

# **IMPLEMENTASI PAKEM DI SEKOLAH**

## **(Meningkatkan Mutu Pendidikan Pada Pangkalnya)**

Oleh: Drs. Ahmad Yani, M.Si.

Page | 1

### **Guru Pewaris Negeri**

Cerita tentang posisi dan peranan penting guru dalam membangun bangsa tidak pernah lapuk oleh waktu. Contoh cerita yang selalu menjadi cermin bagi kita adalah Bangsa Jepang. Setelah mereka kalah perang pada Perang Dunia Kedua yaitu dengan kehancuran kota Hiroshima dan Nagasaki, kali pertama yang diminta oleh kaisar pada waktu itu adalah menghitung jumlah guru yang masih tersisa. Jepang memiliki keyakinan, bersama guru mereka dapat bangkit dan terbukti sekarang menjadi negara maju di Asia Timur.

Bagaimana dengan Indonesia?. Walaupun sangat terlambat, tetapi lebih baik daripada tidak sama sekali. Reformasi bidang pendidikan terus dilakukan, seperti otonomi pendidikan, MBS, KTSP, BOS, uji sertifikasi guru, penambahan tunjangan guru, dan lain-lain. Dari sekian usaha namun ada satu yang masih terlewat: Guru masih dipandang sebagai sasaran antara atau objek dalam pembangunan. Peranannya belum diangkat menjadi pejuang kemajuan bangsa, kalah dengan TKW yang telah menyandang julukan Pahlawan Devisa.

Bangsa ini telah lupa, kemerdekaan seolah-olah bersifat pasif. Setelah melewati kemerdekaan dan perjuangan kemerdekaan berlalu, seakan-akan tidak perlu lagi dipertahankan di masa damai sekarang ini. Padahal untuk mewariskan NKRI tidak cukup dengan kekuatan militer, demokrasi, dan ekonomi. Pewarisan NKRI akan sukses jika diawali dari pembinaan generasi penerus melalui pendidikan. Artinya, posisi guru adalah juga pejuang dalam mempertahankan republik ini. Besarnya posisi guru dalam pembangunan bangsa, selalu dilupakan sehingga wajarlah jika kondisi bangsa kita seperti ini adanya.

### **Inovasi Pembelajaran Inti Reformasi Pendidikan**

Dari sekian upaya reformasi pendidikan, sebenarnya terakumulasi pada proses pembelajaran. KTSP dikembangkan agar sekolah mampu mengelola kurikulum untuk “menata” proses pembelajaran dapat mengakomodasi harapan masyarakat tanpa melupakan standar isi yang diteapkan oleh BSNP. KTSP menjadi tidak bermakna bagi peningkatan mutu pendidikan di sekolah bersangkutan, jika di ruang kelas guru belum melakukan inovasi pembelajaran. MBS juga didengungkan jauh sebelum KTSP, tujuannya meminta peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan. Sasaran akhir MBS adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan berbasis pada potensi sekolah dan daerah. Kebijakan ini juga akan mandek jika pangkal masalahnya tidak tersentuh, yaitu pelaksanaan pembelajaran. Reformasi lainnya yang hingar bingar adalah kebijakan Ujian Nasional. Kebijakan ini tidak akan sukses diterima oleh semua pihak jika pemerintah hanya menunut peningkatan mutu tanpa memberi pelayanan kepada guru di kelas. Bentuk pelayanan yang belum banyak dilakukan antara lain pelatihan bagi guru, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, kesejahteraan guru, dan jaminan bagi guru honorer serta staf administratif lainnya. Jika pelayanan pemerintah tersebut belum dilakukan, tentu proses pembelajaran di kelas tidak pernah bermutu. Kebijakan BOS senada dengan kebijakan lainnya yaitu untuk meningkatkan akses pendidikan. Dimensi akses adalah penting,

tetapi jika peningkatan akses tidak dibarengi dengan mutu pendidikan, maka hasilnya inefisiensi pendidikan. Inti gagasannya adalah bahwa semua kebijakan peningkatan mutu akan tersimpul pada satu titik peristiwa yaitu proses pembelajaran.

