi untuk diri mereka sendiri.

3. Evaluasi. Keberhasilan penerapan *experiential learning* dapat dilihat selama proses diskusi, refleksi serta tahap tanya jawab. Tanya jawab, selaku pengalaman yang berpuncak, mampu membantu peserta didik untuk memperkuat serta memperluas proses pendidikan. Tidak hanya itu, peserta didik diharuskan mampu menggunakan strategi evaluasi yang telah direncanakan sebelumnya.

Menurut Sharlanova, *experiential learning* diilustrasikan pada sebuah siklus pendidikan yang terhirarki pada setiap fasenya. Terdapat empat tahapan pendidikan *experiential learning* untuk mengantarkan aktivitas belajar dalam siklus belajar Kolb selaku berikut:



1. Concrete Experience (CE)

Pada tahapan *concrete experience*, peserta didik baik secara pribadi, kelompok, ataupun organisasi cuma mengerjakan tugas. Tugas tersebut merupakan kegiatan yang memotivasi mereka melaksanakan aktivitas sains ataupun mengalami sendiri sesuatu fenomena yang hendak dipelajari. Peserta didik berfungsi sebagai peserta yang memiliki peran aktif. Fenomena ini dapat muncul dari pengalaman yang pernah terjadi sebelumnya baik resmi maupun tidak resmi, ataupun suasana yang bertabiat *real problematic* sehingga mampu menumbuhkan minat peserta didik untuk dapat menyelidiki lebih jauh.

2. Reflective Observation (RO)

Pada tahapan *reflective observation*, peserta didik meninjau kembali apa yang telah dikerjakan atau dipelajari. Kemampuan mendengarkan, memberikan atensi ataupun asumsi, menemukan perbedaan, serta menerapkan pemikiran ataupun ide dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan hasil refleksi yang maksimal. Peserta didik mencermati dengan saksama kegiatan sains yang sedang dikerjakan menggunakan panca indra (*sense*) ataupun perasaan (*feeling*) untuk

kemudian merefleksikan hasil yang didapatkan setelahnya. Pada sesi ini peserta didik mampu membagikan hasil refleksi yang telah dikerjakan satu sama lain.

3. *Abstract Conceptualisation (AC)*

Tahapan *abstract conceptualisation* ialah tahapan *mind-on* ataupun fase “think” di mana peserta didik sanggup memberikan uraian matematis terhadap suatu fenomena dengan memikirkan, mengamati alasan hubungan timbal balik (*reciprocal-causing*) atas pengalaman (*experience*) yang didapatkan setelah melaksanakan observasi serta refleksi terhadap pengalaman pada fase *concrete experience*. Peserta didik berupaya mengonseptualisasi sebuah teori ataupun model terhadap pengalaman yang diamati serta menggabungkan pengalaman baru yang didapatkan dengan pengalaman di masa lalu (*prior experience*).

4. *Active Experimentation (AE)*

Pada tahapan ini, peserta didik berupaya merancang bagaimana sebuah teori ataupun model mampu menerangkan pengalaman baru yang didapatkan selanjutnya. Proses belajar bermakna dapat terjadi pada tahapan *active experimentation*. Pengalaman yang diperoleh peserta didik sebelumnya dapat diaplikasikan pada pengalaman baru serta keadaan problematik yang baru. Melalui aktivitas *active experimentation* ini, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik mengetahui sejauh mana pendalaman yang sudah dimiliki guna menyelesaikan permasalahan sehari-hari di kehidupan nyata. Terdapat tahapan utama dalam pembelajaran dengan memakai *experiential learning* yang terangkum dalam sintaks pendidikan.

H. Kelebihan dan Manfaat *Experiential Learning*

Kegiatan belajar dapat ditingkatkan ketika peserta didik dilengkapi dengan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang baru, yang seringkali kompleks dan ambigu. Dalam lingkungan experiential learning yang efektif, peserta didik:

1. Meningkatkan pengetahuan mereka melalui pengamatan langsung tentang bagaimana teori, konsep serta konstruksi berhubungan dengan situasi kehidupan nyata dan pengalaman pribadi;
2. Encounter dan merenungkan berbagai sudut pandang dan memperluas perspektif mereka; dan
3. Mengembangkan rasa percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan ide-ide baru untuk pengalaman masa depan melalui tindakan informasi (Boggs et angkatan laut (AL), 2007).

Kelebihan pembelajaran *Experiential Learning* yakni hasilnya dapat dijumpai bahwa belajar melalui pengalaman terbukti lebih efisien serta mampu menggapai tujuan secara maksimal. Model *Experiential Learning* memberikan beberapa manfaat guna membangun dan meningkatkan kerjasama kelompok antara lain: 1) meningkatkan dan mengembangkan rasa saling bergantung dalam kelompok, 2) meningkatkan peran anggota dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan, 3) mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan, 4) meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

Salah satu manfaat utama dari pendekatan pengalaman belajar adalah bahwa Peserta didik menjadi semakin menyadari fakta bahwa ide-ide mereka, pengetahuan dan keterampilan yang tidak statis, melainkan senantiasa berkembang berdasarkan kemampuan mereka untuk merefleksikan, konsep dan menyesuaikan pengalaman mereka dengan konteks dan situasi yang baru (Brookfield, 1995). Peserta didik menjadi diberdayakan dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran, daripada berfokus hanya pada isi pembelajaran mereka.

Sedangkan manfaat pembelajaran Experiential Learning secara perorangan antara lain: 1) meningkatkan rasa percaya diri, 2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, membuat rencana dan menyelesaikan masalah, 3) mengembangkan kemampuan untuk mengatasi keadaan yang buruk, 4) menumbuhkan dan meningkatkan kepercayaan antar anggota kelompok, 5) mendorong dan meningkatkan semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi, 6) menumbuhkan dan meningkatkan komitmen serta tanggung jawab, 7) menumbuhkan dan meningkatkan tekad untuk memberi dan menerima bantuan, 8) mengembangkan kecekatan, kemampuan fisik dan koordinasi.

CONTOH IMPLEMENTASI

Studi Kasus Penerapan *Experiential Learning* Krisis Air di Ibu Kota

A. Analisis Permasalahan Krisis Air

Subyek masalah yang dianalisis penulis adalah krisis air bersih di DKI Jakarta. Dalam rangka memperingati Hari Air Sedunia yang jatuh pada tanggal 22 Maret, diadakan diskusi di Balai Agung, Balai Kota DKI Jakarta. Diskusi bertajuk "Menghadapi Tantangan Krisis Air Perkotaan" ini dibawakan oleh Gubernur DKI Jakarta Basuki Tjahaja Purnama yang membahas seberapa serius krisis air yang dialami warga DKI Jakarta.

Padahal, dari total penduduk DKI Jakarta, kebutuhan air hanya 60% yang terpenuhi, sedangkan di DKI Jakarta ada 13 sungai yang dapat memenuhi kebutuhan airnya. Artinya masih ada warga DKI Jakarta yang mengalami krisis air. Direktur PAM Jaya Erlan Hidayat menjelaskan kebutuhan air Jakarta pada 2019 diperkirakan 27.443 liter per detik, sedangkan jumlah air tersedia per detik hanya 18.000 liter. Untuk memenuhi kebutuhan air, sebagian warga DKI Jakarta terpaksa mengonsumsi air tanah yang dangkal dan tercemar. Hal ini tentu menjadi masalah karena dapat membahayakan kesehatan penduduk. Pada saat yang sama, kondisi air tanah dalam dalam kondisi kritis, menyebabkan permukaan tanah turun, membuat penduduk DKI Jakarta tidak dapat terus bergantung pada air tanah.

B. Penyebab Masalah Air

Ada banyak penyebab krisis air bersih di kota-kota besar lainnya di Indonesia, pertama adalah masalah kependudukan. Faktor-faktor yang berhubungan dengan penurunan kualitas air antara lain: (1) Pertumbuhan penduduk dan tingginya tingkat migrasi ke perkotaan; (2) Tata guna lahan yang tidak fokus pada konservasi air dan tanah. Banyaknya pembangunan gedung-gedung di kota-kota besar tidak memenuhi rasio lahan terhadap lahan kosong, sehingga mengganggu

proses penyerapan air hujan yang masuk ke dalam tanah; (3) Tingginya pertumbuhan penduduk dan kegiatan rumah tangga, industri, erosi dan pertanian; (4) Perkantoran gedung, rumah sakit, pertokoan Gedung-gedung seperti pusat perbelanjaan, apartemen, dan toko laundry telah mengeksploitasi air tanah secara berlebihan.

Kedua, cakupan layanan PDAM di seluruh Indonesia masih sangat kecil. Secara keseluruhan, hingga tahun 2000, pelayanan air bersih di perkotaan di Indonesia baru mencapai 39% atau 33 juta jiwa, artinya sekitar 119 juta jiwa belum memiliki akses air bersih. Saat ini kinerja pelayanan air bersih di perkotaan masih sangat kurang, terutama di kota besar, kota besar, kota menengah dan kota kecil (Supriyati, dkk., 2015).

C. Alternatif Pemecahan Permasalahan Krisis Air

Krisis air adalah duduk perkara yang sangat mendesak untuk segera diselesaikan karena menyangkut kebutuhan dasar makhluk hayati, baik hewan, tumbuhan maupun insan yang secara tidak eksklusif juga berpengaruh terhadap derajat kesehatan manusia. Diharapkan suatu inovasi dapat memecahkan duduk perkara krisis air ini. Berikut penulis paparkan alternatif pemecahan masalah krisis air higienis yang penulis sadur asal banyak sekali sumber dengan, "Proses pembuatan serta pengalaman menjadi pengetahuan, keterampilan, perilaku, nilai-nilai, emosi, keyakinan serta indra membarui. "Mungkin contoh *experiential learning* yang paling banyak dikutip merupakan daur Kolb Learning (Kolb, 1984), yang disederhanakan sebagai empat tahap terus menerus seperti yang ditunjukkan dalam inset yang berdekatan (a) warga memiliki pengalaman konkret. (b) warga menghasilkan observasi serta refleksi sesuai pengalaman. (c) observasi dan refleksi yang berasimilasi kepada pemahaman konseptual baru serta interpretasi makna dari pengalaman. (d) pemahaman konseptual ini diterjemahkan ke dalam pengetahuan yang ditindaklanjuti, diterapkan dan lalu digunakan untuk memandu pengalaman baru.

1. *Rain Water Filtration System*

Konsep RWF System (*Rain Water Filtration System*) ini merupakan menampung air hujan selama mungkin, dan menyaringnya sebagai air higienis. RWF System (*Rain Water Filtration System*) dapat diterapkan di daerah perkotaan sebagai sistem pengolahan air hujan menjadi air higienis supaya dapat dipergunakan kembali dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, RWF System (*Rain Water Filtration System*) ini sangat efektif karena bisa mengoptimalkan pemenuhan kebutuhan air di perkotaan. ada beberapa bahan yang perlu dipersiapkan untuk melakukan RWF System (*Rain Water Filtration System*) yaitu bak penampung air, bak penyaring air serta pompa air. dalam proses pemfilteran air hujan, RWF System menggunakan zeolit yakni senyawa zat kimia alumino-silikat berhidrat menggunakan kation natrium, kalium dan barium (Supriyati, dkk., 2015).

2. Pemanfaatan kanal banjir timur (KBT) dengan menjaga kualitas air di kanal tersebut agar bebas dari sampah atau limbah yang termasuk diteruskan melalui sungai (Kusuma, 2012).

3. Konservasi Air Tanah

Konservasi tanah dapat dilakukan dengan membuat sumur resapan. konservasi tanah dapat dilakukan dengan membentuk sumur resapan. Konstruksi sumur resapan yang ideal sebaiknya mempunyai sistem penyaringan air dan kelebaran lubang sumur yang standar. Sumur Resapan pada umumnya berfungsi sebagai pengendali banjir. Penggunaan sumur resapan mampu memperkecil peredaran permukaan sehingga menghindari penggenangan. Selain itu, sumur resapan memberi manfaat untuk memperbaiki ketersediaan air tanah atau mendangkalkan permukaan air sumur, sehingga menambah jumlah air pada tanah (Adlina, dkk., 2011).

