

INOVASI PEMBELAJARAN PADA TKB MANDIRI SMP TERBUKA

Oleh:
Udin S. Sa'ud, Ph.D

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya menyangkut dengan teori pembelajaran telah banyak mendorong dan mengilhami terhadap inovasi di bidang model-model pembelajaran. Pergeseran dari istilah “mengajar, belajar, proses belajar mengajar” kepada “pembelajaran” semestinya tidak hanya di lihat dari sekedar perubahan, akan tetapi mendalam dan harus difahami landasan filosofi dan pergeseran paradigma yang terkandung didalamnya.

Pembelajaran merupakan sebuah istilah yang kadang-kadang mengundang kontroversi baik di kalangan para ahli maupun di lapangan, terutama di antara guru-guru di sekolah. Sebahagian pendapat mengatakan bahwa istilah pembelajaran sesungguhnya hanya berlaku di kalangan pendidikan masyarakat bukan di lingkungan sekolah, di lain pihak justru istilah tersebut sangat relevan dalam sistem persekolahan, yakni untuk membelajarkan siswa. Pendapat lain bahwa pembelajaran merupakan padanan dari instruction, yang artinya lebih luas dari pengajaran. Pembelajaran tidak hanya berlaku dalam pendidikan melainkan dalam pelatihan atau upaya pembelajaran diri.

Pembelajaran yang merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Implikasinya bahwa pembelajaran sebagai suatu proses harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan pendekatan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa.

Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif, dan inovatif.

Pembelajaran merupakan swsuaat yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan sesuatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan.

Secara umum makalah ini akan menguraikan beberapa model pembelajaran modern yang diperkirakan akan mewarnai pelaksanaan kurikulum dan pembelajaran di sekolah-sekolah dimasa mendatang, yaitu pembelajaran kuantum, pembelajaran berbasis kompetensi, pembelajaran konstektual, dan pembelajaran melalui teknologi informasi (*e-learning*)

A. PEMBELAJARAN KUANTUM

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi, dan pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan, dan memiliki keterampilan hidup (Bobbi DePorter, 1992). Dengan demikian model pembelajaran kuantum ini merupakan bentuk inovasi penggubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar. Dari proses interaksi yang dilakukan mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Landasan Pembelajaran Kuantum

Istilah “Quantum” dipinjam dari dunia ilmu fisika yang berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Maksudnya dalam pembelajaran kuantum, pengubahan bermacam-macam interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah guru dan siswa menjadi cahaya yang bermanfaat bagi kemajuan mereka dalam belajar secara efektif dan efesien. Selain itu, adanya proses pengubahan belajar yang

meriah dengan segala nuansanya, penyertaan segala yang berkaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan moment belajar, fokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, seluruhnya adalah hal-hal yang melandasi pembelajaran kuantum.

Ada dua konsep utama yang digunakan dalam pembelajaran kuantum dalam rangka mewujudkan energi guru dan siswa menjadi cahaya belajar yaitu percepatan belajar melalui usaha sengaja untuk mengikis hambatan-hambatan belajar tradisional, dan fasilitasi belajar yang berarti mempermudah belajar. Percepatan belajar dan fasilitasi belajar akan mendukung azas utama yang digunakan dalam pembelajaran kuantum yaitu: "Bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka". Azas utama pembelajaran kuantum tersebut mengisyaratkan pentingnya seorang guru memasuki dunia atau kehidupan anak sebagai langkah awal dalam melaksanakan sebuah pembelajaran. Memahami dunia dan kehidupan anak, merupakan lisensi bagi para guru untuk memimpin, menuntun dan memudahkan perjalanan siswa dalam meraih hasil belajar yang optimal. Salah satu cara yang bisa digunakan dalam hal ini misalkan mengaitkan apa yang akan diajarkan dengan peristiwa-peristiwa, fikiran atau perasaan, tindakan yang diperoleh siswa dalam kehidupan baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Setelah kaitan itu terbentuk, maka guru dapat memberikan pemahaman tentang materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, perkembangan, dan minat bakat siswa.

Pemahaman terhadap "hakekat" siswa menjadi lebih penting sebagai "jembatan" untuk menghubungkan dan memasukan "dunia kita" kepada dunia mereka. Apabila seorang guru telah memahami dunia siswa, maka siswa telah merasa diperlakukan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, sehingga pembelajaran akan menjadi harmonis seperti sebuah "orkestrasi" yang saling bertautan dan saling mengisi. Sebuah pepatah mengatakan, ajarilah, tuntun, fasilitasi, dan bimbinglah anak didik kalian, sesuai dengan tingkat kebutuhan dan daya fikirnya.