Pemerintah dan para ahli pendidikan menyadari tentang hal di atas, oleh karenanya muncul usaha peningkatan mutu pembelajaran dengan berbagai kebijakan. Pertama perkenalkan tentang berbagai pendekatan pembelajaran seperti *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *Cooperative Learning*, dan PAKEM. Kedua, pemerintah membangkitkan lagi kebijakan KTI melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikaitkan dengan kenaikan pangkat dan portofolio sertifikasi guru. Ketiga, memberi bantuan sejauh kemampuan pemerintah yaitu menyediakan buku elektronik (BSE), BOS, tunjangan sertifikasi guru, dan lain-lain. Namun demikian, dari semua usaha yang telah dilakukan itu belum merata menyentuh guru. Sebagian besar guru hanya baru mendengar istilah-istilah inovasi dan belum sepenuhnya memahami sehingga inovasi dianggap sesuatu yang sulit. Dalam rangka ikut serta menambah wacana, tulisan ini akan sedikit mengupas tentang PAKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

### **PAIKEM GEMBROT dari Jawa Tengah**

PAIKEM Gembrot adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot. Menurut sejumlah sumber, istilah ini muncul dari Jawa Tengah. Walaupun sangat *lebay* (berlebihan) tetapi menjadi sangat lucu. Dikatakan berlebihan karena yang namanya gembira sama dengan menyenangkan. Pembelajaran yang kreatif juga bisanya inovatif. Gagasan intinya sama dengan PAKEM. Istilah lain yang diperkenalkan masyarakat adalah Pembelajaran MATOA (diambil dari buah Matoa), kependekan dari Menyenangkan, Atraktif, Terukur, dan Orang (yang terlibat) Aktif.

#### *Mengapa harus aktif?*

Dalam proses pembelajaran, yang akan mencapai tujuan belajar adalah siswa bukan guru. Guru hanya diminta untuk menciptakan situasi yang kondusif agar siswa dapat belajar. Jika pihak yang belajar tidak aktif, maka sebenarnya tidak ada kata belajar. Cerita tentang kambing yang dipaksa minum, mungkin kita dapat mengikat kambing dan menggendongnya (jika perlu) ke tepi sungai tetapi jika kambing *emoh* minum akan sulit kita memaksanya. Begitu pula belajar, guru diharapkan mampu memberi motivasi agar siswa mau aktif untuk belajar. Usaha guru memberi motivasi dan mempertahankan perhatian siswa terhadap pembelajaran adalah dengan cara atau metode pembelajaran yang menyenangkan.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio yang dikutip Hartono (2008) menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie (1986) menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Untuk mempertahankan perhatian siswa, salah satu caranya adalah mengajak siswa untuk aktif belajar. Caranya guru tidak dapat mengandalkan metode ceramah, tetapi menggunakan metode dan media yang “memaksa” siswa tetap fokus. Kita pernah dengan perkataan Konfusius: Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya lihat, saya ingat; Apa yang saya lakukan, saya paham.

Mengapa orang cenderung melupakan apa yang didengar? Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100 – 200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50 - 100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir (Hartono, 2008). Bagaimana jika ditambah dengan media visual?. Penambahan visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan sampai 171% dari ingatan semula. Dengan penambahan visual di samping auditori dalam pembelajaran kesan yang masuk dalam diri anak didik semakin kuat sehingga dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio (pendengaran) saja. Hal ini disebabkan karena banyak sensor yang digunakan oleh siswa yaitu penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *active learning* pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan.

*Setelah aktif, sediakan kesempatan untuk kreatif!*

Setelah siswa dapat aktif, kurangi dominasi guru dalam pengambilan keputusan. Sediakan ruang bagi siswa untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan melakukan hal-hal yang artistik lainnya. Bagi guru, perilaku siswa dalam suatu pokok bahasan tertentu adalah hal yang tidak aneh. Namun bagi siswa akan menjadi pengalaman yang tidak terlupakan. Karena itu, ciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk hal-hal yang baru bagi mereka. Pembelajaran perlu dirancang untuk menyimulasikan imajinasi.