4. Teknologi Pengolahan Air Bersih

Teknologi Pengolahan Air bersih disebut bisa mempercepat peningkatan akses sanitasi serta mengatasi kelangkaan air, khususnya bagi warga yang tinggal pada perkotaan. Teknologi

pertama artinya instalasi pengolahan air limbah Grey Water Bio Rotasi, yang terdiri asal sistem biofilter dan taman sanitasi dengan resirkulasi yang bisa memasak air limbah rumah tangga untuk digunakan kembali sebagai air bersih. Teknologi kedua, mirip dengan yang pertama, mendaur ulang air limbah untuk menjadi air bersih, yang cocok digunakan di rumah susun, serta juga dapat dipergunakan untuk menyaring air limbah sehingga tidak mencemari bila dibuang ke sungai. Namun, teknologi ini membutuhkan ruang yang besar. Apabila tidak tersedia ruang besar, dapat digunakan teknologi ketiga, yaitu Merealisis (Prima, 2016).

5. Desalinasi Air Laut

Indonesia memiliki sumberdaya air laut yang besar untuk diolah menjadi air higienis atau air minum. Desalinasi Air bahari dengan tahapan: pengambilan air laut, pengolahan awal, proses pemisahan garam, serta pengolahan akhir. Setelah itu, dilakukanlah pengolahan awal untuk membersihkan air laut dari bahan 'pengotor', mirip molekul makro serta mikro. Kemudian dilakukan proses penyisihan garam, mampu berbasis panas serta berbasis membran. Penambahan mineral dilakukan di termin pengolahan akhir supaya didapatkan produk air higienis menggunakan kualitas air minum (Prima, 2016).

6. Memasak air minum

Dengan membiasakan air minum dimasak maka akan membunuh kuman atau bakteri yang akan menyerang tubuh kita secara langsung. buat menyelesaikan permasalahan pada atas perlu kerjasama antar pemerintah, forum serta lembaga dan warga itu sendiri untuk membiasakan diri menjaga lingkungannya dan menyampaikan sanksi bagi yang melanggar, hasil dari dana tadi mampu dipergunakan untuk mendayagunakan teknologi atau hal yang bermanfaat.

Proses *Need Assessment* dengan Metode *Experiential Learning*

~~RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Materi Pokok~~

Implementasi Pengolahan Air di Ibu Kota

Pertemuan ke - : Menurut Kesepakatan Bersama Warga

A. KOMPETENSI DASAR

- ☑ Menerapkan cara pengolahan air bersih.
- ☑ Memberikan kesempatan memilih pengolahan air yang cocok untuk daerah tersebut.

B. INDIKATOR

1. Menerapkan pengolahan air sesuai kondisi dan sarana yang ada terlebih dahulu.
2. Menerapkan sesuai arahan fasilitator.
3. Mencoba semua cara pengolahan.
4. Memutuskan untuk memilih yang akan diterapkan dalam kesehariannya.
5. Menetapkan pemilihan dan melihat manfaat dari setiap hasil pengolahan air.

C. TUJUAN

1. Warga mampu menyelesaikan permasalahannya dengan alternative yang telah diterapkan.
2. Warga mampu untuk melakukan semua alternatif pengolahan air tersebut.
3. Warga mampu berpikir manfaat dari hasil pengolahan air.
4. Warga mampu saling mendukung satu sama lain agar tujuan dari program ini dapat berjalan.
5. Warga jadi lebih menghargai lingkungan dan pemanfaatan air.

D. Materi Diskusi Warga Masyarakat

1. Menganalisis permasalahan air yang sudah terjadi di Ibu Kota sampai pada dampak yang terjadi.

2. Menerapkan implementasi pengolahan air limbah, air hujan, dan air laut

✓*Rain Water Filtration System (menampung air hujan selama mungkin, serta menyaringnya sebagai air higienis. ini diterapkan pada daerah perkotaan menjadi sistem pengolahan air hujan menjadi air bersih supaya dapat digunakan balik pada kehidupan sehari-hari.*

✓Pemanfaatan kanal banjir timur (KBT) dengan menjaga kualitas air pada kanal tersebut agar bebas asal sampah atau limbah yang termasuk diteruskan melalui sungai (disini masyarakat perlu disiplin, supaya apa yang sudah diterapkan tidak sia-sia.

✓Konservasi tanah dapat dilakukan dengan menghasilkan sumur resapan. Sumur Resapan di umumnya berfungsi menjadi pengendali banjir. Penggunaan sumur resapan mampu memperkecil aliran bagian atas sehingga menghindari penggenangan.

✓Desalinasi Air dari lautan menggunakan tahapan: pengambilan air laut, pengolahan awal, proses pemisahan garam, serta pengolahan akhir.

E. MODEL/METODE PEMBELAJARAN

a. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik b.

Model pembelajaran : *Experiential Learning*

c. Metode pembelajaran :

a) Ceramah b) Diskusi

c) Praktik langsung

F. PROSES KEGIATAN PENGOLAHAN

Pertemuan ke-1*



Kegiatan

Pendahuluan

Fasilitator mempersiapkan ruangan agar lebih kondusif untuk proses kegiatan

Fasilitator menyampaikan salam dan selanjutnya peserta menjawab.

1. Fasilitator meminta koordinator warga untuk memimpin doa.
2. Fasilitator memberi beri salam kepada warga.
3. Fasilitator menyampaikan poin A-E di atas dengan siklus Kolb.
4. Fasilitator memberikan kesempatan kepada warga untuk menceritakan pengalaman mereka sebelum pengolahan limbah air.
5. Fasilitator memberikan kesempatan yang sama untuk menceritakan hasil setelah pengolahan air.
6. Masing-masing peserta yang telah praktik hasilnya mereka harus membagi pengalamannya ke warga yang belum menerapkannya.
7. Fasilitator memberikan beberapa video tentang lingkungan dan air yang bersih dan kesehatan untuk jadi bahan refleksi warga.

❖ Evaluasi

1. Warga yang lain diminta untuk menilai dan mengomentari apakah rencana pengolahan air bersih ini sesuai dan dapat dilanjutkan untuk proses produksi.
2. Fasilitator melakukan evaluasi terhadap hasil perencanaan pengolahan yang dibuat warga.

❖ Kegiatan Penutup

1. Fasilitator melakukan refleksi dengan menanyakan materi yang telah didiskusikan. Selanjutnya fasilitator memotivasi warga untuk mengembangkan pemahaman terhadap apa yang telah didiskusikan bersama.
2. Fasilitator memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil diskusi bersama yang sudah dilakukan dengan memberikan penguatan terhadap respon peserta dalam partisipasinya untuk pengolahan krisis air yang terjadi di daerahnya.
3. Fasilitator mengakhiri kegiatannya dengan doa dan salam.

G. Alat/Media/Sumber

1. Alat : LCD Proyektor , meja, kursi, ember, dan penyaring.

2. Media : video pengolahan air, PPT, Sampel air

H. Penilaian Proses pengolahan air

1. Teknik Penilaian : Penilaian dilakukan selama dan setelah kegiatan diskusi

2. Rancangan Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk penilaian	Keterangan
1.	Sikap	Penilaian sikap afektif	Observasi	Dilakukan selama proses praktik, untuk memastikan warga dapat menerapkan.
2.	Pengetahuan	Tes kognitif		Dilakukan pada awal pembelajaran untuk memastikan keterserapan pengetahuan sebelum warga melakukan praktik (pengalaman warga)
3.	Keterampilan	Penilaian analitik	Penilaian unjuk kerja	Dilakukan saat Proses praktik pengolahan berjalan, untuk memastikan warga menerapkan prosedur kerja dalam proses pengolahan serta mengevaluasi mutu produk air sudah layak atau belum
			Penilaian tampilan hasil produk secara keseluruhan	Dilakukan saat akhir praktik, untuk menganalisis keterserapan keseluruhan materi dari hasil sajian produk. Bertujuan menganalisis apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai dengan rancangan/disain dari fasilitator.

BAGIAN 9

MODEL DAN PENDEKATAN

PROJECT BASED LEARNING (PjBL)

A. Pengantar

Faktor utama yang mempengaruhi proses pengembangan SDM adalah pendidikan. Manusia dianggap memiliki kompetensi lebih manakala aspek: *attitude, behavior, knowledge, ability*, dan *skills* selaras dengan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan jembatan ketidaktahuan manusia terhadap ilmu, sehingga manusia berhak mengenyam pendidikan demi menjadi insan yang berilmu. Hak untuk memperoleh pendidikan harus diimbangi dengan ketersediaan kesempatan pendidikan. Kesempatan yang baik ini harus disambut dengan kemauan dan usaha individu sebagai pembelajar, sehingga individu dapat

menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, sejajar dengan manusia lain, dan bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya.

Manusia yang berkualitas dapat ditinjau dari unsur kreativitas dan produktivitas kinerja oleh individu maupun kelompok. Kedua unsur tersebut dapat diperoleh melalui keikutsertaan individu dan kelompok dalam pendidikan. Pendidikan menjadikan sumber daya manusia memiliki perubahan pola pikir dan keterampilan ke arah yang lebih kreatif dan produktif. Sumber daya manusia yang kreatif dan produktif menjadi bekal agar mampu bersaing dalam persaingan global yang dinamis, seperti eksistensi Indonesia dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) di Kawasan Asia Tenggara. Dalam persaingan global, prinsip yang berlaku adalah tenaga kerja yang terdidik, terampil, dan kompetitif. Kebalikannya, pekerja yang minim pendidikan serta keterampilan memiliki potensi cukup untuk tersisihkan.

Untuk mencapai tenaga kerja yang berkualitas, pendidikan harus terselenggara dengan berorientasi pada peningkatan kecakapan hidup atau kompetensi dan berlangsungnya proses pembelajaran berbasis proyek. Linieritas tujuan dan proses pembelajaran berbasis proyek menuai konsekuensi terciptanya lingkungan belajar yang memfasilitasi pengalaman partisipatif-integratif bagi individu di dunia nyata.

Prinsip pembelajaran yang mendukung hal tersebut dapat diperjelaskan sebagai berikut. (Simons dalam Waras, 2007)

1. Situasi belajar, lingkungan, isi dan tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami “dunia nyata.
2. Sumber-sumber data primer digunakan agar menjamin keaslian dan kompleksitas dunia nyata.

3. Mengembangkan kecakapan hidup dan bukan reproduksi pengetahuan.
4. Pengembangan kecakapan ini berada di dalam konteks individual dan melalui negosiasi sosial, kolaborasi, dan pengalaman.
5. Kompetensi awal, keyakinan, dan sikap dipertimbangkan sebagai prasyarat.
6. Keterampilan pemecahan masalah, berpikir tingkat tinggi, dan pemahaman mendalam menjadi penekanan penting.
7. Peserta didik diberi peluang untuk belajar secara *apprenticeship* (magang) di mana terdapat penambahan kompleksitas tugas, pemerolehan pengetahuan dan keterampilan.
8. Kompleksitas pengetahuan dicerminkan oleh penekanan belajar pada keterhubungan konseptual, dan belajar interdisipliner.
9. Belajar kooperatif dan kolaboratif diutamakan agar dapat mengekspos peserta didik ke dalam pandangan-pandangan alternatif.
10. Pengukuran adalah otentik dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.

B. Pengertian *Project Based Learning*

Salah satu metode pembelajaran inovatif yang sudah digunakan di negara maju—lainnya USA—adalah pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*). Metode ini menitikbertakan pada pembelajaran kontekstual, di mana realisasinya berupa aktivitas-aktivitas produktif dalam bingkai proyek yang kompleks. Definisi secara lebih komperehensif tentang *Project Based Learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* (2005) adalah sebagai berikut.

1. *Project-based learning is curriculum fueled and standards based.* *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui *Project Based Learning*, proses inkuiri dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan mengelola peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.
2. *Project-based learning asks a question or poses a problem that each student can answer.* *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan pendidik mengembangkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*). Mengingat bahwa masing-masing peserta didik mempunyai perbedaan gaya, maka *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menelusuri konten (materi) dengan menggunakan cara-cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik mampu menjawab pertanyaan penuntun.
3. *Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum.* *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik membuat “jembatan” penghubung antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, peserta didik bisa melihat pengetahuan secara holistik.