Prinsip dan Strategi Pembelajaran Kuantum

Selain azas utama seperti dipaparkan di atas tadi, pembelajaran kuantum memiliki lima prinsip (Bobby DePorter, 1992) sebagai berikut:

1. Segalanya berbicara, maksudnya bahwa seluruh lingkungan kelas hendaknya dirancang untuk dapat membawa pesan belajar yang dapat diterima oleh siswa, ini berarti rancangan kurikulum dan rancangan pembelajaran guru, informasi, bahasa tubuh, kata-kata, tindakan, gerakan, dan seluruh kondisi lingkungan haruslah dapat berbicara membawa pesan-pesan belajar bagi siswa.
2. Segalanya bertujuan, maksudnya semua pengubahan pembelajaran tanpa terkecuali harus mempunyai tujuan-tujuan yang jelas dan terkontrol. Sumber dan fasilitas yang terlibat dalam setiap pembelajaran pada prinsipnya untuk membantu perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Pengalaman sebelum pemberian nama, maksudnya sebelum siswa belajar memberi nama (mendefinisikan, mengkonseptualisasi, membedakan, mengkatagorikan) hendaknya telah memiliki pengalaman informasi yang terkait dengan upaya pemberian nama tersebut.
4. Mengakui setiap usaha, maksudnya semua usaha belajar yang telah dilakukan siswa harus memperoleh pengakuan guru dan siswa lainnya. Pengakuan ini penting agar siswa selalu berani melangkah ke bagian berikutnya dalam pembelajaran.
5. Merayakan keberhasilan, maksudnya setiap usaha dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran pantas dirayakan. Perayaan ini diharapkan memberi umpan balik dan motivasi untuk kemajuan dan peningkatan hasil belajar berikutnya.

Selanjutnya Bobby DePorter (1992), mengembangkan strategi pembelajaran kuantum melalui istilah TANDUR, yaitu:

1. Tumbuhkan, yaitu dengan memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan siswa telah termotivasi untuk belajar dan memahami Apa Manfaatnya Bagiku (AMBAK).

2. Alami, berikan pengalaman nyata kepada setiap siswa untuk mencoba.
3. Namai, sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi dan metode lainnya.
4. Demonstrasikan, sediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya.
5. Ulangi, beri kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajarinya, sehingga setiap siswa merasakan langsung dimana kesulitan akhirnya datang kesuksesan, kami bisa bahwa kami memang bisa.
6. Rayakan, dimaksudkan sebagai respon pengakuan yang proporsional.

Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum identik dengan sebuah simponi dan pertunjukan musik. Maksudnya pembelajaran kuantum, memberdayakan seluruh potensi dan lingkungan belajar yang ada, sehingga proses belajar menjadi suatu yang menyenangkan dan bukan sebagai sesuatu yang memberatkan. Untuk dapat mengarah kepada yang dimaksud, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu: 1) optimalkan minat pada diri, 2) bertanggung jawab pada diri, sehingga anda akan memulai mengupayakan segalanya terlaksana, dan 3) hargailah segala tugas yang telah selesai (Howard Gardner, dalam DePorter, 2002).

Tujuan pokok pembelajaran kuantum yaitu meningkatkan partisipasi siswa, melalui pengubahan keadaan, meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan daya ingat dan meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya dengar, dan meningkatkan kehalusan perilaku. Berdasarkan prinsip dan azas landasan pembelajaran kuantum, guru harus mampu mengorkestrasi kesuksesan belajar siswa. Dalam pembelajaran kuantum, guru itu tidak semata-mata menerjemahkan kurikulum ke dalam strategi, metode, teknik, dan langkah-langkah pembelajaran, melainkan termasuk juga menterjemahkan kebutuhan nyata siswa. Untuk hal itu, dalam pembelajaran kuantum, guru harus memiliki kemampuan untuk mengorkestrasi konteks dan kontens. Konteks berkaitan

dengan lingkungan pembelajaran, sedangkan konten berkaitan dengan isi pembelajaran.

1. Mengorkestrasi kesuksesan belajar melalui lingkungan pembelajaran (konteks).
2. Mengorkestrasi Kesuksesan Belajar Melalui Konten/Isi

B. PEMBELAJARAN KOMPETENSI

Kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para siswa pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan bersikap. Kemampuan dasar ini akan dijadikan sebagai landasan melakukan proses pembelajaran dan penilaian siswa. Kompetensi merupakan target, sasaran, standar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Benyamin S. Bloom (1964) dan Gagne (1979) dalam teori-teorinya yang terkenal itu, bahwa menyampaikan materi pelajaran kepada siswa penekanannya adalah tercapai sasaran atau tujuan pembelajaran (instruksional). Cakupan materi yang terkandung pada setiap kawasan kompetensi memang cukup luas seperti pada kawasan taksonomi dari Bloom, Krathwool, dan Simpson.