Apa itu kreativitas? Kreativitas adalah sebagai kemampuan (berdasarkan data dan informasi yang tersedia) untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Bagaimana mengamati siswa yang kreatif? Supriadi (1985) mencoba mengidentifikasi 24 ciri kepribadian kreatif. Dari 24 cirinya, penulis mengambil beberapa hal yang mudah diamati guru yaitu diantaranya (1) terbuka terhadap pengalaman baru, (2) fleksibel dalam berfikir dan merespons; (3) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan; (4) menghargai fantasi; (5) tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif; (6) mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; (7) kaya akan inisiatif; (8) senang mengajukan pertanyaan yang baik; dan (9) memiliki kesadaran etik-moral dan estetik. Dari semua ciri di atas, Kirton dalam Taslimuharom (2009) hanya membedakan atas dua jenis saja yaitu kreatif adaptor dan kreatif inovator. Adaptors mencoba membuat sesuatu lebih baik, menggunakannya, ada yang menggunakan metode, nilai, kebijakan, dan prosedur. Mereka percaya pada standard dan konsesus yang diterima sebagai petunjuk dalam pengembangan dan implementasi ide-ide baru. Sedangkan innovators suka merekonstruksi masalah dan berpikir hal-hal yang baru.

*Kendalikan aktif dan kreativitas siswa agar efektif!*

Penulis pernah ditanya oleh seorang guru. “Pak, mengapa setelah saya mencoba menggunakan model pembelajaran terbaru, siswa memang menjadi aktif dan kreatif. Tapi pada saat ujian, mereka tidak bisa menjawab soal dengan baik. Jadi saya kembali lagi pada penggunaan

*metode konvensional (ceramah)!". Untuk menghindari hal yang serupa, sebaiknya guru harus memperhitungkan efektivitas pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Oleh karena itu dibutuhkan perencanaan pembelajaran (RPP) yang selalu dilihat sebelum pembelajaran dimulai.*

Ada dua cara yang dapat dilakukan guru, yaitu pertama mengidentifikasi kompetensi dasar menjadi daftar ceklis indikator. Artinya, guru mencoba menafsirkan kompetensi dasar melalui tabel indikator yang akan disandingkan dengan "perkiraan" yang akan dipelajari oleh siswa. Pada saat pembelajaran, guru menegaskan sejumlah pengalaman belajar yang beririsan dengan indikator yang telah disusun oleh guru. Kedua, guru menyusun banyak soal yang terkait dengan kompetensi dasar. Di sela-sela aktivitas siswa, guru mengajukan pertanyaan sehingga setiap saat siswa memperoleh pengutan. Kedua cara sebagai pengendali efektivitas belajar berdasarkan kompetensi dasar.

Berdasarkan keterlibatan siswa, pembelajaran efektif apabila seluruhnya atau sebagian besar (75 %) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan out put yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat, dan pembangunan. Ukuran efektivitas ini disebut standar normatif.

#### *Kemaslah prinsip aktif, kreativitas, dan efektif dalam suasana menyenangkan!*

Rasa senang dalam belajar adalah masalah suasana hati. Suasana hati siswa dipengaruhi oleh "masalah" yang dihadapi di rumahnya, pada komunitasnya, dan di sekolah. Jika suasana di sekolah dapat membuat siswa senang maka suasana hati yang kurang senang di rumah dan di komunitasnya dapat terobati. Untuk menakar suatu sekolah dalam kondisi yang menyenangkan dapat ditanya kepada siswa apakah sekolah dipandang sebagai tempat penyiksaan, karena mereka dipaksa melakukan latihan demi latihan, atau menjadi tempat bermain. Idealnya semua anak musti memandang sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar. Indikator lainnya yang dapat diamati adalah dari "kekuatan" kunci gerbang sekolah. Semakin kuat, artinya suasana sekolah seperti penjara. Sebaliknya jika gerbang biasa-biasa saja, sekolah menjadi tempat yang aman bagi siswa.

Marjohan (2009) dalam tulisannya mengatakan bahwa agar setiap anak bisa belajar dengan senang dan memperoleh hasil yang optimal, maka guru perlu memperkenalkan tentang keterampilan belajar, kemampuan dalam berkomunikasi dan memperoleh lingkungan yang menyenangkan. Agar seorang siswa tidak terjebak dalam kebosanan gaya belajar yang monoton (belajar cuma sekedar mencatat perkataan guru dan menghafal) maka mereka perlu tahu bagaimana cara membaca, cara mencatat, cara mengolah suasana hati yang jitu, cara mengolah lingkungan dan cara berkomunikasi dengan guru dan teman teman selama pembelajaran.

