

**PELAYANAN PROFESIONAL
KURIKULUM 2004**

**KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
YANG EFEKTIF**



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
Jakarta, 2003**

Katalog dalam Terbitan

Indonesia. Pusat Kurikulum, Badan Penelitian
dan Pengembangan

Departemen Pendidikan Nasional

Pelayanan Profesional Kurikulum 2004

Kegiatan Belajar Mengajar Yang Efektif, - Jakarta:

Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas: 2003

iv, 48 hal.

ISBN 979-725-209-4

KATA PENGANTAR

Perubahan dan perkembangan aspek kehidupan perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi. Mutu pendidikan yang demikian itu sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan berkehidupan yang damai, terbuka, dan berdemokrasi, serta mampu bersaing secara terbuka di era global sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan seluruh warga negara Indonesia. Dalam pada itu, kinerja pendidikan menuntut adanya pembenahan dan penyempurnaan terhadap aspek substantif yang mendukungnya, yakni kurikulum.

Pusat kurikulum Balitbang Depdiknas telah menyiapkan seperangkat kurikulum yang disebut dengan “Kurikulum 2004”. Sebelum kurikulum ini diberlakukan secara nasional telah dilakukan rintisan pelaksanaan (pilot mini) di beberapa sekolah kemudian dilanjutkan dengan perluasan rintisan pelaksanaan di sejumlah sekolah yang lebih banyak. Rintisan dan perluasan rintisan ini bertujuan untuk mendapatkan masukan tentang kekuatan dan kelemahan perangkat yang telah disusun sebagai bahan penyempurnaan.

Perangkat kurikulum 2004 terdiri atas Kerangka Dasar, Standar Kompetensi Bahan Kajian, dan Standar Kompetensi Mata Pelajaran. Perangkat Kurikulum 2004 juga didukung oleh perangkat layanan profesional yang terdiri atas (1) Pemahaman terhadap Kurikulum 2004, (2) Model Sistem Penyampaian Kurikulum, (3) Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif, (4) Pengelolaan Kurikulum di Tingkat Sekolah, (5) Model Pelatihan dan Pengembangan Silabus.

Jakarta, November 2003
Kepala Pusat Kurikulum

Dr. H. Siskandar, MA

DAFTAR ISI

BAB I.	PENDAHULUAN	5
BAB II.	CIRI KBM YANG MENUNJANG PENCAPAIAN KOMPETENSI INDIVIDUAL	7
	A. Pembalikan Makna Belajar	7
	B. Berpusat pada Siswa	8
	C. Belajar dengan Mengalami	9
	D. Mengembangkan Keterampilan Sosial, Kognitif, dan Emosional ...	9
	E. Mengembangkan Keingintahuan, Imajinasi, dan Fitrah Ber-Tuhan	10
	F. Belajar Sepanjang Hayat	10
	G. Perpaduan Kemandirian dan Kerjasama	10
BAB III.	BAGAIMANA MENYEDIAKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG BERAGAM?	12
	A. Pengalaman Mental	14
	B. Pengalaman Fisik	14
	C. Pengalaman Sosial	14
BAB VI.	BAGAIMANA MENGELOLA KBM YANG EFEKTIF?	19
	A. Pengelolaan Tempat Belajar	19
	B. Pengelolaan Siswa	20
	C. Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran	21
	D. Pengelolaan Isi/Materi Pembelajaran	25
	E. Pengelolaan Sumber Belajar	30
BAB V.	BAGAIMANA MEMILIH STRATEGI PEMBELAJARAN?	31
	A. Bagaimana Mengaktifkan Siswa?	31
	B. Bagaimana Siswa Membangun Peta Konsep?	34
	C. Bagaimana Menggali Informasi dari Media Cetak?	37
	D. Bagaimana Membandingkan dan Mensintesis Informasi?	38
	E. Bagaimana Mengamati secara Aktif?	38
	F. Bagaimana Cara Menganalisis dengan Peta Akibat atau Roda Masa Depan?	39
	G. Bagaimana Melakukan Kerja Praktek?	42
BAB VI.	BAGAIMANA MERANCANG KEGIATAN LINTAS KURIKULUM? ...	45
	A. Ciri Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam KBM di Kelas	45
	B. Beberapa Bentuk Pengalaman Belajar Lintas Kurikulum	47