Standar kompetensi diuraikan menjadi beberapa kemampuan dasar yang cakupannya lebih sempit. Setiap standar kompetensi diuraikan menjadi tiga sampai enam kemampuan dasar yang diurai lagi menjadi beberapa materi pembelajaran, setiap materi pelajaran ditetapkan sekurang-kurangnya satu indikator yang memiliki cakupan kemampuannya lebih sempit.lagi. Setiap kemampuan dapat dijabarkan menjadi dua sampai lima indikator. Standar kompetensi ini merupakan kecakapan belajar untuk sepanjang hidup (long life education) sebagai akumulasi kemampuan seseorang yang telah memiliki kompetensi dasar yang dirumuskan dalam setiap mata pelajaran. Kemampuan dasar ini merupakan bekal yang diharapkan untuk dapat mengembangkan minat, bakat, dan potensi yang dimiliki seorang siswa.

Pembelajaran kompetensi memiliki sembilan kompetensi yang bersifat strategis (Martinis Yamin, 2005), sebagai berikut:

1. Menyadari bahwa setiap orang merupakan makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki keyakinan sesuai dengan agama yang dianutnya.
2. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
3. Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep numerik dan spesial, serta mampu mencari dan menyusun pola, struktur dan hubungan.
4. Menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan, ditemukan dan diperoleh dari berbagai sumber dalam kehidupan serta mampu menilai kebermanfaatannya.
5. Memahami dan menghargai dunia fisik, makhluk hidup dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
6. Memahami konteks budaya geografi, sejarah, dan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan, serta berinteraksi dan berkontribusi dalam masyarakat dan budaya global.
7. Berpartisipasi dalam kegiatan kreatif dan lingkungan untuk saling menghargai karya artistik, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab.
8. Menunjukkan kemampuan berfikir konsekuen, berfikir literal, berfikir kritis, memperhitungkan peluang dan potensi, serta siap untuk menghadapi berbagai kemungkinan.
9. Menunjukkan motivasi dan percaya diri dalam belajar, mampu bekerja mandiri, dan mampu bekerja sama dengan orang lain.

Prinsip Pembelajaran Kompetensi

Ada beberapa prinsip penting dalam pembelajaran kompetensi, antara lain:

1. Proses pembelajaran kompetensi membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa.
2. Berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari, ada tipe pengetahuan fisis, sosial dan logika (Bruce Weil, 1980).
3. Pembelajaran dalam konteks kompetensi harus melibatkan peran lingkungan sosial.
4. Pembelajaran melalui KBK diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki yang meliputi kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal.

Karakteristik Pembelajaran Kompetensi

Proses pembelajaran kompetensi merupakan kegiatan interaksi antar dua unsur manusiawi yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan siswa sebagai subjek pokok. Proses tersebut dalam pembelajaran kompetensi memiliki karakteristik khusus, yaitu:

1. Proses pembelajaran memiliki tujuan yaitu membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Adanya suatu prosedur yang direncanakan, dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Adanya kegiatan penggarapan materi tertentu secara khusus, sehingga dapat mencapai tujuan.
4. Adanya aktivitas siswa sebagai syarat mutlak bagi berlangsungnya proses pembelajaran.
5. Guru berperan sebagai pembimbing yang berusaha menghidupkan dan memberikn motivasi belajar kepada siswa dalam proses interkasi yang kondusif.
6. Membutuhkan adanya komitmen terhadap kedisiplinan sebagai pola tingkah laku yang diatur menurut ketentuan yang ditaati oleh semua pihak.
7. Adanya batasan waktu, untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan.