### **Apa yang harus diperhatikan dalam melaksanakan PAKEM?**

Untuk dapat menerapkan PAKEM di kelas, kali pertama yang harus dimiliki seorang guru adalah “niatan” yaitu berniat untuk menggunakan PAKEM di kelas. Untuk dapat meluruskan niat itu hal yang harus dipikirkan adalah:

1. Metode yang dipilih harus yang memiliki penekanan pada belajar melalui berbuat. Ketika ada “godaan” menggunakan hanya metode ceramah maka segera dikembalikan pada komitmen awal yaitu mencari kegiatan yang banyak melibatkan siswa untuk berbuat atau mengerjakan sesuatu.
2. Guru berusaha mencari dan menggunakan berbagai alat bantu atau media belajar. Termasuk di dalamnya menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
3. Guru merencanakan dan mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan ‘pojok baca’
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
5. Guru merencanakan agar siswa dapat menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya. A

Dalam menentukan persiapan di atas, perlu dibarengi dengan wawasan:

1. Memahami sifat yang dimiliki anak  
Pada dasarnya anak memiliki sifat rasa ingin tahu dan berimajinasi. Kedua sifat tersebut merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap/berpikir kritis dan kreatif. Pemahaman ini harus menjadi asumsi terhadap anak-anak didik. Tanpa anggapan ini, guru akan kehilangan daya “juang” untuk menerapkan PAKEM. Konsekuensi lanjutan dari anggapan ini, guru akan menggunakan pendekatan induktif setiap menghadapi kelas dan mengurangi penggunaan pendekatan deduktif. Hal yang perlu difahami dari anak didik adalah bahwa mereka berbeda satu dengan yang lain. Anak didik ada yang mampu menangkap pesan dengan cepat ada yang tidak. Untuk memanfaatkan anak-anak yang berbakat, guru dapat memanfaatkannya untuk membantu temannya yang lemah (tutor sebaya). Dengan mengenal kemampuan anak, kita dapat membantunya bila mendapat kesulitan sehingga belajar anak tersebut menjadi optimal.
2. Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar  
Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, anak dapat bekerja berpasangan atau dalam kelompok. Berdasarkan pengalaman, anak akan menyelesaikan tugas dengan baik bila mereka duduk berkelompok. Duduk seperti ini memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bertukar pikiran. Namun demikian, anak perlu juga menyelesaikan tugas secara perorangan agar bakat individunya berkembang.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, & kemampuan memecahkan masalah  
Lahirnya sikap kritis dan kreatif berasal dari rasa ingin tahu dan imajinasi yang keduanya ada pada diri anak sejak lahir. Namun ada kelanjutannya, jika tidak diberi kesempatan oleh guru maka potensi tersebut akan tidak termmanfaatkan. Oleh karena itu, agar siswa kritis dan

kreatif maka kunci utamanya adalah pengelolaan kelas dan sikap terbuka. Untuk membina kemampuan memecahkan masalah, guru harus pandai mengajukan pertanyaan. Pertanyaan yang dimulai dengan kata-kata “Apa yang terjadi jika ...”, “mengapa hal ini terjadi...” Kedua pertanyaan di atas lebih baik daripada yang dimulai dengan kata-kata “apa, berapa, kapan”, yang umumnya akan dijawab dengan kata-kata yang terbatas.

4. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik  
Hasil pekerjaan yang dipajang diharapkan memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa lainnya. Hasil pekerjaan yang dipajang dapat berupa hasil kerja kelompok, berpasangan, atau perorangan. Pajangan dapat berupa gambar, peta, diagram, model, benda asli, puisi, karangan, dan sebagainya. Ruang kelas yang penuh dengan pajangan hasil pekerjaan siswa, dan ditata dengan baik, dapat membantu guru dalam proses pembelajaran selanjutnya karena dapat dijadikan rujukan ketika membahas suatu masalah.
5. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar  
Lingkungan yang dapat dijadikan sumber belajar adalah lingkungan fisik, sosial, dan budaya. Selain sebagai sumber belajar, lingkungan adalah objek kajian. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat anak merasa senang dalam belajar. Belajar dengan menggunakan lingkungan tidak selalu harus keluar kelas. Bahan dari lingkungan dapat dibawa ke ruang kelas untuk menghemat biaya dan waktu. Pemanfaatan lingkungan sebagai media dan objek dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti mengamati (dengan seluruh indera), mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasi, membuat tulisan, dan membuat gambar/diagram.
6. Mengobservasi secara berkelanjutan terhadap aktivitas fisik dan aktivitas mental siswa  
Banyak guru yang sudah merasa puas bila menyaksikan para siswa kelihatan sibuk bekerja dan bergerak. Apalagi jika bangku dan meja diatur berkelompok serta siswa duduk saling berhadapan. Keadaan tersebut bukanlah akhir dari cerita PAKEM. Aktivitas mental lebih banyak diinginkan daripada aktivitas fisik. Untuk mengamati itu perlu dilakukan pengawasan dan pembimbingan agar siswa lebih efektif belajar sesuai tujuan yang akan dicapai.
7. Memberikan umpan balik sesegera mungkin  
Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa. Umpan balik hendaknya lebih mengungkap kekuatan daripada kelemahan siswa. Tujuan umpan balik adalah untuk penguatan dan membina siswa agar lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar selanjutnya. Cara umpan balik dapat berupa catatan kecil yang berkaitan dengan pekerjaan siswa. Hal itu akan lebih bermakna bagi pengembangan diri siswa daripada hanya sekedar angka.

### **Bagaimana praktek PAKEM di kelas?**

PAKEM tidak hanya sekedar teori yang digunakan di kelas untuk meningkatkan pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan. PAKEM adalah kerangka pikir perjuangan bagi guru untuk beri pelayanan pendidikan terbaik bagi anak didik. PAKEM adalah pendekatan yang bersifat umum dan cair, artinya tahapan kegiatan (skenario) pembelajaran tidak terpaku pada suatu teori model tertentu. Karena menakar keberhasilan PAKEM adalah pencapaian tujuan seoptimal mungkin dengan menjaga/mempertahankan motivasi belajar siswa dengan baik.

Hasil belajar diharapkan menjadi milik siswa dalam waktu yang lama. Karena bersifat terbuka, PAKEM dapat dikatakan sebagai pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) namun pada prakteknya dapat memanfaatkan pembelajaran kooperatif, keterampilan proses, dan meaningful learning.

Dalam PAKEM tidak “dipusingkan” dengan teori-teori model pembelajaran. Asalnya sudah memenuhi landasan teori belajar yang dapat mengaktifkan siswa sesuai landasan PAKEM maka akan dianggap sebagai pembelajaran PAKEM. Misalnya dalam pembelajaran IPA disarankan dari buku panduan PAKEM yang diterbitkan oleh USAID (2006) menyebutkan:

- a. *Observing* (menggunakan semua indera, mengamati bagian-bagian daun, menggunakan lensa pembesar untuk mengamati bagian-bagian daun)
- b. *Sorting and Grouping* (membandingkan, mengelompokkan, melihat pola persamaan/perbedaan, anak mengelompokkan benda-benda sekitar sekolah kedalam kelompok makhluk hidup dan tak hidup)
- c. *Raising questions* (bertanya, manakah yang termasuk biji, daging buah?, manakah yang termasuk makhluk tak hidup?, mengapa daun berwarna hijau?)
- d. *Predicting* (making hypotheses, membuat hipotesis, saya kira/berpikir/berpendapat bahwa gula lebih cepat larut daripada garam, saya kira kelarutan zat dipengaruhi oleh pengadukan,...)
- e. *Testing* (eksplorasi, investigasi, memberi perlakuan), contoh: siswa melarutkan gula kedalam air, melarutkan garam ke dalam air, memberi perlakuan pengadukan, suhu air dijaga tetap, ...)
- f. *Recording* (merekam, mengumpulkan data, mengumpulkan informasi, memasukkan data kedalam tabel, gambar, ...)
- g. *Interpreting findings* (membuat grafik pengamatan, menganalisis hasil)
- h. *Communicating* (melaporkan, mendiskusikan temuan dengan guru, mendiskusikan dengan teman, melaporkan hasil, memajang hasil temuan)