1

PENDAHULUAN

Suatu realita sehari-hari, di dalam suatu ruang kelas ketika sesi Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM) berlangsung, nampak beberapa atau sebagian besar siswa belum belajar sewaktu guru mengajar. Selama KBM guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu mempelajari (baca: menghafal) fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkannya secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

Kalau masalah ini dibiarkan dan berlanjut terus, lulusan sebagai generasi penerus bangsa akan sulit bersaing dengan lulusan dari negara-negara lain. Lulusan yang diperlukan tidak sekedar yang mampu mengingat dan memahami informasi tetapi juga yang mampu menerapkannya secara kontekstual melalui beragam kompetensi. Di era pembangunan yang berbasis ekonomi dan globalisasi sekarang ini diperlukan pengetahuan dan keanekaragaman keterampilan agar siswa mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, menafsirkan, menilai dan menggunakan informasi, serta melahirkan gagasan kreatif untuk menentukan sikap dalam pengambilan keputusan.

Buku Model Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini menyajikan prinsip-prinsip kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara optimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik, keadaan sekolah dan tuntutan kehidupan di masa depan. Informasi yang disajikan diharapkan membantu guru untuk mengembangkan gagasan tentang penyediaan strategi mengajar yang mengacu pada pencapaian kompetensi individual masing-masing peserta didik.

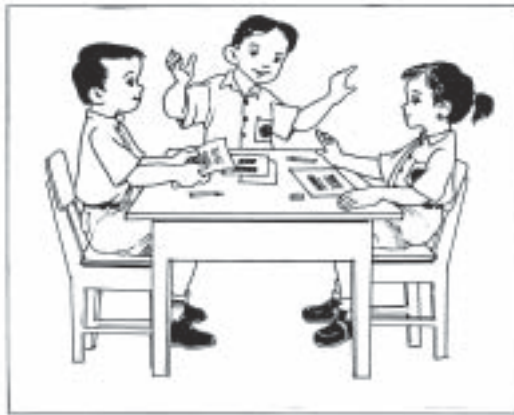
Kegiatan Belajar Mengajar adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan

pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Ini berarti, diversifikasi kurikulum tidak terbatas pada diversifikasi materi, tetapi juga terjadi pada diversifikasi pengalaman belajar, diversifikasi tempat dan waktu belajar, diversifikasi alat belajar, diversifikasi bentuk organisasi kelas, dan diversifikasi cara penilaian. Pandangan ini memberikan dampak pada penyelenggaraan KBM. Bila selama ini KBM hanya ditandai kegiatan satu arah penguangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah maka KBM dengan nuansa Kurikulum Berbasis Kompetensi diindikasikan dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun gagasan/pengetahuan oleh masing-masing individu dan lazimnya dapat diselenggarakan di beberapa lokasi seperti di kelas, di lingkungan sekolah, di perpustakaan, di laboratorium, di pasar, di toko, di pantai, di tempat rekreasi, di kebun binatang, atau di tempat-tempat lain.

2

CIRI KBM YANG MENUNJANG PENCAPAIAN KOMPETENSI INDIVIDUAL

Kegiatan belajar mengajar (KBM) dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar-mengajar. Belajar mengajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Dengan demikian, guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan otoritas atau haknya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar berada pada diri siswa, tetapi guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Berikut dikemukakan 7 ciri-ciri Kegiatan Belajar Mengajar yang memberdayakan potensi siswa.



A. Pembalikan Makna Belajar

Dalam pikiran kebanyakan praktisi pendidikan, makna dan hakikat belajar seringkali hanya diartikan sebagai penerimaan informasi dari sumber informasi (guru dan buku pelajaran). Akibatnya, guru masih memaknai kegiatan mengajar sebagai kegiatan transfer informasi (baca: penuangan 'air' informasi) dari guru ke siswa. Untuk keperluan implementasi KBM yang bernuansa KBK, guru perlu melakukan

pembalikan makna dan hakikat belajar. Pada pandangan dan paradigma ini, makna dan hakikat **Belajar** diartikan sebagai proses membangun makna/pemahaman terhadap informasi dan/atau pengalaman. Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain. Proses itu disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti, yakni hasil ulangan para siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama.