4. *Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues.* Pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang mendorong tugas-tugas intelektual yang abstrak untuk mengeksplorasi masalah yang kompleks. Oleh sebab itu, metode ini menjadikan pemahaman sebagai fokusnya.

Karakteristik *Project Based Learning* antara lain: peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja, adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik, peserta didik merancang proses untuk menentukan solusi atas permasalahan yang diajukan, peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan, proses evaluasi dijalankan secara berkelanjutan, peserta didik secara berkala melakukan perenungan pada aktivitas yang telah dilakukan, produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara autentik, dan situasi pembelajaran sangat terbuka terhadap kesalahan dan perubahan (Global SchoolNet, 2000). Karakteristik *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai rambu-rambu penyelenggaraan pembelajaran berorientasi proyek agar memudahkan guru dan peserta didik terlibat di dalamnya.

Di dalam perkembangannya, metode *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) terus dikembangkan dan disempurnakan hingga melahirkan metode *Project Based Learning*. Hal ini disebabkan proyek yang menghasilkan produk pasti didahului oleh masalah. Namun, masalah belum tentu menghasilkan produk. *Project Based Learning* merupakan salah satu strategi pelatihan yang berorientasi pada CTL atau *contextual teaching and learning process* (Jones, Rasmussen

dan Moffit, 1997). CTL merupakan konsep pembelajaran yang membantu pendidik menautkan antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata dan mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat.

Project Based Learning adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan problem autentik yang terjadi sehari-hari melalui praktik langsung di masyarakat (John, 2008:374). *Project Based Learning has also referred to by other names, such as project based teaching, experienced based education, authentic learning or anchored instruction* (Arends 1997:156). *Project based learning* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis proyek, pendidikan berbasis pengalaman, belajar autentik pembelajaran yang berakar pada masalah-masalah kehidupan nyata (Arends 1997:156). Gijbels (2005:29) menyatakan bahwa *Project Based Learning is used to refer to many contextualized approaches to instruction that anchor much of learning and teaching in concrete. This focus on concrete problem as initiating the learning process is central in most definition of Project Based Learning.*

Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang dilakukan melalui proses pelatihan dari permasalahan nyata yang dilakukan sendiri ataupun kelompok melalui kegiatan tertentu (proyek). Titik paling penting terletak pada penyelesaian masalah di kehidupan nyata yang dilakukan dalam suatu proyek kegiatan sebagai proses pembelajaran. Metode pembelajaran *Project Based Learning* memungkinkan peserta didik belajar melalui situasi dan *setting* yang bermula dari masalah-masalah yang nyata atau kontekstual. Teknik pembelajaran dalam *Project Based Learning* dapat berupa kerja kelompok yang dinamis, investigasi secara independen, mencapai tingkat pemahaman yang tinggi, dan mengembangkan keterampilan individual dan sosial.

Metode *Project Based Learning* ini berbeda dengan pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang sekadar fokus pada prestasi ide-ide dan

keterampilan pendidik. Peran pendidik pada metode *Project Based Learning* adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog bagi peserta didik. *Project Based Learning* tidak akan terjadi tanpa keterampilan pendidik dalam mendesain lingkungan pelatihan yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan dialog secara terbuka antara pelatih dan peserta. Pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* harus menggunakan masalah masalah konkret, sehingga peserta pelatihan dapat belajar, berpikir kritis, terampil memecahkan masalah, mendukung pengembangan keterampilan teknis, dan perolehan pengetahuan yang mendalam. Metode pembelajaran *Project Based Learning* ini fokus pada pemecahan masalah nyata, kerja kelompok, umpan balik, diskusi dan laporan akhir proyek. Adapun, di dalam rangkaian kegiatan pembelajaran, guru memiliki fungsi fasilitator, yaitu menjadi pemandu siswa selama pembelajaran. Peserta didik dalam *Project Based Learning* diupayakan untuk terlibat aktif selama pembelajaran dan meningkatkan *critical thinking skills*. Konsep tersebut sejalan dengan pendapat Levin (2001: 1) menyatakan bahwa "*Project Based Learning is an instructional method that encourages learners to apply critical thinking, problem solving skill, and content knowledge to real world problems and issues*".

C. Perbedaan Kelas Konvensional dengan Kelas *Project Based Learning*

Pengembangan metode *Project Based Learning* dilandasi pemikiran filsafat konstruktivisme. Aliran ini memfokuskan pada penciptaan suasana pembelajaran yang mengharuskan siswa agar mampu mengonstruksi secara mandiri pengetahuannya. Dalam pandangan yang lain, metode ini menyerahkan segala sesuatunya—perencanaan kegiatan belajar, pelaksanaan proyek dengan kerja sama, hingga mampu melahirkan produk kerja yang bisa dipaparkan kepada khalayak—kepada peserta didik.

Perbedaan yang menonjol antara metode *Project Based Learning* dengan metode konvensional adalah dari peran pendidik dan peserta didik. Dalam pemanfaatan metode pembelajaran berbasis proyek, pendidik selaku fasilitator dan peserta didik menjadi subjek pembelajaran. Adapun, pada pembelajaran berperspektif konvensional, pendidik memiliki kewajiban untuk memiliki pengetahuan yang memadai terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Dalam pengimplementasian metode *Project Based Learning* peserta didik dimungkinkan untuk membiasakan diri bekerja sama dengan peserta didik yang lain. Adapun, dalam proses evaluasi atau asesmen dilaksanakan dengan menggunakan asesmen autentik. Sedangkan, pada penggunaan metode konvensional pembelajaran bersifat individualistis, asesmen lebih berpusat bukan pada proses, melainkan pada hasil pembelajaran.

Detail rincian perbedaan kedua metode tersebut—metode *Project Based Learning* dan konvensional—dapat dicermati pada table di bawah ini.

Aspek	Konvensional	<i>Project based learning</i> (PjBL)
1. kurikulum	Orientasi pada kurikulum yang baku	Rentang waktu panjang, <i>interdisciplinary</i> , pelajar sebagai pusat perhatian dalam menyimak isu dunia nyata yang menarik perhatian pelajar
	Cakupan materi yang	Adanya investigasi dan riset

	lebar	yang mendalam
	Menghafal materi tanpa berpikir fakta	Pelajar duduk secara fleksibel, santai dan berkolaborasi di dalam tim.
		Petunjuk pembelajaran fleksibel, banyak perbedaan tingkat dan topik yang dipelajari oleh tiap pelajar
		mendorong pelajar bekerja dalam tim yang heterogen untuk mencapai target
2. kelas	Posisi meja dan tempat duduk disusun secara rapi mengikuti pola lama dan peserta didik menempati sesuai seperti lazimnya.	Fleksibilitas penempatan peserta didik dan bekerja sama secara berkelompok.
	Berupaya mengakomodasi secara merata—bobot belajar—kepada seluruh peserta didik.	Petunjuk pembelajaran fleksibel, banyak perbedaan tingkat dan topik yang dipelajari oleh tiap pelajar
	Berusaha secara individu untuk mencapai target	mendorong pelajar bekerja dalam tim yang heterogen untuk mencapai target
3. pelajar	Bergantung kepada pengajar dalam menyelesaikan intruksi	Bertanggung jawab atas diri sendiri, menggambarkan tugasnya sendiri dan bekerja sebagai anggota
4. pendidik	Pendidik sebagai pemberi ceramah/ narasumber dan tenaga ahli.	Pendidik sebagai fasilitator dan menyediakan sumber daya
5. teknologi	Memberikan reward bagi yang menyelesaikan	Menggunakan alat yang terintegrasi dalam semua

	tugas dan sebaliknya memberikan hukuman bagi yang tidak menguasai konsep	aspek kelas, seperti dalam pemecahan masalah, komunikasi, meneliti hasil, dan mengumpulkan informasi.
--	--	---

Sumber: Purnawan, 2007

156- BAGIAN 9 : MODEL DAN PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL)

Kelebihan metode pembelajaran melalui *Project Based Learning* adalah

1. Siswa dilatih untuk memiliki sifat *reasoning* untuk memecahkan permasalahan proyek;
2. Siswa dilatih untuk mampu mengonstruksi hipotesis dalam upaya menyelesaikan persoalan proyek;
3. Siswa dilatih untuk memiliki *critical and contextual thinking skills*.
4. Siswa dilatih untuk mampu melaksanakan sebuah eksperimen untuk membuktikan hipotesisnya;
5. Siswa dilatih untuk mampu mengambil keputusan untuk menyelesaikan persoalan dengan cara: (a) siswa didorong turut aktif serta fokus pada saat berdiskusi; (b) siswa didorong untuk mampu berpikir dengan mengembalikan pertanyaan kepada mereka; (c) Siswa didorong agar mampu menyusun analisis masalah, sintesis masalah, melakukan evaluasi, dan menyusun ringkasan hasil evaluasi; dan (d) Siswa dibantu dalam mengidentifikasi sumber, referensi, dan prinsip (materi) dalam menelaah permasalahan dan alternatif solusinya.

D. Proses Pembelajaran dengan Metode *Project Based Learning*

Pemanfaatan metode *Project Based Learning* di dalam pembelajaran membutuhkan persiapan dari pendidik, di antaranya 1) pendidik diharuskan menetapkan masalah riil pada materi pembelajaran, 2) pendidik diharuskan mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan, 3) pendidik harus mampu menyajikan persoalan yang menjadi panduan peserta didik, 4) menentukan alokasi waktu dan jadwal pembelajaran, 5) mengelola grup belajar, 6) menentukan sumber belajar, 7) pendidik mampu membuat skema lingkungan belajar, dan 8) pendidik hendaknya mampu menyusun format asesmen proses dan hasil belajar.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning*, seorang guru maupun pendidik mempunyai peran sebagai berikut.

1. Pengatur waktu selama pembelajaran.
2. Mengendalikan situasi dan jalannya pembelajaran—menjadi penengah apabila terjadi permasalahan antar peserta didik di kelas, membangun sistem kolaboratif antar siswa.
3. Mengamati segala tingkah laku dan sikap siswa.
4. Mengupayakan keaktifan, interaksi, dan kepercayaan diri siswa dalam berpendapat.
5. Mengajak siswa untuk mampu melakukan evaluasi diri—potensi dan kekurangan—selama proses pembelajaran.

Tahapan-tahapan pengimplementasi metode *Project Based Learning* di dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Pendidik/guru membagi peserta didik/siswa ke dalam beberapa tim kecil dan masing-masing tim mengerjakan proyek riil (*connecting the problem*).
2. Pendidik/guru memberikan arahan dan penjelasan mengenai proyek (*setting the structure*) yang harus dikerjakan ke tiap tim.
3. Setiap siswa di dalam tim diharuskan berupaya semaksimal mungkin melakukan pengidentifikasian persoalan proyek (*visiting the problem*).
4. Siswa melakukan proses penelusuran dan pengumpulan informasi dari beragam referensi dan narasumber (ahli) guna memperoleh pengetahuan tentang masalah (*re-visiting the problem*).
5. Peserta didik saling bekerja sama dan berdiskusi dalam memahami masalah dan mencari solusi (*produce the product*) terhadap masalah yang dihadapi dan langsung diterapkan. Peran pendidik/guru adalah bertindak sebagai pendamping.
6. Tiap kelompok mempresentasikan pengalaman saat memecahkan masalah kepada kelompok lainnya untuk mendapatkan masukan dan penilaian (*evaluation*) dari kelompok lainnya.

Terdapat enam langkah pada metode *Project Based learning* menurut pendapat Delise (1997:27-35), yaitu

1. *Connecting with the problem.* Pendidik menentukan, menyusun, dan memberikan persoalan yang dikaitkan dengan realita yang ada.
2. *Setting up the structure.* Apabila seluruh siswa sudah berkontribusi atau aktif dalam persoalan, maka selanjutnya guru/pendidik membuat format rancangan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa/peserta didik. Format rancangan tersebut merupakan aspek utama dari peran dan fungsi pendidik dalam membimbing siswa untuk mengembangkan *critical and contextual thinking skills* dalam mencari penyelesaian persoalan.
3. *Visiting the problem.* Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan ide tentang cara-cara menyelesaikan masalah, sehingga terciptalah daftar ide yang dapat diklarifikasi dan ditindak lanjuti dalam tiap kelompok.
4. *Revisiting the problem.* Selepas siswa di tiap tim telah menyelesaikan tugas mandiri, mereka akan bergabung kembali dalam kelas besar untuk menemukan kembali masalah pokok. Pendidik pada awalnya meminta tiap kelompok kecil untuk melaporkan hasil pengamatan dan diskusi mereka. Pada saat itu pendidik menilai sumber yang dipakai peserta didik mulai dari referensi, waktu yang digunakan, hingga efektivitas rencana tindakan yang akan dilakukan.
5. *Producing a product/performance.* Peserta didik membuat hasil pemecahan masalah yang disampaikan kepada pendidik untuk dievaluasi dari segi mutu isi dan penguasaan keterampilan mereka.
6. *Evaluating performance and the problem.* Pendidik meminta peserta didik untuk mengevaluasi kinerja mereka dalam mengkaji masalah dan memberikan alternatif solusi.