Langkah pembelajaran diatas tidak selama efisien untuk pembelajaran IPS, bahasa, seni atau agama. Oleh karena itu guru dapat menciptakan strategi dan pengalaman pembelajaran lain yang cocok sesuai materi. Berikut ini adalah foto-foto yang diterbitkan oleh pendidikan.network Indonesia sebagai komplemen Program MBE (*Managing Basic Education*) di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bhattacharya, M. 2002. *Creating a Meaningful Learning Environment Using ICT*. Instructional Science Academic Group, National Institute of Education (NIE), Nanyang Technological University. May 2002, Vol. 5 No. 3.
- Burden P.R. and Byrd, D.M. 1994. *Methods For Effective Teaching - Second Edition*. Boston, London, Toronto, Sydney, Tokyo, Singapore. Allyn and Bacon.
- DePoter, B., Hernacki, M. 1999. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung. Penerbit Kaifa.
- Hartono. 2008. *Strategi Pembelajaran Active Learning*.

- Johnson, B.E. 2007. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna* (Terjemahan). Bandung. Penerbit Mizan Learning Center (MLC).
- Lie, A. 2007. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta. PT. Grasindo.
- Marjohan, 2009. *Saatnya Belajar Dengan Cara Yang Menyenangkan*. Tersedia pada [www.wikimu.com](http://www.wikimu.com)
- Muchith, S. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang. Rasail Media Group.
- Novak, J.D. 1998. *Learning, Creating, and Using Knowledge: concept Map as Facilitative Tools in Schools and Corporations*. Mahwah, New Jersey London. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Poedjiadi, A. 2005. *Sains Teknologi Masyarakat, Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung. Program Pascasarjana UPI dan PT Remaja Rosdakarya.
- Reece, I and Walker, S. 1997. *Teaching Training and Learning a practical Guide – Third Edition*. Sunderland, Tyne and wear SR2 7BN. Business Education Publishers.
- Sagala, S. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media.
- Sudrajat, A. 2008. *Konsep PAKEM*.
- Taslimuharom . 2008. *Metodologi Pakem*.
- Yasa, D. 2008. *Pendekatan Kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Tersedia pada [www.ipotes.wordpress.com](http://www.ipotes.wordpress.com).

# SUASANA IMPLEMENTASI PAKEM YANG DIBINA OLEH PROGRAM MBE

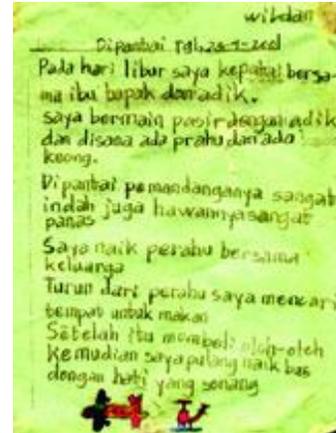
(tersedia di: [www.pendidikan.net](http://www.pendidikan.net))



Diadakannya tugas-tugas yang lebih praktis (seperti dalam IPA), termasuk tugas yang memanfaatkan lingkungan sosial dan alam



Anak menggunakan lebih banyak alat bantu belajar



Hasil kerja anak ditulis dengan kata-kata mereka sendiri (ini adalah hasil karya anak kelas 1)



Sudut-sudut baca/perpustakaan sekolah dibuat dan dimanfaatkan



Guru menunjukkan fleksibilitas dalam pengelolaan murid dalam pelaksanaan pembelajaran



Hasil kerja anak dipajangkan di kelas

### SITUBONDO: Sains Class di SDN 2 Wringin Anom

Kepala sekolah, guru, dan Komite **SDN 2 Wringin Anom** salah satu sekolah binaan MBE di Kecamatan Panarukan, Kabupaten Situbondo melakukan berbagai inovasi termasuk salah satu program yang namanya *Sains Class*.

Munculnya ide *Sains Class* berawal dari rapat sekolah. Adanya keinginan dari Kepala Sekolah dan Guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Adanya laboratorium yang merupakan sumbangan bangunan bagi sekolah korban banjir dan juga tersedianya alat-alat praktik IPA yang merupakan hibah bagi sekolah binaan *SEQIP* akhirnya muncul ide mengadakan *Sains Class*.