Akibat logis dari pengertian belajar di atas, maka mengajar merupakan kegiatan *partisipasi* guru dalam membangun pemahaman siswa. Partisipasi tersebut dapat berwujud sebagai bertanya secara kritis, meminta kejelasan, atau menyajikan situasi yang tampak bertentangan dengan pemahaman siswa sehingga siswa ‘terdorong’ untuk memperbaiki pemahamannya. Mengingat belajar adalah kegiatan aktif siswa, yaitu membangun pemahaman, maka partisipasi guru jangan sampai merebut otoritas atau hak siswa dalam membangun gagasannya. Dengan kata lain, partisipasi guru harus selalu menempatkan pembangunan pemahaman itu adalah tanggung jawab siswa itu sendiri, bukan guru. Misal, bila siswa bertanya tentang sesuatu, maka pertanyaan itu harus selalu dikembalikan dulu kepada siswa itu atau siswa lain, sebelum guru memberikan bantuan untuk menjawabnya. Seorang siswa bertanya, “Pak/Bu, apakah tumbuhan punya perasaan?” Guru yang baik akan mengajukan balik pertanyaan itu kepada siswa lain sampai tidak ada seorang pun siswa dapat menjawabnya. Guru kemudian berkata, “Saya sendiri tidak tahu, tetapi bagaimana jika kita melakukan percobaan?”

B. Berpusat pada Siswa

Siswa memiliki perbedaan satu sama lain. Siswa berbeda dalam minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, dan cara belajar. Siswa tertentu lebih mudah belajar dengan dengar-baca, siswa lain lebih mudah dengan melihat (*visual*), atau dengan cara *kinestetika* (gerak). Oleh karena itu kegiatan pembelajaran, organisasi kelas, materi pembelajaran, waktu

belajar, alat belajar, dan cara penilaian perlu beragam sesuai karakteristik siswa. KBM perlu menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Artinya KBM memperhatikan bakat, minat, kemampuan, cara dan strategi belajar, motivasi belajar, dan latar belakang sosial siswa. KBM perlu mendorong siswa untuk mengembangkan potensinya secara optimal.

C. Belajar dengan Mengalami

KBM perlu menyediakan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari dan atau dunia kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah dan prinsip ilmu yang dipelajari. Karena itu, semua siswa diharapkan memperoleh pengalaman langsung melalui pengalaman indrawi yang memungkinkan mereka memperoleh informasi dari melihat, mendengar, meraba/menjamah, mencicipi, dan mencium. Dalam hal ini, beberapa topik tidak mungkin disediakan pengalaman nyata, guru dapat menggantikannya dengan model atau situasi buatan dalam wujud simulasi. Jika ini juga tidak mungkin, sebaiknya siswa dapat memperoleh pengalaman melalui alat *audio-visual* (dengar-pandang). Pilihan pengalaman belajar melalui kegiatan mendengar adalah pilihan terakhir.

D. Mengembangkan Keterampilan Sosial, Kognitif, dan Emosional

Siswa akan lebih mudah membangun pemahaman apabila dapat mengkomunikasikan gagasannya kepada siswa lain atau guru. Dengan kata lain, membangun pemahaman akan lebih mudah melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Interaksi memungkinkan terjadinya perbaikan terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, saling bertanya, dan saling menjelaskan. Interaksi dapat ditingkatkan dengan belajar kelompok. Penyampaian gagasan oleh siswa dapat mempertajam, memperdalam, memantapkan, atau menyempurnakan gagasan itu karena memperoleh tanggapan dari siswa lain atau guru.

KBM perlu mendorong siswa untuk mengkomunikasikan gagasan hasil kreasi dan temuannya kepada siswa lain, guru atau pihak-pihak lain.

Dengan demikian, KBM memungkinkan siswa bersosialisasi dengan menghargai perbedaan (pendapat, sikap, kemampuan, prestasi) dan berlatih untuk bekerjasama. Artinya, KBM perlu mendorong siswa untuk mengembangkan empatinya sehingga dapat terjalin saling pengertian dengan menyelaraskan pengetahuan dan tindakannya.