Prosedur pembelajaran melalui metode *project Based learning*, dapat digambarkan mulai dari penyampaian masalah kepada peserta didik hingga kegiatan evaluasi kinerja yang dicapai. Prosedur ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Siklus Pembelajaran Metode *Project Based Learning*
(Delice, 1997)

Pada tahap akhir kegiatan dilakukan penilaian yang merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Pada penilaian proyek setidaknya ada 3 hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu

1. Kemampuan pengelolaan, kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.

2. Relevansi, kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.
3. Keaslian, proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

Adapun contoh penilaian dalam tahap proses pembelajaran pada tabel berikut:

No	Tahapan	Skor
1	Perencanaan <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan alat • Menyiapkan bahan 	1-5
2	Pengumpulan data <ul style="list-style-type: none"> • Mencatat hasil pengamatan • Data sesuai dengan hasil pengamatan 	1-10
3	Pengorganisasian data <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan data berdasarkan jenis indikator buatan 	1-5
4	Pengolahan data <ul style="list-style-type: none"> • Menetapkan jenis indikator buatan 	1-5
5	Penyajian data <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tertulis • Mempresentasikan hasil pengamatan 	1-10
	Jumlah skor	5-35

Selama pembelajaran dengan memanfaatkan metode *Project Based Learning* berlangsung, siswa diupayakan terlibat—baik fisik, pikiran, maupun mental—pada sasaran riil secara maksimal. Tujuannya adalah agar siswa termotivasi dalam belajar, memiliki kemampuan saat membuat keputusan, serta mengembangkan daya kritis dan inovatif dalam menyelesaikan permasalahan proyek.

A. Kelebihan dan Kekurangan *Project Based Learning*

Project based learning merupakan salah satu metode yang komprehensif dalam membagikan arahan kepada siswa supaya dapat berkontribusi maksimal dalam menyelesaikan masalah-masalah riil. Pengimplementasian *project based learning* yang ideal akan berdampak positif bagi siswa dalam mengembangkan beragam keterampilan secara individu, seperti daya kritis, kreatif, dan produktif.

Project based learning dapat dinilai berhasil manakala siswa termotivasi untuk lebih kritis, kreatif, aktif, dan produktif selama pembelajaran. Adapun, kelebihan-kelebihan yang didapat selama penerapan metode ini adalah sebagai berikut (Purnawan, 2007).

1. Meningkatkan kemandirian siswa karena selain turut aktif selama pembelajaran—mencari solusi permasalahan dan mengambil keputusan—siswa juga diberi keleluasaan untuk belajar.
2. Merancang model pembelajaran yang bersifat multidisipliner.
3. Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan di luar sekolah, memperhatikan aspek kehidupan dunia nyata, dan mengembangkan keterampilan praktis dalam memecahkan permasalahan riil.
4. Membuat hubungan peserta didik dan pendidik menjadi berbeda. Hal ini disebabkan pendidik memposisikan diri sebagai pelatih, fasilitator, dan *co-learner*.
5. Memberi peluang untuk mengembangkan relasi dengan sebuah komunitas yang lebih besar dan variatif.
6. Membuat peserta didik lebih terlibat aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks melalui proyek.
7. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi secara riil.
8. Memberikan pengalaman pada peserta didik berupa pembelajaran dan praktik dalam mengelola proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas-tugas.

9. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks untuk berkembang sesuai kebutuhan dan permasalahan di kehidupan nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati dapat senang menjalani proses pembelajaran.

Selain memiliki berbagai kelebihan, *Project based learning* memang juga memiliki kelemahan. Kelemahan dalam *project based learning* antara lain adalah sebagai berikut.

1. Memerlukan waktu yang relatif banyak dalam memecahkan persoalan.
2. Biaya yang dikeluarkan cukup besar.
3. Fungsi dan peran guru/pendidik sebagai subjek pembelajaran dirasa cukup efektif oleh guru/pendidik selama pembelajaran.
4. Instrumen yang digunakan di dalam pembelajaran relatif banyak.
5. Ketidakmampuan siswa dalam mengumpulkan data dan bereksperimen akan menyebabkan sulit berkembang.
6. Terdapat beberapa kasus yang menyebabkan siswa tidak aktif di dalam tim, misalnya perbedaan masalah riil tiap tim. Hal ini membuat ketidakpahaman siswa untuk mencerna topik secara komprehensif.

CONTOH IMPLEMENTASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMATIK

Satuan Pendidikan : Program paket A

Kelas/Semester : 4/2

Mata pelajaran : Matematika

Tema/Sub Tema : Bilangan Alokasi

Waktu : 90 menit

A. Kegiatan Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi

Dasar

Matematika

1. Memahami konsep bilangan negatif menggunakan hal-hal yang konkrit dan garis bilangan
2. Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, membuat model matematika dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen, serta memeriksa kebenarannya.

Indikator

1. Menjelaskan cara mengurutkan bilangan bulat dengan menggunakan garis bilangan.
2. Mengurutkan bilangan bulat menggunakan garis bilangan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis bilangan dari guru dengan rasa ingin tahu.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menceritakan pengalamannya bersama guru dengan detail.
3. Setelah mengamati gambar siswa mampu menjelaskan urutan bilangan bulat dengan benar.
4. Setelah bereksplorasi siswa mampu mengurutkan bilangan bulat dengan benar.
5. Setelah menganalisis teks dan berdiskusi, siswa mampu menyelesaikan latihan soal yang berhubungan dengan bilangan bulat dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Mengenal bilangan bulat yang terdapat dalam gambar permukaan air laut.
2. Membedakan bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif.

E. Metode, Strategi dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab dan Penugasan
2. Strategi : *Project Based Learning*
3. Pendekatan : Scientific (mengamati, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/ menalar, dan mengomunikasikan)

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

- 1 Media : bahan-bahan untuk membuat periskop
.
(Kertas
- 2 Karton) Alat : PPT, buku LKS
.
- 3 Sumber Belajar : Buku Siswa
.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

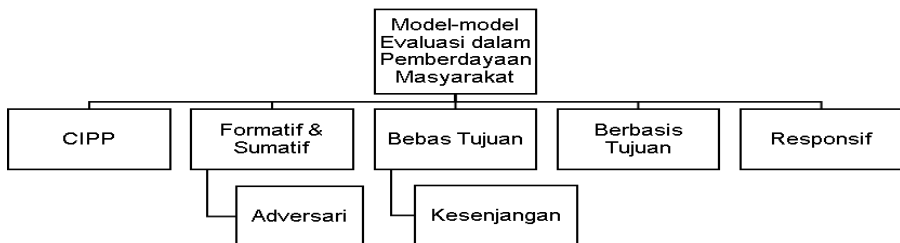
<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruangan dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar. 3. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. 4. Guru menanyakan kehadiran siswa dengan mengecek daftar presensi dan mengisi daftar presensi siswa. 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. 6. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Seperti: "Apakah dari kalian masih ingat dengan bilangan cacah?" 	<p>15 menit</p>
--------------------	--	-----------------

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>7. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pembelajar hari ini.</p> <p>8. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</p> <p>9. Guru menyampaikan garis besar dari pokok materi yang akan disampaikan dengan merangsang pengetahuan siswa dan kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran.</p>	
Inti	<p>A. Penentuan pertanyaan mendasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. apakah bilangan itu? 2. berapa jenis-jenis bilangan? 3. apakah yang dimaksud dengan bilangan bulat? 4. ada berapa macam-macam bilangan bulat itu? <p>B. Menyusun perencanaan proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa untuk dibentuk menjadi sebuah kelompok, masing-masing kelompok terdiri 5 anggota. 2. Guru dan siswa berdiskusi tentang sebuah object yang akan dijadikan sebuah proyek pada pembelajaran hari ini yaitu bilangan. 3. Guru menjelaskan proyek yang akan dibuat dan menginformasikan kepada siswa mengenai alat dan bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan proyek sebuah periskop. 4. Guru meminta siswa untuk membawa alat dan bahan yang akan digunakan mengidentifikasi bilangan. <p>C. Menyusun jadwal</p> <p>Guru menginformasikan kepada siswa bahwa kegiatan proyek akan dilakukan dalam 1 kali pertemuan.</p> <p>D. Monitoring</p> <p>Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi jenis-jenis bilangan dan mengecek pekerjaan siswa serta membantu siswa yang masih mengalami kesulitan.</p>	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>E. Menguji Hasil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melihat dan mengevaluasi hasil pekerjaan kelompok. 2. Kemudian masing-masing kelompok diminta maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil proyek yang telah dilakukan. 3. Guru memberikan suatu penguatan terhadap materi bilangan. 4. Guru memberikan nilai sebagai umpan balik sesuai dengan pekerjaan. <p>F. Mengevaluasi Pengalaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil belajar pada hari ini. 2. Refleksi dari keseluruhan pelaksanaan proyek yang dilakukan oleh siswa. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa baik melakukan refleksi dari pembelajaran para pertemuan hari ini. 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari 3. Melakukan penilaian hasil belajar. 4. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran yang didapat hari ini. 5. Menginformasikan kegiatan yang akan datang. 6. Memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dirumah bersama orang tua. 7. Siswa berdoa bersama. 8. Guru mengakhiri pelajaran dengan memberikan nasihat dan mengucapkan salam. 	15 menit

BAGIAN 10

MODEL-MODEL EVALUASI DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT



A. Model-model Evaluasi dalam Pemberdayaan Masyarakat

1. Model Evaluasi *Context, Input, Process, dan Product*

Pada awal kemunculannya, istilah evaluasi dianggap asing dan baru. Hingga saat ini evaluasi telah berkembang menjadi disiplin ilmu yang mapan. Bidang kajian evaluasi telah memberikan manfaat berupa rekomendasi bagi penyelenggara program pembelajaran dalam mengambil keputusan, apakah program tersebut tidak diteruskan, diteruskan, atau dikembangkan. Tren pemanfaatan bidang evaluasi mengarah pada implementasi secara integratif dalam program-program seperti evaluasi program pelatihan dalam perusahaan, evaluasi program pembelajaran dalam pendidikan, maupun evaluasi kinerja para pegawai negeri sipil pada sebuah instansi tertentu.

Implementasi kegiatan evaluasi dapat berbeda-beda, tergantung pada maksud dan tujuan dari evaluasi dalam konteks tertentu. Evaluasi program pembelajaran tidak akan sama dengan evaluasi kinerja pegawai. Evaluasi program pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana hasil belajar telah tercapai secara optimal sesuai dengan target dan tujuan pembelajaran yang dirancang. Sedangkan evaluasi kinerja pegawai dilakukan dengan tujuan untuk melihat kualitas, loyalitas, atau motivasi kerja pegawai, sehingga kualitas hasil produksi dapat ditentukan. Perbedaan tersebut menyebabkan variasi model evaluasi yang dapat menjadi pertimbangan bagi evaluator dalam melakukan evaluasi.