*Sains Class* ini diperuntukkan khusus mata pelajaran IPA untuk siswa kelas tiga, empat, lima dan enam dengan memanfaatkan laboratorium yang didesain menjadi sebuah kelas. Pola pelaksanaannya dengan cara *Moving Class*, yaitu ketika pelajaran IPA semua siswa di kelas tersebut pindah ke kelas IPA. Dengan *Moving Class* diharapkan memberi suasana baru kepada siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.



**Atas:** Kepala Sekolah SDN 2 Wringin Anom mensosialisasikan rencana " *Sains Class* "  
**Bawah:** Siswa kelas VI mengidentifikasi " *Sifat - Sifat Magnet* "



Dan hal tersebut benarlah ada-nya, siswa lebih senang dan termotivasi untuk belajar IPA. Tanpa di komando, ketika jam pelajaran IPA mereka bergerak sendiri ke kelas IPA dan juga produk belajar yang dihasilkan siswa lebih kreatif dan bervariasi. Hal tersebut terbukti ketika salah

### KEBUMEN: Anak Menulis Percakapan

Di **SD Benerkulon**, Kecamatan Ambal, Kebumen siswa kelas 6 telah menulis percakapan bersama temannya. Percakapan lalu dipraktikkan melalui telepon benang yang dibuat siswa sendiri. Kegiatan ini sederhana tetapi efektif dan menyenangkan!

**Kanan:** Bpk Suyanto, guru kelas 6 mendengarkan siswi membacakan percakapan ke dalam telepon benang.



### PURWOREJO: Anak Menceritakan Gambar

**Kanan:** Anak-anak kelas 2 **SD 1 Kutoarjo**, Purworejo sedang memotong dan mengurutkan gambar tentang hujan dan banjir. Kemudian mereka menulis cerita sesuai isi gambar.



### SMPN 5 Kutoarjo: Praktik Sains

Siswa kelas 9 di SMPN 5 Kutoarjo, Purworejo biasa melakukan praktik pada saat pembelajaran sains. Pada gambar 1 mereka mengetahui bahwa daya listrik dapat dibangkitkan dari buah-buahan. Selain itu pada gambar 2 siswa kelas 9 lainnya dibantu gurunya Bpk Giono, belajar tentang seleksi alam dengan melakukan percobaan di luar kelas dengan potongan kertas kecil.

seorang siswa mampu menjuarai Olimpiade IPA tingkat kecamatan dan akhirnya juga lolos sebagai salah seorang wakil dari kabupaten Situbondo pada Olimpiade IPA tingkat propinsi Jawa Timur.

Terlaksananya program "Sains Class" di SDN 2 Wringin Anom tidak terlepas dari dukungan Komite Sekolah. Wali murid menyediakan prasarana yang dibutuhkan, berupa meja siswa terbuat dari bahan jati sebanyak delapan buah, 35 kursi plastik, dan sebuah papan white board beroda.

**Petani Tulungrejo Menjadi Mitra Guru**

Pembelajaran dengan memanfaatkan ahli/pakar secara langsung telah dilakukan di SDN Tulungrejo 04, Bumiaji, Kota Batu. Model yang dikembangkan oleh Ibu Prihastutik adalah menjalin kemitraan dengan petani dalam mengelola pembelajaran tentang perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif di Kelas VI. Para petani, yang terdiri dari petani apel, strawberi, kentang, bawang merah, dan jamur, terlibat langsung sebagai "guru". Jadi selain ikut mengajar, para petani juga ikut memberi penilaian.



**MADIUN: Anak Mencari Informasi di Atlas**

Dengan kegiatan belajar mengajar yang tradisional guru bisa memberi tahu lebih banyak kepada siswa. Dengan PAKEM lebih baik anak mencari informasi sendiri, dengan memperhatikan hal berikut: keterampilan siswa mencari informasi sama penting (atau lebih penting) daripada informasinya sendiri.