E. Mengembangkan Keingintahuan, Imajinasi, dan Fitrah Ber-Tuhan

Siswa dilahirkan dengan memiliki rasa ingin tahu, imajinasi, dan fitrah ber-Tuhan. Rasa ingin tahu dan imajinasi merupakan modal dasar untuk bersikap peka, kritis, mandiri, dan kreatif. Sementara, rasa fitrah ber-Tuhan merupakan embrio atau cikal bakal untuk bertaqwa kepada Tuhan. KBM perlu mempertimbangkan rasa ingin tahu, imajinasi, dan fitrah ber-Tuhan agar setiap sesi kegiatan pembelajaran menjadi wahana untuk memberdayakan ketiga jenis potensi ini.

F. Belajar Sepanjang Hayat

Siswa memerlukan kemampuan belajar sepanjang hayat untuk bisa bertahan (*survive*) dan berhasil (*sukses*) dalam menghadapi setiap masalah sambil menjalani proses kehidupan sehari-hari. Karena itu, siswa memerlukan fisik dan mental yang kokoh. KBM perlu mendorong siswa untuk dapat melihat dirinya secara positif, mengenali dirinya baik kelebihan maupun kekurangannya untuk kemudian dapat mensyukuri apa yang telah dianugerahkan Tuhan YME kepadanya. Demikian pula KBM perlu membekali siswa dengan keterampilan belajar, yang meliputi pengembangan rasa percaya diri, keingintahuan, kemampuan memahami orang lain, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama supaya mendorong dirinya untuk senantiasa belajar, baik secara formal di sekolah maupun secara informal di luar kelas.

G. Perpaduan Kemandirian dan Kerjasama

Siswa perlu berkompetisi, bekerjasama, dan mengembangkan solidaritasnya. KBM perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengembangkan semangat berkompetisi sehat untuk memperoleh penghargaan, bekerjasama, dan solidaritas. KBM perlu menyediakan tugas-tugas yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri.



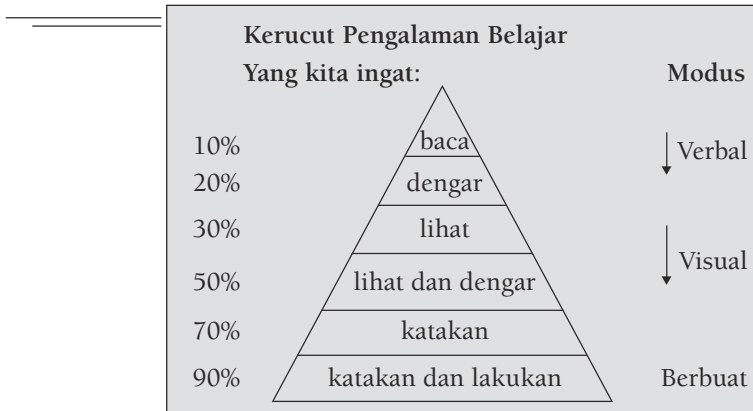
3

BAGAIMANA MENYEDIAKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG BERAGAM?

Mengalami langsung apa yang sedang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang lain/guru menjelaskan. Mengetahui bahwa ada perbedaan susunan tulang daun tumbuhan berakar serabut dengan tumbuhan yang berakar tunggang akan lebih mantap bila siswa secara langsung mengamati daun-daun dari kedua jenis tumbuhan itu daripada mendengarkan penjelasan guru tentang hal itu. Membangun pemahaman dari pengamatan langsung akan lebih mudah daripada membangun pemahaman dari uraian lisan guru, apalagi bila siswa masih berada pada tingkat berpikir konkret.