Pembahasan bagian ini adalah model evaluasi CIPP. Model evaluasi ini dikembangkan oleh Stufflebeam, dkk. (1967) di Ohio State University. CIPP merupakan singkatan dari, *Context evaluation* 'evaluasi terhadap konteks', *Input evaluation* 'evaluasi terhadap masukan', *Process evaluation* 'evaluasi terhadap proses', *Product evaluation* 'evaluasi dari hasil'. Singkatan dari CIPP, itulah yang menjadi komponen evaluasi. Pengertian evaluasi menurut Stufflebeam yang dikutip oleh Ansyar (1989) bahwa evaluasi adalah proses memperoleh dan menyajikan informasi yang berguna untuk mempertimbangkan alternatif-alternatif pengambilan keputusan. Selanjutnya, The joint committee on Standards For Educational Evaluation (1994) mendefinisikan evaluasi sebagai kegiatan investigasi yang sistematis tentang keberhasilan suatu tujuan. Sedangkan Djaali, Mulyono dan Ramli (2000) mendefinisikan evaluasi sebagai proses menilai sesuatu berdasarkan standar objektif yang telah ditetapkan kemudian diambil keputusan atas objek yang dievaluasi.

Model evaluasi ini pada awalnya digunakan untuk mengevaluasi ESEA (*the Elementary and Secondary Education Act*) dan bersifat *a decision oriented evaluation approach structured* 'pendekatan evaluasi berorientasi keputusan terstruktur'. Hal ini berfungsi sebagai dasar administrator sekolah—kepala sekolah dan guru—untuk menetapkan kebijakan.

Komponen model CIPP yang meliputi *context, input, process, dan product*. Berikut penjelasan mengenai masing-masing komponen tersebut.

a. *Context Evaluation*

Evaluasi konteks (*context evaluation*) merupakan dasar dari evaluasi yang bertujuan menyediakan alasan-alasan dalam penentuan tujuan. Hal tersebut termasuk upaya yang dilakukan oleh evaluator dalam evaluasi konteks ini, yaitu memberikan gambaran dan rincian terhadap lingkungan, kebutuhan, serta tujuan. Tujuan utama dari evaluasi konteks untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari evaluasi. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan ini, evaluator akan dapat memberikan arah perbaikan yang diperlukan.

Stufflebeam (1983) menjelaskan bahwasannya evaluasi konteks dilakukan dengan maksud guna mengidentifikasi tingkat kelebihan dan kekurangan dari siswa. Tujuannya agar seorang guru atau pendidik bisa menentukan langkah perbaikan selanjutnya.

Menurut Sarah McCann (dalam Arikunto, 2004) evaluasi konteks meliputi penggambaran latar belakang program yang dievaluasi, memberikan tujuan program dan analisis kebutuhan dari suatu sistem, menentukan sasaran program, dan menentukan sejauh mana tawaran ini cukup responsif terhadap kebutuhan yang sudah diidentifikasi.

Kemudian, Arikunto & Safrudin menjelaskan bahwa evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek. Dalam hal ini Suharsimi memberikan contoh, evaluasi program makanan tambahan anak sekolah dalam pengajuan pertanyaan evaluasi sebagai berikut.

- 1) Kebutuhan apa saja yang belum terpenuhi dalam program, misalnya jenis makanan dan siswa yang belum menerima?
- 2) Tujuan pengembangan apakah yang belum tercapai oleh program, misalnya peningkatan kesehatan dan prestasi siswa karena adanya makanan tambahan?
- 3) Tujuan pengembangan apakah yang dapat membantu mengembangkan masyarakat, misalnya kesadaran orang tua untuk memberikan makanan bergizi kepada anak-anaknya?
- 4) Tujuan-tujuan manakah yang paling mudah dicapai, misalnya pemerataan makanan, ketepatan penyediaan makanan?

b. *Input Evaluation*

Tahap kedua model CIPP menurut Widoyoko (2009) adalah evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Evaluasi ini juga untuk menentukan kesesuaian lingkungan dalam membantu pencapaian tujuan dan objektif program. Disamping itu, evaluasi ini dibuat untuk memperbaiki program bukan untuk

membuktikan suatu kebenaran *'The purpose of evaluation is not to prove but to improve'* (Stufflebeam dalam Arikunto, 2004).

Komponen evaluasi masukan meliputi: (1) Sumber daya manusia; (2) sarana dan peralatan yang mendukung; (3) Dana atau anggaran; (4) Berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan. Dalam hal ini pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan pada tahap evaluasi masukan ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah makanan yang diberikan kepada siswa berdampak jelas pada perkembangan siswa?
2. Berapa orang siswa yang menerima dengan senang hati atas makanan tambahan itu?

Model evaluasi CIPP digunakan untuk mengukur, menerjemahkan dan mengesahkan perjalanan suatu program, di mana kekuatan dan kelemahan program dikenali. Kekuatan dan kelemahan program ini meliputi institusi, program itu sendiri, sasaran populasi/individu. Model evaluasi ini meliputi kegiatan pendeskripsian masukan dan sumberdaya program, perkiraan untung rugi, dan melihat alternatif prosedur dan strategi apa yang perlu disarankan dan dipertimbangkan (Guba & Stufflebeam, 1970). Singkatnya, input merupakan model yang digunakan untuk menentukan bagaimana cara agar penggunaan sumberdaya yang ada bisa mencapai tujuan serta secara esensial memberikan informasi tentang apakah perlu mencari bantuan dari pihak lain atau tidak. Aspek input juga membantu menentukan prosedur dan desain untuk mengimplementasikan program. Evaluasi ini menolong mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan, bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya.

c. *Process Evaluation*

Worthen & Sanders (dalam Widoyoko, 2009) menjelaskan bahwa, evaluasi proses menekankan pada tiga tujuan: (1) *do detect or predict in procedural design or its implementation during implementation stage*; (2) *to provide information for programmed decision*; and (3) *to maintain a record of the procedure as it occurs*. Evaluasi proses digunakan untuk

mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi. Evaluasi proses meliputi koleksi data penilaian yang telah ditentukan dan diterapkan dalam praktik pelaksanaan program. Evaluasi proses digunakan untuk mengidentifikasi serta memperkirakan rencana tahapan selanjutnya maupun rencana penerapan pada tingkat penerapan, mempersiapkan data ketetapan rancangan serta berfungsi sebagai arsip tahapan yang sudah terlaksana.

d. *Product Evaluation*

Evaluasi produk merupakan penilaian yang dilakukan guna melihat ketercapaian atau keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditemukan sebelumnya. Pada tahap evaluasi inilah seorang evaluator dapat menentukan atau memberikan rekomendasi kepada evaluan. Apakah suatu program dapat dilanjutkan, dikembangkan atau bahkan dihentikan.

Sax (dalam Widoyoko, 2009) memberikan pemahaman tentang pengertian evaluasi produk/hasil adalah *“to allow to project director (or teacher) to make decision of program”*. Dari evaluasi proses diharapkan dapat membantu pimpinan proyek atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan, akhir, maupun modifikasi program. Sementara itu, menurut Tayibnapi (dalam Widoyoko, 2009) menerangkan evaluasi produk untuk membantu membuat keputusan selanjutnya, baik mengenai hasil yang telah dicapai maupun apa yang dilakukan setelah program itu berjalan.

Dari pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi produk merupakan penilaian yang dilakukan untuk melihat ketercapaian/keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap evaluasi inilah seorang evaluator dapat menentukan atau memberikan rekomendasi kepada evaluasi apakah suatu program dapat dilanjutkan, dikembangkan/modifikasi, atau bahkan dihentikan.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model CIPP

Widoyoko (2009) menjelaskan model evaluasi CIPP lebih komprehensif antara model evaluasi lainnya, karena objek evaluasi tidak hanya pada hasil semata, tetapi juga mencakup konteks, masukan proses, dan hasil. Selain kelebihan tersebut, di satu sisi model evaluasi ini juga memiliki keterbatasan, antara lain penerapan model ini, dalam bidang program pembelajaran di kelas mempunyai tingkat keterlaksanaan yang kurang tinggi jika tidak adanya modifikasi.

Peran Evaluasi	Tipe Evaluasi			
	Konteks	Input	Proses	Produk
Tujuan	Untuk menentukan konteks yang relevan, mengidentifikasi populasi target dan menilai kebutuhannya, mengidentifikasi peluang untuk memenuhi kebutuhan, mendiagnosa masalah yang mendasari kebutuhan, dan menilai apakah tujuan program dan prioritas cukup responsif terhadap kebutuhan yang dinilai.	Untuk mengidentifikasi dan menilai kemampuan sistem dan alternatif strategi program dan kemudian menilai strategi desain yang telah dipilih, anggaran, jadwal, dan kepegawaian dan keterlibatan <i>stakeholder</i> dalam perencanaan	Untuk mengidentifikasi atau memperbaiki kekurangan dalam desain atau pelaksanaannya, memberikan informasi untuk mengambil keputusan sebelum implementasi program menegaskan kegiatan yang bekerja dengan baik dan merekam dan menilai kejadian prosedural dan kegiatan.	Untuk mengidentifikasi hasil yang diinginkan ataupun yang tidak diinginkan yang berhubungan dengan tujuan dan penilaian kebutuhan dan konteks, masukan, proses informasi dalam hal faktor-faktor seperti kualitas, kejujuran, ekuitas, biaya, keamanan, dan signifikansi
Metode	Analisis sistem, survei, review dokumen, analisis data sekunder, interview, wawancara, fokus kelompok, tes diagnostik, studi kasus, kunjungan lapangan, studi epidemiologi, dan teknik Delphi	Analisis dokumen, wawancara, review literatur, kunjungan program, studi tim advokat.	Pemantauan potensi hambatan prosedural pada program dan mewaspadai yang tak terduga, memperoleh informasi untuk keputusan implementasi, mendokumentasikan proses dan biaya, memotret kemajuan pelaporan dari staf dan <i>stakeholder</i> lainnya	Pengukuran objektif skala sikap, dokumentasi partisipasi, wawancara, fotografi catatan, analisis efektivitas biaya, analisis parameter efek, evaluasi tujuan bebas, desain eksperimental.
Kegunaan	Untuk menentukan pengaturan yang akan digunakan, tujuan terkait dengan pencapaian kebutuhan.	Untuk memilih sumber strategi, solusi, dan desain prosedural, yaitu penataan kepegawaian, penjadwalan dan penganggaran perbaikan kegiatan	Untuk melaksanakan dan menyempurnakan desain dan prosedur program	Untuk memutuskan dalam melanjutkan modifikasi, atau memfokuskan kembali suatu program dan untuk menyajikan catatan yang jelas tentang efek positif dan negatif.

2. Model Evaluasi Formatif dan Sumatif

a. Model Evaluasi Formatif

Penilaian formatif merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan tujuan untuk melihat progres kemajuan belajar siswa pada saat sedang berlangsungnya proses pembelajaran. Arikunto (1996) merinci beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam penilaian formatif.

1) Manfaat bagi siswa:

- a) guna memahami sejauh mana seorang siswa mampu mencerna materi pembelajaran;
- b) untuk perbaikan belajar peserta didik

2) Manfaat bagi pendidik:

- a) untuk mengetahui sudah seberapa jauh materi yang disampaikan mampu diterima oleh siswa;
- b) untuk memahami bagian-bagian dari materi ajar yang belum diketahui.

3) Manfaat bagi sekolah:

- a) untuk mengetahui ketepatan program yang dijalankan;
- b) apakah metode pendekatan dan alat evaluasi yang digunakan telah tepat atau tidak (Arikunto, 1996)

4) Waktu Pelaksanaan

Melihat kesesuaian antara manfaat dengan tujuan penilaian formatif sehingga penilaian ini dibuat dengan memperhitungkan hasil latihan singkat dari latihan terbimbing maupun pada akhir bagian pelajaran yang pendek. Hal ini disebabkan evaluasi latihan terbimbing itu dapat dikatakan berhasil manakala dilakukan dengan cara analitis secara berangsur-angsur.

5) Aspek Tingkah Laku yang Dinilai

Perspektif utama dari penilaian formatif ini mengarah secara khusus pada aspek kognitif (wawasan) serta psikomotor (keterampilan) yang tercantum dalam tujuan pelajaran. Adapun, untuk memperhitungkan aspek afektif—tindakan serta angka—pemakaian evaluasi formatif tidaklah tepat dan sesuai. Hal ini dikarenakan apabila untuk menilai kemajuan aspek afektif dibutuhkan rentang waktu pengajaran yang cukup lama.

6) Cara Menyusun Soal

Agar penilaian formatif ini dapat berfungsi secara maksimal, maka penilaian ini wajib disusun sedemikian rupa sehingga tujuan utama dari proses penilaian ini dapat tercapai. Oleh sebab itu, pertanyaannya harus disusun sedemikian rupa dengan menjabarkan tujuan khusus pengajaran ke dalam wujud soal.