Karakteristik pembelajaran kompetensi dengan bukan kompetensi dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Karakteristik	Pembelajaran Kompetensi	Pembelajaran Bukan Kompetensi
Apa yang dipelajari	Kompetensi yang menunjukkan sasaran-sasaran belajar yang sudah dirumuskan secara spesifik, yang memenuhi standar sesuai dengan tuntutan lapangan	Bahan ajar berupa materi pengetahuan, konsep, prinsip, prosedur yang dimuat dalam buku, handout atau silabus
Proses pembelajaran	Program pembelajaran yang disusun secara seksama, berpusat pada siswa, memuat pengalaman belajar, media dan bahan yang diarahkan pada penguasaan kompetensi. Program pembelajaran dirancang untuk melayani kebutuhan, minat dan kemampuan peserta didik. Umpan balik digunakan untuk memberikan perbaikan belajar	Menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bersifat ekspositori seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi. Anak didik kurang dapat mengatur caea dan kecepatan belajar sendiri. Umpan balikpun jarang diberikan.
Waktu Belajar	Disediakan waktu yang cukup untuk menguasai kompetensi, sebelum pindah mempelajari kompetensi berikutnya.	Sekelompok siswa dalam periode waktu yang sama mempelajari unit / topik pembelajaran tertentu. Kelompok tersebut dapat pindah ke unit/topik berikut setelah waktu yang disediakan habis.
Kemajuan Individu	Tiap siswa dituntut menguasai setiap formasi atau tugas sesuai dengan standar lapangan, sebelum dapat menyicil untuk menyelesaikan fermansi/tugas tersebut.	Penguasaan didasarkan atas hasil ujian tertulis, tingkat penguasaan menggunakan acuan norma. Peserta diperbolehkan pindah ke bahan berikutnya walaupun tingkat penguasaannya masih minimal.
Makna pembelajaran	Mempersiapkan anak didik memiliki daya antisipasi dan aklimasi dalam menghadapi kehidupan yang penuh tantangan, persaingan, dan kompleksitas di era globalisasi.	Mempersiapkan anak didik agar memiliki kecerdasan, sikap dan kepatuhan dapat menyelesaikan tugas dan pekerjaan dan hidup berkelayakan

Pengelolaan Pembelajaran Kompetensi

Berkenaan dengan kemampuan guru untuk mengelola berbagai komponen pembelajaran sehingga mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif

dan efisien, maka dalam pengelolaan pembelajaran kompetensi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya: aspek-aspek pengelolaan pembelajaran, sarana dan sumber belajar serta pendekatan pembelajaran.

Secara garis besar aspek-aspek yang perlu diperhatikan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran meliputi: pengelolaan ruang belajar, pengelolaan siswa dan pengelolaan kegiatan (Puskur Balitbang Depdiknas, 2002).

Model pendekatan pembelajaran kompetensi

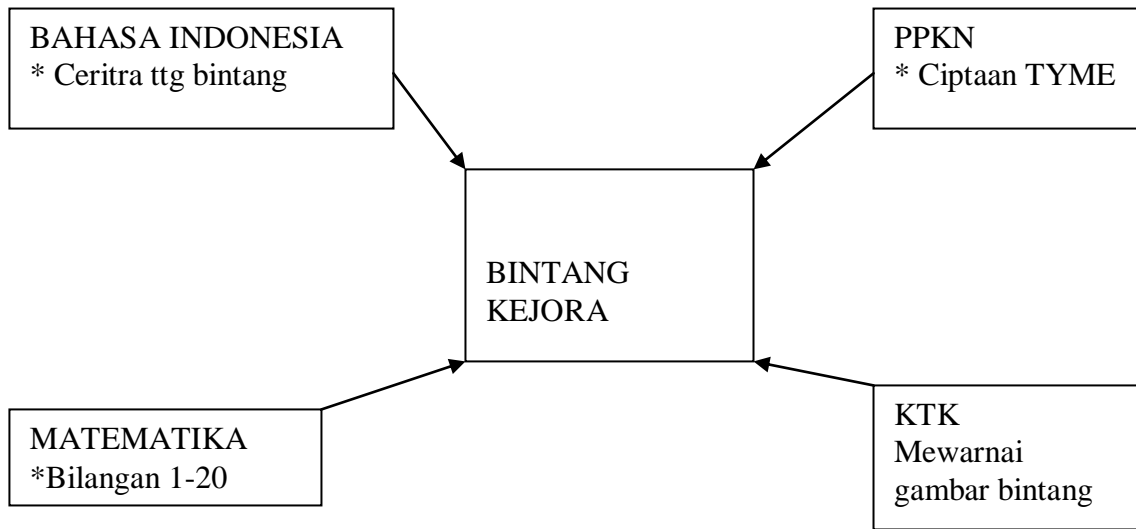
Proses pembelajaran berbasis kompetensi merupakan program pembelajaran yang dirancang untuk menggali potensi dan pengalaman belajar siswa agar mampu memenuhi pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Materi yang dipilih haruslah dapat memberikan kecakapan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan, sikap dan keterampilan, sehingga siswa terhindar dari materi yang tidak menunjang pencapaian kompetensi.

Depdiknas (2002) menawarkan kepada sekolah untuk melakukan beberapa model pembelajaran kompetensi yaitu model pembelajaran tematik dan pembelajaran bermakna. Pendekatan tematik lebih sesuai untuk siswa sekolah dasar kelas rendah dan pembelajaran bermakna dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi.

1) Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Adapun langkah-langkah pembelajaran tematik adalah: pelajari kompetensi dasar pada kelas dan semester yang sama setiap mata pelajaran, pilihlah tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi tersebut untuk setiap kelas dan semester, buatlah matrik hubungan kompetensi dasar dengan tema

sehingga penyusunan kompetensi dasar pada sebuah mata pelajaran cocok dengan tema yang diusung, terakhir buatlah pemetaan pembelajaran tematik untuk melihat kaitan antara tema dengan kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran.



Pemetaan Pembelajaran Tematik

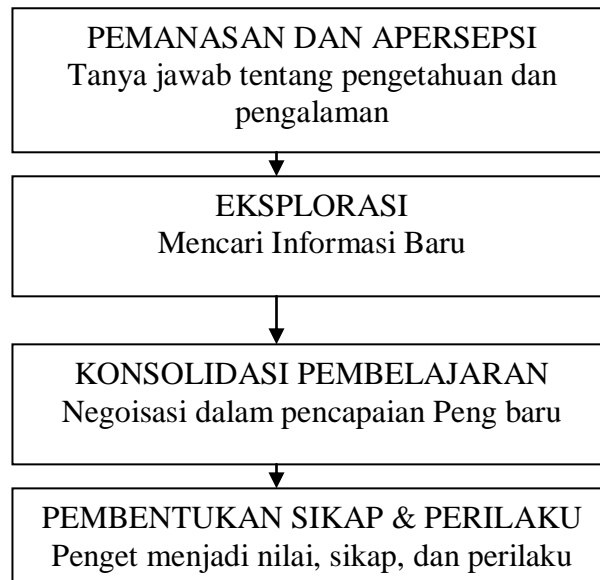
2) Pembelajaran bermakna

Pembelajaran yang bermakna merupakan kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kegunaan pengalaman belajar bagi kehidupan nyata siswa. Dalam hal ini guru dituntut mampu meyakinkan secara realistis tentang suatu pengalaman belajar dengan menekankan pada siswa belajar secara aktif dan dapat memotivasi siswa belajar yang lebih konsentrasi. Beberapa tahapan yang ditawarkan pada pembelajaran bermakna (Puskur Balitbang Depdiknas, 2002) sebagai berikut:

- a) Apersepsi
- b) Eksplorasi
- c) Konsolidasi pembelajaran

- d) Pembentukan sikap dan perilaku
- e) Penilaian formatif

Tahapan pembelajaran bermakna dalam pembelajaran kompetensi diilustrasikan dalam bagan sebagai berikut:



C. PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2005). Pembelajaran kompetensi merupakan suatu sistem atau pendekatan pembelajaran yang bersifat holistik (menyeluruh), terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait, apabila dilaksanakan masing-masing memberikan dampak sesuai dengan peranannya (Sukmadinata, 2004).

Paparan pengertian pembelajaran kontekstual di atas dapat diperjelas sebagai berikut: Pertama, pembelajaran kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar beroentaskan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Kedua, pembelajaran kontekstual mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata di masyarakat. Hal ini akan memperkuat dugaan bahwa materi yang telah dipelajari akan tetap tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Ketiga, pembelajaran kompetensi mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya pembelajaran kompetensi tidak hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran di sini bukan ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi bahtera kehidupan nyata

Berdasarkan pengertian pembelajaran kontekstual, terdapat lima karakteristik penting dalam menggunakan proses pembelajaran kontekstual yaitu:

1. Dalam CTL pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
2. Pembelajaran kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru, yang diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan cara mempelajari secara keseluruhan, kemudian memperhatikan detailnya.
3. Pemahaman pengetahuan, artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta

- tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperolehnya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan itu dikembangkan.
4. Memperaktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.
 5. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Siswa dalam pembelajaran kontekstual dipandang sebagai individu yang berkembang. Anak bukanlah orang dewasa kecil, melainkan organisme yang sedang berada pada tahap-tahap perkembangan. Kemampuan belajar akan sangat ditentukan oleh tingkat perkembangan dan pengalaman mereka. Dengan demikian peran guru tidak lagi sebagai instruktur atau penguasa yang memaksakan kehendak, melainkan sebagai pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran CTL menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental. CTL memandang bahwa belajar bukanlah kegiatan menghafal, mengingat fakta-fakta, mendemonstrasikan latihan secara berulang-ulang akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata. Dalam pembelajaran CTL, belajar di alam terbuka merupakan tempat untuk memperoleh informasi sehingga menguji data hasil temuannya dari lapangan tadi baru dikaji di kelas. Sebagai materi pelajaran siswa menemukan sendiri, bukan hasil pemberian apalagi dialas oleh guru.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Elaine B. Jhonson (2002), mengklaim bahwa dalam pembelajaran kontekstual, minimal ada tiga prinsip utama yang sering digunakan, yaitu: saling

ketergantungan (*interdepence*), diferensiasi (*differetiation*), dan pengorganisasian (*self organization*).