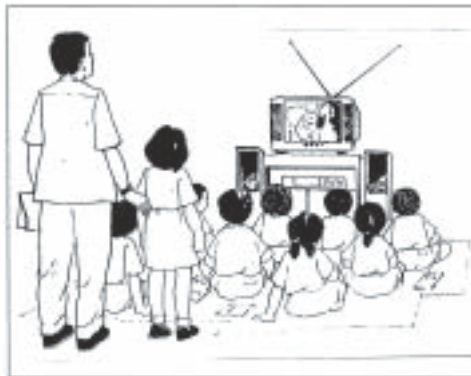
Pada dasarnya, semua anak memiliki potensi untuk mencapai kompetensi. Kalau sampai mereka tidak mencapai kompetensi, bukan lantaran mereka tidak memiliki kemampuan untuk itu tetapi lebih banyak akibat mereka tidak disediakan pengalaman belajar yang relevan dengan keunikan masing-masing karakteristik individual. Meskipun anak itu unik karena memiliki keragaman karakteristik, mereka memiliki kesamaan karena sama-sama memiliki: sikap ingin tahu (*curiosity*), sikap kreatif (*creativity*), sikap sebagai pelajar aktif (*active learner*), dan sikap sebagai seorang pengambil keputusan (*decision maker*). Kita belajar hanya 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika mengajar dengan banyak berceramah, maka tingkat pemahaman siswa hanya 20%. Tetapi sebaliknya, jika siswa diminta untuk melakukan sesuatu sambil melaporkannya, tingkat pemahaman siswa dapat mencapai sekitar 90%.

Sewaktu merancang kegiatan pembelajaran siswa selalu berpikir mulai dari bawah kerucut pengalaman (lihat gambar):



“Apa yang harus dilakukan siswa?”. Jika tidak mungkin, bergerak ke atas, “Apa yang harus dijelaskan siswa?”. Demikian seterusnya, yang akhirnya dengan sangat terpaksa, kita merencanakan, “Apa yang harus didengarkan atau dibaca siswa?”

Ketika guru berceramah, apakah semua siswa dalam kelas memperoleh pengalaman belajar. Secara umum, mungkin hanya sebagian siswa yang memperoleh pengalaman belajar. Sebagian siswa yang lain tentu tidak memperoleh pengalaman belajar. Supaya semua siswa mengalami peristiwa belajar, guru perlu menyediakan beragam pengalaman belajar.



A Pengalaman Mental

Beberapa bentuk pengalaman mental dapat diperoleh antara lain melalui membaca buku, mendengarkan ceramah, mendengarkan berita radio, melakukan perenungan, menonton televisi atau film. Pada pengalaman belajar melalui pengalaman mental, biasanya siswa hanya memperoleh informasi melalui indera dengar dan lihat. Ditinjau dari tingkat perkembangan anak, pengalaman belajar melalui indera dengar lebih sulit daripada melalui indera lihat karena melalui indera dengar diperlukan kemampuan abstraksi dan konsentrasi penuh.

B Pengalaman Fisik

Pengalaman belajar jenis ini meliputi kegiatan pengamatan, percobaan, penelitian, kunjungan, karya wisata/*study tour*, pembuatan buku harian, dan beberapa bentuk kegiatan praktis lainnya. Lazimnya, siswa dapat memanfaatkan seluruh inderanya ketika menggali informasi melalui pengalaman fisik.

C Pengalaman Sosial

Beberapa bentuk pengalaman sosial yang dapat dilakukan antara lain: melakukan wawancara dengan tokoh, bermain peran, berdiskusi, bekerja bakti, melakukan bazar, pameran, jual beli, pengumpulan dana untuk bencana alam, atau ikut arisan. Pengalaman belajar ini akan lebih bermanfaat kalau masing-masing siswa diberi peluang untuk berinteraksi satu sama lain: bertanya, menjawab, berkomentar, mempertanyakan jawaban, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Mengingat belajar merupakan proses siswa membangun gagasan/pemahaman sendiri, maka kegiatan pembelajaran hendaknya mampu memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berbuat, berpikir, berinteraksi sendiri secara lancar dan termotivasi tanpa hambatan guru. Suasana belajar yang disediakan guru hendaknya memberikan peluang kepada siswa untuk melibatkan mental secara aktif

melalui beragam kegiatan, seperti kegiatan mengamati, bertanya/mempertanyakan, menjelaskan, berkomentar, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, dan sejumlah kegiatan mental lainnya. Guru hendaknya tidak memberikan bantuan secara dini dan hendaknya selalu menghargai usaha siswa meskipun hasilnya belum sempurna. Selain itu, guru perlu mendorong siswa supaya siswa berbuat/berpikir lebih baik, misalnya melalui pengajuan pertanyaan menantang yang 'menggelitik' sikap ingin tahu dan sikap kreativitas siswa. Dengan cara ini, guru selalu mengupayakan agar siswa terlatih dan terbiasa menjadi pelajar sepanjang hayat. Beberapa strategi dan metode pengajaran perlu memprioritaskan situasi nyata. Kalau sulit menyediakan situasi nyata, baru menyediakan alternatif di bawahnya seperti situasi buatan, atau alat *audio-visual*, atau alat *visual*, dan cara dengan pola audio (ceramah baru dipilih setelah keempat cara ini tidak mungkin disediakan).