**Kanan:** siswa kelas 6 SD Kanigoro 3, Madiun mencari informasi mengenai laut-lautan di sekitar Indonesia.



**PURWOREJO: Pembelajaran Praktik di SD Pacor 2**

Salah satu sekolah yang semangatnya tinggi di Kecamatan Kutoarjo, Purworejo adalah sekolah



Tenyata dengan model ini siswa belajar sangat antusias dan penuh semangat. Mereka dapat mencapai kompetensi baik dari aspek pemahaman konsep maupun kerja ilmiah. Berikut adalah komentar para petani: "ini adalah pengalaman pertama menjadi guru", "kami sangat senang", "Setiap saat anak boleh datang ke sini", "apakah saya memberi nilai terlalu pelit?".

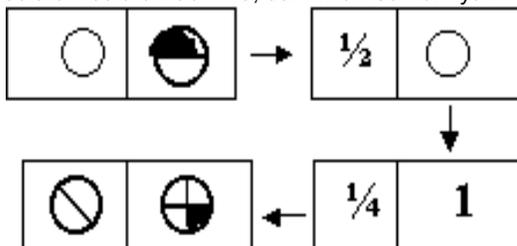
Tentu yang paling berbahagia atas keberhasilan dari pembelajaran ini adalah Ibu Prihastutik. Karena model pembelajaran ini telah mengantarkan Ibu Tutik menjadi Juara III Lomba KREATIVITAS SAINS DAN MATEMATIK Tingkat Jawa Timur. Selamat! Siapa lagi yang akan menyusul untuk menjadi guru yang kreatif ???

### Permainan "Puzzle Domino" Untuk Pembelajaran Pecahan

Mendengar kata DOMINO pikiran kita akan langsung tertuju pada kartu permainan dengan bulatan-bulatan merah berjumlah 1-6. Biasanya kita menggunakan domino untuk bermain sambil mengisi waktu luang.

Tetapi tidak bagi ibu Juliati, Guru kelas III dari SD Songgokerto III Batu. Domino dimodifikasi dan digunakan sebagai media bagi pembelajaran pecahan pada siswa kelas III SD. Dan mengantarkan Ibu Juli sebagai JUARA I lomba KREATIVITAS GURU SAINS DAN MATEMATIK tingkat Jawa Timur. Selamat untuk Bu Juli.

Layaknya permainan domino, Ibu Juli memodifikasi bulatan-bulatan domino, dan inilah contohnya:



pinggiran, yaitu SD Pacor 2. Yang diutamakan adalah pembelajaran yang praktik, efektif dan menyenangkan. Di samping ada tiga contoh, salah satunya melibatkan masyarakat untuk membantu pembelajaran muatan lokal.



1. Anak kelas 6 dipandu Nyonya Parso, anggota masyarakat setempat membuat besek dari bambu.
2. Anak kelas 6 biasa memperbaiki sepeda di bawah bimbingan Kepala Sekolah Bpk Ngadino.
3. Anak kelas 2 menyusun soal dengan menggunakan lidi.

Aturan permainan dalam pembelajaran ini adalah:

1. Pembelajaran pecahan-pecahan yang ekuivalen. Siswa memasangkan gambar dengan angka atau angka dengan angka atau gambar dengan gambar yang senilai atau ekuivalen.
2. Pembelajaran perbandingan dua pecahan yang nilainya berbeda lebih besar. Siswa memasangkan suatu gambar dengan angka atau angka dengan angka atau gambar dengan gambar yang nilainya lebih besar
3. Pembelajaran perbandingan dua pecahan yang nilainya berbeda lebih kecil. Aturan permainannya yaitu siswa memasangkan suatu gambar dengan angka atau angka dengan angka atau gambar dengan gambar yang nilainya lebih kecil.



Dengan menggunakan media domino yang dimodifikasi menjadi puzzle ini ternyata murid-murid kelas III menjadi lebih mudah memahami konsep pecahan. Siswa-siswa juga merasa senang karena mereka dapat belajar melalui bermain.



### **PURWOREJO: Mencicipi Berbagai Makanan**

Di **SD Wonorejo Kulon**, Kecamatan Butuh, Purworejo anak juga praktik sains untuk mengetahui di mana di lidah letaknya berbagai rasa: rasa asam, manis, pahit dan asin. Mereka mencicipi berbagai bahan untuk mengetahui hal tersebut.

Pada gambar di sebelah kanan perhatikanlah bahwa guru-guru, Ibu Sri Wahyuni (kiri) dan Ibu Sumarti (kanan) ikut mencoba. Hal ini memberi semangat kepada siswa!