Pertama, prinsip saling ketergantungan (*interdependence*), menurut hasil kajian para ilmuwan segala yang ada di dunia ini adalah saling berhubungan dan tergantung. Segala yang ada baik manusia maupun makhluk hidup lainnya selalu saling berhubungan satu sama lainnya membentuk pola dan jaring sistem hubungan yang kokoh dan teratur.

Kedua, prinsip diferensiasi (*differentiation*) yang menunjukkan kepada sifat alam yang secara terus menerus menimbulkan perbedaan, keseragaman, keunikan. Alam tidak pernah mengulang dirinya tetapi keberadaannya selalu berbeda. Prinsip diferensiasi menunjukkan kreativitas yang luar biasa dari alam semesta. Jika dari pandangan agama, kreativitas luar biasa tersebut bukan alam semestanya tetapi penciptanya. Diferensiasi bukan hanya menunjukkan perubahan dan kemajuan tanpa batas, akan tetapi juga kesatuan-kesatuan yang berbeda tersebut berhubungan, saling tergantung dalam keterpaduan yang bersifat simbiosis atau saling menguntungkan.

Perbedaan Pembelajaran Kontektual Dengan Pembelajaran Konvensional

Konteks Pembelajaran	Pembelajaran Kontektual	Pembelajaran Konvensional
Hakikat Belajar	Konten pembelajaran selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata yang diperoleh sehari-hari pada lingkungannya	Isi pelajaran terdiri dari konsep dan teori yang abstrak tanpa pertimbangan manfaat bagi siswa
Model Pembelajaran	Siswa belajar melalui kegiatan kelompok seperti kerja kelompok, berdiskusi, praktikum kelompok, saling bertukar pikiran, memberi dan menerima informasi	Siswa melakukan kegiatan pembelajaran bersifat individual dan komunikasi satu arah, kegiatan dominan mencatat, menghafal, menerima instruksi guru
Kegiatan Pembelajaran	Siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran dan	Siswa ditempatkan sebagai objek pembelajaran yang lebih

	berusaha menggali dan menemukan sendiri materi pelajaran	berperan sebagai penerima informasi yang pasif dan kaku
Kebermaknaan Belajar	Mengutamakan kemampuan yang didasarkan pada pengalaman yang diperoleh siswa dari kehidupan nyata	Kemampuan yang didapat siswa berdasarkan pada latihan-latihan dan dril yang terus menerus
Tindakan dan Perilaku Siswa	Menumbuhkan kesadaran diri pada anak didik karena menyadari perilaku itu merugikan dan tidak memberikan manfaat bagi dirinya dan masyarakat	Tindakan dan perilaku individu didasarkan oleh faktor luar dirinya, tidak melakukan sesuatu karena takut sangsi, walaupun melakukan sekedar memperoleh nilai/ganjaran
Tujuan Hasil Belajar	Pengetahuan yang dimiliki bersifat tentatif karena tujuan akhir belajar kepuasan diri	Pengetahuan yang diperoleh dari hasil pembelajaran bersifat final dan absolut karena bertujuan utk nilai

Asas-Asas dalam Pembelajaran Kontekstual

Asas-asas sering juga disebut komponen-komponen pembelajaran kontekstual melandasi pelaksanaan proses pembelajaran kontekstual yang memiliki tujuh asas meliputi: 1) Konstruktivisme, 2) Inkuiri, 3) Bertanya, 4) Masyarakat belajar, 5) Pemodelan, 6) Refleksi, dan 7) Penilaian nyata.

1. Konstruktivisme
2. Inkuiri
3. Bertanya (*Questioning*)
4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)
5. Pemodelan (*Modeling*)
6. Refleksi (*Reflection*)
7. Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)

Model Pembelajaran Kontekstual

Tahapan model pembelajaran kontekstual meliputi empat tahapan, yaitu: invitasi, eksplorasi, penjelasan dan solusi, dan pengambilan tindakan. Tahapan pembelajaran tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

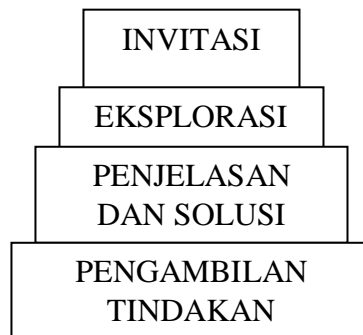


Diagram Tahapan Pembelajaran Kontekstual

Tahap invitasi, siswa didorong agar mengemukakan pengetahuannya tentang konsep yang dibahas. Bila perlu guru memancing dengan memberikan pertanyaan yang problematik tentang fenomena kehidupan sehari-hari melalui kaitan konsep-konsep yang di bahas tadi dengan pendapat yang mereka miliki. Siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan, mengikutsertakan pemahamannya tentang konsep tersebut.