Dari sudut pandang kekongkritan (*non-verbal*) dan keabstrakan (*verbal*), pengalaman belajar dapat diklasifikasikan menjadi situasi nyata, situasi buatan, dan situasi dengar dan lihat (*audio-visual*)

- **Situasi Nyata**
Kalau guru ingin meningkatkan pemahaman siswa tentang liku-liku sidang tahunan MPR khususnya tentang cara MPR membuat keputusan atau cara MPR menilai pidato pertanggungjawaban presiden, maka siswa perlu dibawa ke gedung MPR untuk mengamati secara langsung sidang MPR. Beberapa kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan praktis akan lebih efektif kalau dilaksanakan dengan menghadirkan atau mendatangi situasi dan peristiwa nyata. Cara ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok: situasi nyata, yakni siswa terlibat langsung dan situasi nyata yang siswa hanya sebagai pengamat dan tidak terlibat langsung.
- **Situasi Buatan**
Tentu saja, guru tidak selalu mampu menyediakan situasi nyata. Sekolah-sekolah di luar Jakarta dan atau yang jauh dari Jakarta tentu akan sulit menghadiri sidang tahunan MPR. Dengan demikian, peningkatan pemahaman siswa tentang cara MPR membuat keputusan, dapat dilakukan guru dengan menyediakan kegiatan simulasi, yakni membuat

situasi buatan. Pada kondisi ini, kelas dapat dirancang seperti ruang sidang MPR, siswa-siswa berperan sebagai anggota MPR, dan beberapa di antaranya berperan sebagai ketua dan wakil ketua MPR. Seperti juga pada model situasi nyata, pada model ini pun dapat dibedakan menjadi situasi buatan dengan siswa terlibat langsung dan situasi buatan dengan siswa tidak terlibat langsung.

- *Audio-Visual*

Cara ini menyajikan contoh situasi nyata atau contoh situasi buatan dalam sajian tayangan hidup (*film*). Tentu saja, cara ini lebih mudah menjadi pengalaman belajar kalau sajian tayangan mengandung unsur cerita yang berkaitan dengan pengalaman dan imajinasi siswa. Pencapaian kompetensi tentang sikap (*attitude*) seperti pada mata pengajaran Kewarganegaraan dan Pendidikan Agama, akan sangat membantu kalau dikemas dalam suatu cerita tayangan hidup yang menyentuh dimensi emosi dan perasaan.

- *Visualisasi Verbal*

Cara ini banyak berkaitan dengan membaca buku pelajaran, buku sumber, ensiklopedia, lembar kegiatan/lembar kerja, carta, grafik, tabel. Pada beberapa buku biasanya tidak hanya menyajikan uraian teks, tetapi juga dilengkapi dengan beragam ilustrasi (gambar). Dengan demikian, siswa yang memiliki daya abstraksi lemah dapat terbantu dengan keberadaan ilustrasi/gambar tersebut.

- *Audio Verbal*

Guru terbiasa menggunakan cara *audio-verbal* dalam bentuk ceramah. Pada keadaan ini, siswa senantiasa diam-pasif sambil mendengarkan penjelasan guru. Kekurangan atau kelemahan cara ini adalah ada sebagian siswa tidak mudah untuk menyamakan informasi yang diceramahkan guru dengan pengetahuan awal siswa. Kalau keadaan ini berkelanjutan, peristiwa belajar cenderung tidak berlangsung. Untuk mengatasinya, guru harus mengurangi cara ini, atau kalau terpaksa perlu berceramah cukup antara 20 - 25 menit saja dan diselingi dengan kegiatan yang mendorong Lihat, Raba, Bau, Rasa. Materi yang diceramahkan pun perlu kontekstual dengan pengalaman sebagian besar siswa.