7) Pendekatan Evaluasi yang Digunakan

Berdasarkan tujuan evaluasi formatif, fokus utama penilaian terletak pada kemampuan setiap siswa. Oleh sebab itu, landasan evaluasi formatif ini ialah penilaian yang bersifat absolut.

8) Cara Pengolahan Hasil Evaluasi

Berikut beragam teknik pengolahan output penilaian formatif.

- a) Hitung persentase siswa yang tidak mampu menjawab setiap pertanyaan. Kemudian, merujuk pada *output* persentase tersebut, pendidik bisa melihat tujuan khusus pengajaran (TKP) setiap siswa dan setiap kelas.
- b) Menghitung persentase penguasaan kelas terhadap bahan yang telah disajikan. Cara pengolahan ini bertujuan untuk mendapatkan keterangan, apakah kriteria keberhasilan belajar dari segi materi yang diharapkan telah tercapai atau belum.
- c) Menghitung persentase jawaban yang benar yang dijawab setiap peserta didik dalam tes secara keseluruhan. Dengan angka persentase ini, guru akan dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik telah menguasai bahan yang telah diajarkan. Jadi, akan diketahui sejauh mana tingkat keberhasilan setiap peserta didik atas unit pengajaran yang telah diajarkan ditinjau dari sudut kriteria keberhasilan belajar yang diharapkan atau yang telah ditetapkan.

9) Pemanfaatan Hasil Evaluasi

Hasil pengolahan evaluasi formatif sebagaimana disebutkan di atas, dapat digunakan untuk keperluan-keperluan sebagai berikut.

- a) Berdasarkan angka persentase peserta didik yang gagal dalam setiap soal, pendidik dapat mempertimbangkan apakah bahan

pelajaran terkait soal tersebut perlu atau tidak perlu disampaikan kembali secara umum.

- b) Merujuk pada persentase penguasaan materi yang disajikan di kelas, guru dapat menilai sendiri efektivitas pengajarannya. Jika angka itu belum mencapai kriteria keberhasilan, maka guru akan melakukan refleksi dan memikirkan perbaikan-perbaikan apa yang perlu diadakan agar proses belajar-mengajar dapat berjalan secara efisien dan efektif. Harapan selanjutnya supaya kriteria keberhasilan itu dapat tercapai.
- c) Apabila sudah memperoleh informasi tentang jumlah persentase jawaban yang tepat pada setiap tes siswa, pendidik bisa memetakan kelebihan dan kekurangan setiap siswa. Pada akhirnya, pendidik memiliki bahan untuk digunakan untuk menentukan apakah siswa memerlukan perlakuan khusus—pelajaran, dukungan, atau layanan—dari guru untuk menyelesaikan permasalahan ketika belajar (Rohani dan Ahmadi, 1991: 173-175).

10) Contoh Evaluasi Formatif

Paparan di bawah ini merupakan entitas model penilaian formatif menggunakan ragam aneka pengolahan.

- a) Mengelola *output* tiap Tujuan Khusus Pengajaran (TKP)
TKP adalah gambaran orientasi mata pelajaran pada satuan pembelajaran. Di bagian administrasi ini, evaluator mencari persentase kegagalan pada setiap pertanyaan dari semua siswa yang mengikuti tes.
- b) Model Evaluasi Sumatif
Evaluasi Sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan setelah sekumpulan program pembelajaran selesai diberikan. Adapun, tujuan utama dari evaluasi sumatif ini adalah untuk menentukan nilai yang melambangkan keberhasilan peserta didik setelah mereka menempuh program pengajaran dalam waktu tertentu (Sudijono, 2007: 23). Fungsi evaluasi sumatif adalah Untuk menentukan angka kemajuan dan hasil belajar peserta didik. Manfaat Evaluasi Sumatif adalah untuk: (1) menentukan nilai; (2)

menentukan seorang anak dapat atau tidak mengikuti kelompok dalam menerima program berikutnya.

Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilakukan selepas serangkaian program pembelajaran telah dilaksanakan. Tujuan primer penilaian sumatif ini ialah untuk menentukan nilai simbolis dari keberhasilan seorang siswa apabila sudah menyelesaikan suatu program pendidikan dalam jangka waktu tertentu (Sudijono, 2007: 23). Fungsi penilaian sumatif ialah untuk mengetahui kemajuan dan *output* belajar siswa. Adapun, manfaat penilaian sumatif adalah: (1) penilaian; (2) menentukan apakah seorang siswa bisa bergabung dengan kelompok untuk memperoleh rangkaian kegiatan selanjutnya.

1) Waktu Pelaksanaan

Berdasarkan fungsi evaluasi, maka evaluasi sumatif dapat dilaksanakan untuk menilai hasil belajar jangka panjang dari suatu proses belajar-mengajar seperti pada akhir program pembelajaran.

2) Aspek Tingkah Laku yang Dievaluasi

Aspek perilaku yang akan dinilai seyogyanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), serta afektif (perilaku dan nilai) dengan tujuan untuk pencapaian jangka panjang.

3) Cara Menyusun Soal

Evaluasi sumatif ini adalah penilaian yang dilaksanakan di akhir kegiatan pembelajaran, sebagai akibatnya materi pembelajaran yang diujikan relatif luas dan bervariasi. Akibatnya, pertanyaan yang dirumuskan berdasarkan tujuan khusus pengajaran (TKP) seperti dalam penilaian formatif tidak akan efektif. Namun, perumusan pertanyaan hendaknya dilandaskan pada tujuan umum pengajaran (TUP) kurikulum secara keseluruhan.

Selain itu, disebabkan tujuan dari penilaian sumatif ialah untuk menetapkan tingkat progres setiap siswa, termasuk apakah akan lulus atau

tidak ulus, persoalan taraf kesulitan pertanyaan hendaknya dipertimbangkan.

Setiap pertanyaan hendaknya dikonstruksi dengan mempertimbangkan segala sesuatunya agar dapat merangkul kategori mudah, sedang, dan sulit dengan rasio sekitar 3:5:2, walaupun perbandingan ini tidak absolut. Ihwal taraf kesukaran pertanyaan ini agar output evaluasi bisa menggambarkan tentang taraf intelegensi masing-masing siswa menurut klasifikasi rendah, sedang, dan cerdas.

Selain taraf kesulitan pertanyaan, hal yang membedakan masing-masing pertanyaan dalam penilaian sumatif juga dipertimbangkan. Hal ini mengindikasikan bahwa masing-masing pertanyaan hendaknya memiliki suatu kelebihan agar dapat memilah dan menentukan siswa yang cerdas, kurang cerdas, ataupun tidak cerdas. Taraf kesulitan serta hal yang membedakan suatu pertanyaan dapat diidentifikasi dengan menganalisis pertanyaan-pertanyaan tersebut setelah tes dilakukan, sehingga pendidik harus mencermati wawasan selanjutnya tentang "analisis soal".

4) Pendekatan Evaluasi yang Digunakan

Dalam penilaian sumatif, ada dua pendekatan yang bisa difungsikan untuk melakukan proses evaluasi.

- a) Evaluasi yang berbasis kriteria asbsolut.
- b) Evaluasi yang berbasis aturan relatif (kelompok)

5) Cara Pengolahan Hasil Evaluasi

Terdapat dua proses pengolahan output penilaian sumatif, hal ini disebabkan ada dua pendekatan.

- a) Memproses output penilaian dengan takaran absolut. Apabila pemrosesan output penilaian berbasis pada takaran absolut atau berbasis kriteria tertentu, yang hendaknya ditemukan ialah persentase jawaban yang benar dari masing-masing siswa.
- b) Pemrosesan output penilaian dari aturan atau kebiasaan relatif (kelompok). Pemrosesan output penilaian dari aturan atau kebiasaan relatif, bisa memakai nilai-nilai yang baku, misalnya skala nilai 0 – 10 atau skala nilai 0 – 100.
- Untuk mengonversi skor mentah menjadi skor yang teruraikan berlandaskan skala tertentu, berikut langkah-langkah yang dapat ditempuh.
- (1) Mengatur pembagian atau frekuensi skor yang didapatkan oleh siswa.
 - (2) Hitunglah rata-rata nilai.
 - (3) Perhitungan pembagian standar.
 - (4) Ubah skor ke skala penilaian yang diinginkan.

6) Penggunaan Hasil Evaluasi

Output penilaian sumatif difungsikan untuk:

- a) menetapkan kenaikan kelas,
- b) menetapkan nilai rapor,
- c) melakukan pemilihan,
- d) menetapkan kelulusan siswa, dan
- e) mengetahui persamaan dan perbedaan status siswa yang satu dengan siswa lain dalam tiap grup.

7) Contoh Evaluasi Sumatif

Beberapa paparan entitas pengolahan *output* penilaian sumatif adalah sebagai berikut (Rohani dan Ahmadi, 1991: 192-194).

- a) Pengolahan berbasis “ukuran absolut”.
Memproses skor mentah (*raw score*) dengan ukuran absolut pada skala 10 memakai aturan rumus.
- b) Pengolahan berbasis “ukuran relatif (kelompok)”.

Pemrosesan berbasis ukuran relatif ini dimaksudkan untuk menilai/mengukur kinerja setiap individu dalam kaitannya dengan nilai pencapaian rata-rata kelompok. Dengan kata lain, perlakuan berdasarkan ukuran relatif bisa memastikan posisi setiap siswa di kelas. Hal ini disebabkan ukuran "kinerja seseorang" dalam pemrosesan didasarkan pada ukuran relatif dari rata-rata numerik grup ini. Pendidik bisa memakai teknik statistik sederhana—khususnya teknik marginal—menata pembagian frekuensi.

Cara menata pembagian frekuensi: seberapa sering informasi atau data yang sama pada waktu tertentu, atau seberapa mirip informasi dalam suatu grup, atau seberapa sering suatu grup hadir pada skor tertentu.

1. Model Evaluasi Bebas Tujuan

Model evaluasi bebas tujuan adalah model evaluasi yang dikembangkan oleh Scriven, dalam melaksanakan evaluasi program evaluator tidak perlu memperhatikan apa yang menjadi tujuan program. Yang perlu diperhatikan dalam program tersebut adalah bagaimana kerjanya suatu program dengan jalan mengidentifikasi penampilan-penampilan baik hal-hal yang positif maupun hal-hal yang negatif. Model evaluasi bebas tujuan fokus pada adanya perubahan yang terjadi sebagai dampak dari program yang diimplementasikan, melihat dampak sampingan, baik yang diharapkan maupun yang tidak diharapkan.

a. Ciri-Ciri Evaluasi Bebas Tujuan

- 1) Evaluator sengaja menghindari untuk mengetahui tujuan program.
- 2) Tujuan yang telah dirumuskan terlebih dahulu tidak dibenarkan menyempitkan fokus.
- 3) Evaluasi bebas tujuan fokus pada hasil yang sebenarnya, bukan pada hasil yang direncanakan.
- 4) Hubungan evaluator dan menejer atau dengan karyawan proyek dibuat seminimal mungkin.

b. Fungsi Model Evaluasi Bebas Tujuan

Fungsi evaluasi bebas tujuan adalah untuk mengurangi bias dan menambah objektifitas. Dalam evaluasi yang berorientasi pada tujuan, seorang evaluator secara subjektif persepsinya akan membatasi sesuai dengan tujuan.

c. Kekurangan dan Kelebihan Evaluasi Bebas Tujuan

- 1) Kelebihan evaluasi bebas tujuan
 - a) Evaluator tidak perlu memperhatikan secara rinci setiap komponen, tetapi hanya menekankan pada bagaimana mengurangi prasangka.

- b) Model ini menganggap pengguna sebagai audiens utama.
- 2) Kekurangan evaluasi bebas tujuan
- a) Model evaluasi bebas tujuan pada umumnya bebas menjawab pertanyaan penting.
 - b) Tidak merekomendasikan bagaimana menghasilkan penilaian kebutuhan walau pada akhirnya mengarah pada penilaian kebutuhan.