Tahap eksplorasi, siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, penginterpretasikan data dalam sebuah kegiatan yang telah dirancang guru. Secara berkelompok siswa melakukan kegiatan dan berdiskusi tentang masalah yang ia bahas. Secara keseluruhan, tahap ini akan memenuhi rasa keingintahuan siswa tentang fenomena kehidupan lingkungan sekelilingnya.

Tahap penjelasan dan solusi, saat siswa memberikan penjelasan-penjelasan solusi yang didasarkan pada hasil observasinya ditambah dengan penguatan guru, maka siswa dapat menyampaikan gagasan, membuat model, membuat rangkuman dan ringkasan.

Tahapan pengambilan tindakan, siswa dapat membuat keputusan, menggunakan pengetahuan dan keterampilan, berbagai informasi dan gagasan, mengajukan pertanyaan lanjutan, mengajukan saran baik secara individu maupun kelompok yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran kontekstual tersebut, maka langkah-langkah pembelajaran kontekstual seperti di bawah ini:

a. Pendahuluan

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi yang akan dipelajari
- 2) Guru menjelaskan prosedur pembelajaran kontekstual:
 - a) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa
 - b) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi, misalkan kelompok 1 dan 2 melakukan observasi ke TPS (lingkungan hidup) dan kelompok 3 dan 4 melakukan observasi ke TPA (pembuangan sampah).
 - c) Melalui observasi siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang berhubungan dengan hasil temuan saat observasi tadi.
- 3) Guru melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

b. Inti

Di Lapangan

- 1) Siswa melakukan observasi ke TPS sesuai dengan pembagian tugas kelompok
- 2) Siswa mencatat hal-hal yang mereka temukan tadi sesuai dengan alat observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya

Di dalam Kelas

- 1) Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing
- 2) Siswa mempersentasikan/melaporkan hasil diskusi

3) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.

c. Penutup

1) Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah temuan sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai

2) Guru menugaskan siswa untuk membuat tugas tentang pengalaman belajar mereka dengan tema "Pembuangan Sampah".

Ilustrasi contoh langkah-langkah pembelajaran yang dibuatkan program pembelajaran dengan menggunakan CTL tadi, apa yang anda dapat simak? apakah seperti itu CTL, atau bagaimana?. Saya menduga pasti anda belum puas, coba contoh tema yang lain pasti menarik?. Pada CTL untuk mendapatkan kemampuan pemahaman konsep siswa harus mengalami langsung dalam realitas lingkungan dimana anak dibesarkan di lingkungan masyarakat. Kelas bukanlah tempat untuk mencatat, duduk, dengar, dan hapal, akan tetapi kelas digunakan untuk saling membelajarkan diantara siswa.

D. INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI (E-LEARNING)

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multi media yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Dengan adanya perkembangan dalam bidang pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas, maka proses pembelajaran tradisional-konvensional yang terjadi

dalam ruangan kelas, pada era desentralisasi dan globalisasi saat ini pelan namun pasti akan mengalami mulai kehilangan bentuk. Di samping itu, dalam kenyataannya pada skala yang lebih besar, kegiatan belajar tradisional-konvensional membutuhkan biaya yang cukup besar dalam penyiapan infrastrukturnya (ruangan, laboratorium, perpustakaan, meubel, media pembelajaran, dan lain-lain). Dengan kondisi seperti itu, maka dewasa ini banyak pihak penyelenggara pendidikan mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan efisien, terutama sekali sebagai pengaruh munculnya perkembangan yang sangat pesat yang terjadi dalam bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi informasi. Berbagai teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun organisasi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar.

Pada awalnya teknologi informasi diartikan sebagai perangkat keras dan lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data (Alter dalam Syam, 2004). Namun dalam perkembangannya mendapat respon yang lebih luas, dimana teknologi informasi juga mencakup teknik komunikasi sebagai sarana untuk mengirim informasi. Dengan demikian segala bentuk teknologi yang diimplementasikan untuk memproses dan mengirim informasi dalam bentuk elektronik, software pemroses transaksi perangkat lunak untuk lembar kerja, peralatan komunikasi serta jaringan termasuk pada wilayah teknologi informasi. Everett M. Roger (2004) menempatkan teknologi informasi bukan hanya sebagai sarana fisik, namun dapat berfungsi sebagai yang meneruskan nilai-nilai sosial bagi para pemakainya. Pada akhirnya Elektronik Learning dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (siswa dengan sumber belajar (data base, pakar/guru, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan. Interaktivitas dalam hubungan tersebut dapat dilakukan secara langsung (synchronous) maupun tidak langsung (asynchronous).