Beberapa contoh pengalaman belajar yang mungkin dipilih guru untuk beberapa mata pelajaran meliputi antara lain;

1. Mengubah syair lagu dan bernyanyi
2. Melakukan Permainan
3. Bermain peran
4. Diskusi (bertanya, menjawab, berkomentar, mendengar penjelasan, menyanggah)
5. Menggambar dan mengarang
6. Menulis prosa, puisi, pantun, gurindam
7. Membaca bermakna
8. Menyimak untuk menangkap gagasan pokok
9. Mengisi teka-teki
10. Mengajukan pertanyaan penelitian
11. Mengajukan pendapat dengan alasan yang logis
12. Mengomentari
13. Bercerita
14. Mendengarkan cerita
15. Mengamati persamaan dan perbedaan untuk mencari ciri benda
16. Mendengarkan penjelasan sambil membuat catatan penting
17. Membuat rangkuman/sinopsis
18. Mendemonstrasikan hasil temuan
19. Mencari pemecahan soal-soal Matematika
20. Membuat soal cerita
21. Mengukur panjang, berat, suhu
22. Merencanakan dan melakukan percobaan
23. Merencanakan dan melakukan penelitian sederhana
24. Membuat buku harian
25. Membuat kamus
26. Melakukan simulasi dengan komputer
27. Mengelompokkan sambil mengidentifikasi (mengenali ciri) benda
28. Mengumpulkan dan mengoleksi benda dengan karakteristiknya
29. Membuat komik
30. Membuat ramalan dan berekstrapolasi
31. Membuat grafik
32. Membuat diagram
33. Membuat *chart* atau grafik
34. Membuat jurnal

35. Menyiapkan dan melaksanakan pameran
36. Menggunakan alat (alat ukur, alat potong, alat tulis)
37. Praktek ibadah
38. Praktek menjadi khatib atau pendeta
39. Praktek berceramah
40. Praktek budi pekerti
41. Membuat poster
42. Membuat model (seperti kotak, silinder, kubus, segitiga, lingkaran)
43. Menata pajangan
44. Menata buku perpustakaan
45. Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara
46. Melakukan wawancara
47. Membuat denah
48. Membuat catatan hasil penjelasan/hasil pengamatan
49. Membaca kamus
50. Mencari informasi dari ensiklopedia
51. Melakukan musyawarah
52. Mengunjungi dan menemukan alamat situs *website*
53. Bernegosiasi
54. Mendiskusikan wacana dari media cetak/media elektronik
55. Membuat cergam
56. Membuat resensi buku
57. Mengkritisi suatu artikel
58. Mengkaji pola tulisan suatu artikel
59. Menulis artikel ilmiah populer
60. Membuat kamus
61. Membuat ensiklopedia
62. dapat ditambahkan sejumlah kegiatan lain yang mengerahkan keterampilan berpikir dan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah diketahui
63.

4

BAGAIMANA MENGELOLA KBM YANG EFEKTIF?

Pengelolaan KBM di kelas dan di luar kelas meliputi pengelolaan tempat belajar/ruang kelas, pengelolaan siswa, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan materi pembelajaran, pengelolaan sumber belajar, dan pengelolaan strategi dan evaluasi kegiatan pembelajaran.

A. Pengelolaan Tempat Belajar

Tempat belajar seperti ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAKEM (Pendekatan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajang untuk memenuhi ruang kelas seperti itu. Selain itu, hasil pekerjaan yang dipajang diharapkan memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa lain. Yang dipajang dapat berupa hasil kerja perorangan, berpasangan, atau kelompok. 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 KBM karena dapat dijadikan rujukan ketika membahas suatu masalah.

Pengelolaan tempat belajar meliputi pengelolaan beberapa benda/objek yang ada dalam ruang belajar seperti meja-kursi, pajangan sebagai hasil karya siswa, perabot sekolah, atau sumber belajar yang ada di kelas. Pengelolaan meja-kursi dapat disusun secara kelompok, bentuk U, atau bentuk berjajar atau secara berbaris. Susunan ini bergantung strategi yang akan digunakan dan tujuan yang akan dicapai. Namun, jika menginginkan intensitas interaksi antarsiswa yang tinggi, disarankan untuk tidak menggunakan bentuk berjajar-berbaris.