2. Model Evaluasi Berbasis Tujuan

Model evaluasi berbasis tujuan merupakan evaluasi tertua dan dikembangkan oleh Ralph W. Tyler. Ia mendefinisikan evaluasi sebagai proses menentukan arah sampai seberapa tinggi tujuan pendidikan sesungguhnya dapat dicapai. Misalnya, kurikulum mata pelajaran mempunyai mempunyai tujuan tertentu berupa kompetensi dan perilaku yang akan dicapai guru dalam model evaluasi berbasis tujuan dirancang dan dilaksanakan dengan proses sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi tujuan objektif intervensi, layanan dari program yang tercantum dalam rencana program.
- b. Merumuskan tujuan menjadi indikator-indikator, indikator kuantitatif dan kualitatif.
- c. Mengembangkan metode dan instrumen untuk menjangkau data. dan evaluator apakah akan menggunakan metode kuantitatif atau kualitatif.

3. Model Evaluasi Responsif

Model evaluasi responsif menekankan posisi, pertanyaan, dan perkara yang dihadapi oleh para pendengar yang berbeda di bawah payung evaluasi. Oleh karena itu, krusial bagi evaluator untuk menguasai perspektif pluralistik (keberagaman) suatu program yang mencakup sudut pandang yang berbeda dan untuk mendeteksi variasi perselisihan. Selama proses penilaian, wujud model responsif relatif fleksibel untuk mengubah dasar informasi untuk mendokumentasikan analisis kualitatif dan

kuantitatif. Yang paling penting adalah *evaluator wajib terlihat dan terlibat layaknya seorang partisipan*.

Menurut *Scriven* (1978), *Guba* dan *Lincoln* (1981), model evaluasi responsif dapat memberikan dua arahan utama yang saling melengkapi (*Guba* dan *Lincoln*, 1981)], yaitu

- a. pembatasan manfaat aktual yang dinilai; dan
- b. pembatasan beberapa nilai yang sebenarnya pada tahap evaluasi.

Pembatasan manfaat merupakan perkiraan (estimasi) berdasarkan kualitas intrinsik mutlak, karena nilainya merupakan sebuah kualitas yang terikat secara kontekstual. Perbedaan antara kedua konsep ini dianggap krusial karena keputusan akan bervariasi tergantung dalam pilihan tujuan. Penilaian kualitas internal dapat digambarkan sebagai sebuah penilaian formatif. Dengan kata lain, menilai kualitas kontekstual suatu program dapat disebut penilaian sumatif. Bagi *Guba* dan *Lincoln* (1981) dimensi-dimensi tersebut saling melengkapi satu sama lain.

- a. Kelebihan Evaluasi Responsif

Sejumlah nilai atau manfaat yang diungkapkan dengan meninjau literatur mengenai evaluasi responsif dikonfirmasi oleh penelitian di bawah ini.

- 1) *Newcomer* dan *Bernstein* (1984); *Stake* dan *Hoke* (1976); *Stake* dan *Pearsol* (1981) menjelaskan bahwa pendekatan ini memungkinkan masyarakat untuk mempertanyakan keragaman potensial peserta didik, pengawasan dosen dengan menghormati kurikulum mereka, penetapan aturan evaluasi, pembelajaran, dan sebagainya. Isi (materi) terakumulasi dari banyak kursus, yang semuanya ialah contoh pembuatan informasi. Pernyataan ini sejalan dengan prediksi *Rachkel* (1976) yang menerangkan bahwa pendekatan membantu mengidentifikasi kemudian mencocokkan perhatian pelanggan.
- 2) Sesuai dengan *Kalman* (1976), *Rockwell* (1982), *Schermerhorn* dan *Williams* (1982), *Preskill* (1983), mereka menyatakan

bahwa data yang terkumpul dalam pendekatan ini membolehkan evaluator untuk menyajikan gambaran yang dapat diakses audien dan memenuhi kebutuhan informasi mereka. Menganalisis isi (materi) yang diperoleh melalui wawancara membolehkan kita untuk mengenali masalah yang muncul dalam program dan menggambarkannya dengan fakta serta catatan tertulis.

- 3) Sejalan dengan *Stake* (1983), bahwa pembenahan secara eksklusif ini dapat terjadi segera setelah informasi yang dibutuhkan sudah terkumpul. Singkatnya, pada studi kali ini, gambaran pertama dari masalah yang diajukan adalah sebuah modifikasi langsung. Pengamatan serupa dengan *Kalman* (1976) dan *Klintberg* (1976), yang fokus pada hasil yang berbeda dan dapat dengan mudah diterjemahkan ke dalam rekomendasi khusus.
- 4) *Schermerhorn* dan *williams* (1982), *Newcomer* dan *Berstein* (1984) juga menerangkan bahwa jatuhnya evaluator dapat meronai tingkat pemahaman programnya.
- 5) Sejalan dengan tulisan *Guba* dan *Lincoln* (1981), menggunakan pendekatan ini, perspektif akan nilai dan sikap yang berbeda dapat memberikan dampak terhadap keputusan yang dibentuk di masa depan dan arah di mana tindakan muncul.

Perbedaan kondisi yang ada memungkinkan beberapa hal di bawah ini pada akhirnya tidak dapat disokong menggunakan penelitian saat ini.

- 1) Umpan balik berkelanjutan antara evaluator dan pengguna untuk memfasilitasi penerimaan hasil-hasil (*Schermerhon* dan *Williams*, 1979; *Newcomer* dan *Berstein*, 1984).
- 2) Umpan balik yang tetap antara evaluator dan para pengguna menciptakan suasana kerja sama dan simpati ke arah proses evaluasi (*Rockwell*, 1982; *Michael*, 1984; *Newcomer* and *Berstein*, 1984).

Bagaimanapun, dalam studi lanjutan didapati bahwa umpan balik yang tetap, dalam kenyataannya memiliki kebaikan-kebaikan tersebut di atas, dan hal itu merupakan alasan utama bagi evaluator untuk memilih evaluasi responsif dalam studi saat ini. Kebaikan-kebaikan lainnya terkait evaluasi responsif yang tidak disebutkan dalam studi literatur, antara lain

- 1) Penilaian responsif memperbolehkan pengidentifikasian yang bersifat antagonis dan oposisi buat melaksanakan pendekatan atau mengumpulkan data. Selain itu, juga memungkinkan untuk melaksanakan banyak sekali pemugaran yang tepat dengan kebutuhan. Hal ini dapat diartikan bahwa penyajian citra menurut situasi yang digambarkan dapat melalui wawancara, administrator sudah memperlihatkan kesepakatan, mempertanyakan kompetensi informan, meragukan kredibilitas siswa, membuat suasana lebih stabil, dan evaluator memberi saran untuk melakukan proses validasi silang data menggunakan instrumen pertanyaan buat semua siswa pada program. Memastikan tingkat urgensi data pada proses manajemen mereka, administrator sudah sepakat dan aktif mengikuti kegiatan pemrosesan pertanyaan-pertanyaan.
 - 2) Sifat penjelasan program dan masalah mereka mencirikan kemampuan mereka untuk menyampaikan data khusus untuk topik serupa. Sederhananya, mengumpulkan informasi tentang masalah sertifikasi dalam hubungan industrial sudah menyelesaikan persoalan yang serupa di sertifikasi lainnya. Sampai batas tertentu, hal ini akan membantu administrator lain dalam manajemen program dalam pengambilan keputusan.
- b. Kekurangan Model Evaluasi Responsif
- Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada evaluasi responsif ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya.

- 1) Membutuhkan waktu yang lama untuk mengonstruksi suatu alat penilaian (Klintberg, 1976). Dalam penelitian ini, kegiatan yang dilakukan oleh pewawancara, analisis isi, analisis kurikulum, pertanyaan pengukuran kebutuhan tidak bermanfaat.
- 2) Pendekatan responsif memberikan dampak pada partisipan dalam penciptaan dan penggunaan instrumen. Menurut *Stake* (1983), tidak semua orang yang terlibat merupakan pakar penilaian dan karenanya persoalan tidak kunjung selesai. Diperlukan sebuah contoh permasalahan sebagai dasar penyusunan pertanyaan pengukuran kebutuhan dilanjutkan dengan perubahan prosedur pengenalan serta pemaknaan akhir.
- 3) Membutuhkan biaya operasional yang tinggi. Schermerhorn dan Williams (1979) membuat perbandingan biaya pada model naturalistik dan formalis. Temuannya adalah rasionya menjadi \$6000/\$570,00. Kita tidak mampu menyokong model figure jika tanpa penghasilan. Namun, hal tersebut sudah dipikirkan dan akan menjadi pemakai model responsif.

Terdapat literatur yang mengidentifikasi kelemahan yang tidak muncul dalam kajian, yaitu

- a. Pendekatan tersebut tidak sesuai dengan proses pengumpulan informasi. Hal ini disebabkan bahwa apabila dibutuhkan, model yang lain dapat digunakan untuk membenahi kelemahan model responsif. (Rakel, 1976; Sorlie dan Essex, 1978)
- b. Model responsif mampu menghilangkan hambatan yang ada guna membenahi fokus dan proses pengumpulan data karena model ini memiliki karakteristik yang fleksibel (Van Hoose, 1977).
- c. *Output* yang keluar akan tampak biasa saja dan cenderung tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini akan terjadi manakala

setiap individu menimbang teknik yang mereka gunakan (deskriptif) (Stake dan Pearson, 1981).

- d. Pendekatan ini tidak akan terlalu efektif apabila setiap individu mencari jawaban atas pertanyaan tertentu, identifikasi di awal, atau apabila individu lebih berupaya mencari bukti daripada perbandingan.

Kelemahan yang tidak teridentifikasi pada kajian literatur dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Jika pendekatan melahirkan suasana kolaboratif serta resistensi di dalamnya, evaluator akan diproteksi oleh para pemangku kepentingan. Singkatnya, ketika kita mendeskripsikan konteksnya kepada administrator, mereka berperilaku layaknya orang yang tidak bisa dipercaya.
- 2) Model reaksi menggunakan data agar memperoleh dan menciptakan ketegasan dalam implikasi pengguna. Namun, pengimplementasiannya akan membutuhkan waktu yang cukup lama atau bahkan melambat. Ringkasnya, ada sebuah deskripsi yang jelas dalam wawancara yang dilakukan antara kelompok putus sekolah dan kelompok lulusan. Selain itu, mereka akan mudah menerima serangan balik dari administrator dan menyebabkan penundaan.
- 3) Pendekatan yang diharapkan oleh sebagian besar evaluator tampaknya tidak gampang untuk tersedia. Evaluator, terutama peneliti, hendaknya mampu beradaptasi (mengelola resistensi pemangku kepentingan, menyesuaikan data, fakta, dan informasi untuk audiens yang berbeda, dan seterusnya).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa kekurangan pada Model Evaluasi Responsif, yaitu

- 1) Memakan waktu yang panjang untuk membangun instrumen evaluasi.
- 2) Pendekatan responsif memberikan dampak kepada peserta dalam pengembangan dan untuk penggunaan instrumen.

3) Memakan biaya operasional yang sangat tinggi.

4. Model Evaluasi *Adversary*

Model evaluasi *adversary* adalah suatu model yang dalam pelaksanaannya evaluator dibagi atas dua tim yaitu tim yang pro dan tim yang kontra. Fungsi evaluasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Tujuan umum, lebih mengarah kepada seluruh kegiatan yang dilakukan oleh semua anggota manajemen dalam melaksanakan tanggung jawab, sehingga tidak hanya terdapat pemeriksaan pada catatan akutansinya saja, tetapi juga efektifitas dan efisiensi operasional.
- b. Tujuan khusus, lebih mengarah kepada setiap kegiatan yang telah dilakukan setiap anggota, sehingga lebih mendetail di dalam komponen-komponen yang telah dilakukan oleh anggota manajemen.

Tahapan dalam pelaksanaan model evaluasi *adversary* adalah sebagai berikut.

- a. Mengungkapkan rentangan isu yang luas dengan cara melakukan survei berbagai kelompok yang terlibat dalam satu program untuk menentukan kepercayaan itu sebagai isu relevan.
- b. Mengurangi jumlah isu yang dapat diuklur.
- c. Membentuk dua tim evaluasi yang berlawanan dan memberikan kepada mereka untuk beragumen.
- d. Melakukan sebuah dengar pendapat yang formal.