Pembelajaran melalui Teknologi Informasi

Perkembangan peradaban manusia diiringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi (yang selanjutnya dikenal dengan istilah Teknologi Informasi). Mulai dari gambar-gambar yang tak bermakna di dinding-dinding gua, peletakkan tonggak sejarah dalam bentuk prasasti sampai diperkenalkannya dunia arus informasi yang kemudian dikenal dengan nama internet. Informasi yang disampaikan pun berkembang dari sekedar menggambarkan keadaan sampai taktik bertempur

Khusus penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan diselenggarakannya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik Internet yang cukup khas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media lain telah dipergunakan sebelumnya seperti radio, televisi, CDROM Interkatif dan lain-lain.

Pernanfaatan internet sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah tidaklah sesederhana dan semudah yang dibayangkan, karena banyak hal yang harus dipelajari, diperhatikan dan dilakukan dengan sungguh-sungguh sebelum menerapkannya. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang harus mampu didukung oleh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yang kalau dijabarkan secara sederhana, bisa diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut (Boettcher 1999).

Strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi, secara umum keterlaksanaannya tergantung

dari satu atau lebih dari tiga model dasar dialog komunikasi sebagai berikut (Boettcher 1999):

- dialog/komunikasi antara guru dengan siswa
- dialog/komunikasi antara siswa dengan sumber belajar
- dialog/komunikasi di antara siswa

Apabila ketiga aspek tersebut bisa diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal. Sebagaimana ditegaskan oleh Bottcher (1995), bahwa perancangan suatu pembelajaran dengan mengutamakan keseimbangan antara ketiga dialog komunikasi tersebut sangat penting pada lingkungan pembelajaran berbasis Web.

Sesungguhnya internet merupakan media yang bersifat multi-rupa, pada satu sisi internet bisa digunakan untuk berkomunikasi secara interpersonal misalnya dengan menggunakan e-mail dan chat sebagai sarana berkomunikasi antar pribadi (*one-to-one communications*), di sisi lain dengan e-mail-pun pengguna bisa melakukan komunikasi dengan lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain (*one-to-many communications*). Bahkan sebagaimana telah disinggung di bagian depan, internet juga memiliki kemampuan memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang. Di samping itu dengan kemampuannya untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*), memungkinkan pengguna internet bisa berkomunikasi secara audiovisual sehingga dimungkinkan terselenggaranya komunikasi verbal maupun non-verbal secara real-time.

Secara nyata internet memang akan bisa digunakan dalam setting pembelajaran di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas yaitu (1) sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*, (2) memiliki sifat interaktif, dan (3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog komunikasi yang merupakan syarat terselenggaranya suatu proses belajar mengajar.

Internet mempunyai peran yang sangat strategis, bahkan dengan karakteristiknya yang khas maka pada masa yang akan datang internet bisa menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling dipergunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Pedoman Umum Pelaksanaan Pendidikan Berbasis Keterampilan Hidup (Life Skill) Melalui Pendidikan Broad Based Education Dalam Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda*. Jakarta: Ditjen PLS dan Pemuda.
- Blank, W. E. (1982). *Handbook For Developing Competency Based Training Program*. Englewood Cliff. New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Bobby DePorter .(2002). *Quantum Learning: Unleasinhing The Genius In You*. New York: Dell Publishing
- Coburn, P.,et al. (1985). *Practical Guide to Computer in Education*. California: Addison-Wisley Publication C ompany Inc
- Heinich Robert. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice-Hall Inc
- Joyce, Bruce & Well, Marsha. (1996). *Models of Teaching*. Englewood Clifs. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oliva, Feter F. (1992), *Developing The Curriculum*, Third Edition, Harver Collins Publisher.
- Print, Murray. (1993). *Curriculum Development and Design*. Australia: Allen & Unwin Pty Ltd. St. Leonad.
- Sa'ud, Udin S. (2007). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Penerbit Rosda
- Rogers, Everett R., and Shoemaker, F. Floyd. (1971). *Communication of Innovations: A cross-cultural Approach*. New York: MacMillan Publishing Co.

Vriens, Dirk (2004). *Information and Communication Technology for Competitive Intelligence* University of Nijmegen the Netherlands: Idea group Publishing

Whiddett, Steve & Hollyforde, Sarah. (1999). *Development Practice: The Competencies Handbook*. London: Institute of Personnel and Development.