5. Model Evaluasi Kesenjangan

Model evaluasi kesenjangan ini dikembangkan oleh Malcolm Provus. Provus melihat evaluasi sebagai proses informasi manajemen yang berkesinambungan. Meskipun tampak seperti pendekatan berorientasi manajemen. Provus melihat evaluasi sebagai proses berikut.

- a. Memilih standar
- b. Menentukan adanya kesenjangan kinerja dari program dan standar kinerja.
- c. Menggunakan informasi kesenjangan untuk memutuskan program agar ditingkatkan, dipelihara atau dibatalkan.

Evaluasi kesenjangan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara standar yang sudah ditentukan dalam program dengan penampilan aktual dari program tersebut. Langkah-langkah evaluasi kesenjangan dapat diberikan seperti di bawah ini.

- a. Tahap Penyusunan Desain
 - 1) Merumuskan tujuan
 - 2) Menyiapkan murid, staf, dan kelengkapan lain.
- b. Merumuskan standar dalam bentuk rumusan yang menunjuk pada suatu yang dapat diukur
- c. Tahap Penetapan Kelengkapan Program
- d. Tahap Proses
- e. Tahap Pengukuran Tujuan
- f. Tahap Perbandingan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M.S. (2012). Religiosity in Development: A Theoretical Construct of an Islamic-Based Development. *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 2 No. 14 [Special Issue - July 2012].
- Adimihardja, K., dkk. (2003). *Participatory Research Appraisal: Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung: Humaniora.
- Afandi, A., dkk. (2015). *Panduan Penyelenggaraan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Transformatif dengan Metodologi Participatory Action Research (PAR)*, LPPM UIN Sunan Ampel, Surabaya.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach (9th edition)*. New York: McGraw Hill.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1996). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharudin & Esa, N.W. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Basleman, A. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Baum, F.M.C. & Smith, D. (2006). *Participatory Action Research*. Adelaide: Department of Public Health, Flinders University.
- Beebe, J. (1995). Basic Concepts and Techniques of Rapid Appraisal. *Human Organization*, vol. 54, No. 1, Spring.
- Bhandari, B. B., (2003). *Participatory Rural Appraisal*. In: Kanagawa, Japan: Institute for Global Environmental Strategies (IGES), p.

Module 4.

- Bilgin, I., dkk. (2009). The Effects of *Problem Based Learning* Instruction on University Students Performance of Conceptual and Quantitative Problem In Gas Concepts. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 5(2), 153-164.
- Boggs, J.C. dkk. (2007). Experiential Learning through interactive drama: an alternative to student role plays. *Journal of Management Education*. 31: 832-858.
- Brookfield, S. (1990). *Using critical incidents to explore learners' assumptions*. In Mezirow, J. (Ed.) *Fostering Critical Reflection in Adulthood*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers,
- Brookfield, S.D. (1995). *Becoming a Critically Reflective Teacher*. CA: Jossey- Bass.
- Chambers, R. (1996). *Participatory Rural Appraisal: Memahami Desa Secara Partisipatif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Chorten. (1990). Syarat Pembangunan Kerakyatan. Fahrudin, Adi (Editor). *Pemberdayaan Partisipasi dan Penguatan Kapasitas Masyarakat*. *Humaniora*.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational Research*. United States of America: Pearson Educational, Inc.
- Cutlip, S.M., dkk. (2009). *Effective Public Relations*. Jakarta: Kencana.
- Danley, K. & Ellison, M.L. (1999). *A Handbook for Participatory Action Researchers*. Boston: Center for Psychiatric Rehabilitation, Trustees of Boston University.
- Davidson, N. & Major, C.H. (2014). Boundary Crossing: Cooperative Learning, Collaborative Learning, and Problem Based Learning, *Journal on Excellence in College Teaching*, 25 (3&4), 7-55.
- Delise, R. (1997). *Used Problem Based Learning in The Classroom*. USA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Djohani, R. (1996). *Berbuat Bersama Berperan Setara*. Bandung: Driya Media.
- EGGEN, P. & KAUCHAK, D. (2012). *Strategies and Models For Teachers Teaching Content and Thinking Skills*. Boston: Pearson Education, Inc. Eighth Edition, Prentice Hall International, Inc.
- Fetterman, D. & Wandersman, A. (2007). Empowerment Evaluation: Yesterday, Today, and Tomorrow. *American Journal of Evaluation*. 2007; 28; 197.
- Gijbels, D., dkk. (2005). Effects of The Problem Based Learning. A Meta-analysis from the Angle Measurement. *Journal Review of*

Educational Research. Vol.75, 27-49.

- Glisczinski, D.J. (2007). Transformative higher education: a meaningful degree of understanding. *Journal of Transformative Education*. 5: 317-328.
- Global School Net. (2000). Introduction to Networked Project-Based Learning. *Nurse Educator*. 14(5), 38-41. <http://www.gsn.org/web/pbl/whatis.htm> graduates: use of the focus group.
- Habermas, J. (1990), *Ilmu dan Teknologi Sebagai Ideologi*. Jakarta: LP3ES.
- Hanurawan, F. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Psikologi*. Surabaya: Universitas Airlangga Press.
- Hasan, H. (2009). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Howard, E., dkk. (1999). Employer evaluation of Employer evaluation of graduates: use of the focus group. *National Library of Medicine*. 14(5):38-41. DOI: 10.1097/00006223-198909000-00019.
- Ife, J. & Frank, T. (2008). *Community Development*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar.
- Jones, B.F., dkk. (1997). *Real Life Problem Solving: A Collaborative Approach To Interdisciplinary Learning*. Washington D.C.: American Psychological Association.
- Kartasasmita, G. (1997). *Pemberdayaan Masyarakat: Konsep Pembangunan yang Berakar Pada Masyarakat*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Kardi & Nur. (2003) *Pengantar pada Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas*. Surabaya: Uni Press.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (2007). *Participatory Action Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Kitzinger, J. (1994). The methodology of Focus Groups: the importance of interaction between research participants. *Sociology of Health and Illness*. Volume 16, Issue 1 p. 103-121. DOI: <https://doi.org/10.1111/1467-9566.ep11347023>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193-212. <https://doi.org/10.5465/AMLE.2005.17268566>
- Kumar, S. (2002). *Methods for Community Participation*. London: ITDP Publishing.
- Lehoux, P., dkk. (2006). Focus group research and "the patient's view".

- National Library of Medicine.* 63(8):2091-104. DOI: 10.1016/j.socscimed.2006.05.016.
- Lestari, N.W. dkk. (2014). *Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Berprestasi Siswa Singaraja*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lewis dan Williams. (1994). *Experiential Learning: Past and Present*. *Wiley Online Library*. Volume 1994, Issue 62 p. 5-16. DOI: <https://doi.org/10.1002/ace.36719946203>
- LPM IAIN Sunan Ampel Surabaya, op.cit., hal 36.
- Merta, M. (2004). Penerapan Teknik Participatory Rapid Appraisal (Pra) Dalam Pengelolaan Lingkungan Di Dataran Tinggi Nusa Tenggara Timur. *Bumi Lestari Journal of Environment*. Vol. 5 No.2. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/blje/article/view/2403>
- Mezirow, J. (1990). *How critical reflection triggers transformative learning*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Miao, Y. et al. (2000). *PBL-protocols: Guiding and Controlling Problem Based Learning Processes in Virtual Learning Environment*. GMD, Darmstad. https://www.researchgate.net/publication/2635026_PBL-protocols_Guiding_and_Controlling_Problem_Based_Learning_Processes_in_Virtual_Learning_Environments
- Mikkelsen, B. (2001). *Metode Penelitian Partisipatoris dan Upaya-upaya Pemberdayaan*. Sleman: Yayasan Obor Indonesia.
- Mirza, B.A. (2013). *Model Evaluasi Kurikulum Goal Free Evaluation Evaluation Model*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Mok, J. (2009). *What is PBL. Dalam Jessie Ee & Oon Seng Tan (Eds)*. PBL made simple lessons for the classroom (pp 4-12). Singapore: Gengage Learning Oregon: University of Oregon.
- Mubarak, Z. (2010). "Evaluasi Pemberdayaan Masyarakat Ditinjau dari Proses Pengembangan Kapasitas pada Kegiatan PNPM Mandiri Perkotaan di Desa Sastrodirjan Kabupaten Pekalongan". Semarang, Tesis, UNDIP.
- Munif & Mosik. (2009). *Penerapan Metode Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Nanang, H. & Cucu, S. (2009) *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 49 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan Oleh Satuan Pendidikan

- Non Formal. 2007. Jakarta: Mendiknas.
- Riant, N.D. (2004). *Kebijakan Publik: Formulasi, Implementasi dan Evaluasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ruseffendi, E.T. (2010). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Saharuddin. (2000). "Modal Sosial Organisasi Akar Rumput dan Pengembangan Masyarakat". Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Soetrisno, L. (1995). *Menuju Masyarakat Partisipatif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Stephen, C. (1953). *Action Research to Improve School Practices*. USA: Michigan.
- Suharto, E. (2005). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Bandung: Refika Aditama.
- Sumodiningrat, G. (1998). *Membangun Perekonomian Rakyat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Torp, L. & Sage, S. (2002). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass a Wiley Imprint.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uden, L. & Beaumont, C. (2006). *Technology and Problem Based Learning Content Garden*. London: Infose.
- Udin, S.W. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Usman, S. (1998). *Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Yustiana, Y.R. (1999). "Pengalaman Belajar Awal yang Bermakna Bagi Anak Melalui Aktivitas Bermain". Tesis. Bandung: tidak diterbitkan.
- Yusuf, T.F. (2000). *Evaluasi Program*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Zamhariri. (2008). Pengembangan Masyarakat: Perspektif Pemberdayaan dan pembangunan. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*. 4 (1).
- Zimmerman, B. J, dkk. (1996). *Developing Self-Regulated Learners Beyond Achievement to Self-Efficacy*. London: American.

Situs Online:

- Alkhalivi, D. (2018). *Participatory Rural Appraisal (PRA)*. <https://denigustiansite.wordpress.com/2015/11/14/participatory-rural-appraisal-pra/> Diakses pada 20 Desember 2018.
- Barret, T. (2005). *Understanding Problem Based Learning*. https://www.researchgate.net/publication/242683636_Understanding_problem-based_learning. Diakses pada 28 September 2018.
- Fahrul. (2018). *Participatory Rural Appraisal (PRA) Dalam Evaluasi Pembangunan*. http://irawanali.blogspot.com/2013/06/participatory-rural-appraisal-pra-dalam_8.html. Diakses 20 Desember 2018.
- Foeday, J.K. (2011). *Understanding What Participatory Action Research (PAR) Is*. <http://academia.edu>, diakses 15 Maret 2014.
- Joko. (2012). *Metode Pengembangan Partisipasi*. <http://kubejamur.blogspot.com>. Diakses pada 28 September 2018.
- Marenda, I.S., dkk. (2011). Konsolidasi Tanah: Studi Kasus Kecamatan Gedebage, Kota Bandung. *MIMBAR* Vol. XXVII, No. 1 Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/7411-IDkonsolidasi-tanah-studi-kasus-kecamatan-gedebage-kota-bandung.pdf>
- Prasetyo, D.A. (2018). *Model Pembelajaran Experiential Learning*. <https://aprileopgsd.wordpress.com/2013/05/23/makalah-model-pembelajaran-experiential-learning/>. Diakses pada 28 September 2018.
- Purnawan, Y. (2007). *Deskripsi Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. <http://www.yudipurnawan.wordpress.com>. Diakses 20 Desember 2018.
- Sekar, A.A. (2018). *Penggunaan Metode "Participatory Rural Appraisal" (PRA) dalam Evaluasi Kebijakan/Program*. https://www.kompasiana.com/sekar_advianty/552c4ac36ea8349f418b45c1/penggunaan-metode-participatory-rural-appraisal-pra-dalam-evaluasi-kebijakanprogram. Diakses 19 Desember 2018.
- Sukmawati, A.N. (2018). *Metode Participatory Rural Appraisal Dalam Pelibatan dan Pengembangan Masyarakat*. <http://shukmawatiayu.blogspot.com/2014/05/tumor.html>. Diakses 20 Desember 2018.
- Waras, K. (2007). *Pembelajaran Berbasis Proyek: Model Potensial untuk Mutu Pembelajaran*. <http://lubisgrafura.wordpress.com>. Diakses 20 November 2018.