B. Pengelolaan Siswa

Biasanya, pengelolaan siswa dilakukan dalam beragam bentuk seperti individual, berpasangan, kelompok kecil, atau klasikal. Beberapa pertimbangan perlu diperhitungkan sewaktu melakukan pengelolaan siswa. Antara lain jenis kegiatan, tujuan kegiatan, keterlibatan siswa, waktu belajar, dan ketersediaan sarana/prasarana. Hal yang sangat penting perlu diperhitungkan adalah keberagaman karakteristik siswa. Guru harus memahami bahwa setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Untuk itu, perlu dirancang kegiatan belajar mengajar dengan suasana yang memungkinkan setiap siswa memperoleh peluang sama untuk menunjukkan dan mengembangkan potensinya. Berikut ini beberapa contoh perbedaan karakteristik masing-masing siswa.

Tabel 1: Faktor Keberagaman karekeristik siswa

Faktor Keberagaman	Pengelolaan Siswa
Isi (<i>by content</i>)	Memberikan peluang kepada siswa untuk mempelajari materi yang berbeda dalam sasaran kompetensi yang sama ataupun berbeda.
Minat dan motivasi siswa (<i>by interest</i>)	Memberikan peluang kepada siswa untuk berkreasi sesuai dengan minat dan motivasi belajar terlepas dari kompetensi yang sama atau berbeda. Hal ini diharapkan mampu memacu motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut secara mandiri.
Kecepatan tahapan belajar (<i>by pace</i>)	Memberikan peluang kepada siswa untuk belajar (bekerja) sesuai dengan kecepatan belajar yang dimilikinya. Keberagaman bisa pada kompetensi dan/atau isi materi pelajaran, serta kegiatan yang dilakukan siswa.
Tingkat kemampuan (<i>by level</i>)	Memberikan peluang kepada setiap siswa untuk mencapai kompetensi secara maksimal sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki. Keberagaman bisa pada kompetensi dan/atau isi materi pelajaran serta kegiatan yang dilakukan siswa.

Faktor Keberagaman	Pengelolaan Siswa
Reaksi yang diberikan siswa (<i>by respond</i>).	Memberikan kesempatan atau peluang kepada siswa untuk menunjukkan respon melalui presentasi/menyajikan hasil karyanya secara lisan, tertulis, benda kreasi, dan sebagainya.
Siklus cara berpikir (<i>by circular sequence</i>)	Memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menguasai materi melalui cara-cara berdasarkan perspektif yang mereka pilih Struktur pengetahuan (<i>by structure</i>) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih (menyeleksi) materi berdasarkan cara yang dikuasai, misal: dari yang mudah ke sulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dari dekat ke jauh
Waktu (<i>by time</i>)	Memberikan perhatian kepada setiap individu siswa yang kemungkinannya memiliki perbedaan durasi untuk mencapai ketuntasan dalam belajar
Pendekatan pembelajaran (<i>by teaching style</i>)	Memberikan perlakuan yang berbeda kepada setiap individu sesuai dengan keadaan siswa.


C. Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran

Dalam mengelola kegiatan pembelajaran, guru perlu merencanakan tugas dan alat belajar yang menantang, pemberian umpan balik, dan penyediaan program penilaian yang memungkinkan semua siswa mampu 'unjuk kemampuan/mendemonstrasikan kinerja (*performance*)' sebagai hasil belajar. Inti dari penyediaan tugas menantang ini adalah penyediaan seperangkat pertanyaan yang mendorong siswa bernalar atau melakukan kegiatan ilmiah. Para ahli menyebutkan jenis pertanyaan ini sebagai 'pertanyaan produktif'. Karena itu, dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran ini guru perlu memiliki kemampuan merancang pertanyaan produktif dan mampu menyajikan pertanyaan sehingga memungkinkan semua siswa terlibat baik secara mental maupun secara fisik. Dengan demikian, sedikitnya ada tiga hal strategis yang perlu dikuasai guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran yaitu,

penyediaan pertanyaan yang mendorong berpikir dan berproduksi, penyediaan umpan balik yang bermakna, dan penyediaan penilaian yang memberi peluang semua siswa mampu melakukan unjuk-perbuatan.

- **Penyediaan Pertanyaan yang Mendorong Siswa Berpikir dan Berproduksi**

Alat mengajar yang paling murah tetapi ampuh adalah bertanya. Pertanyaan dapat membuat siswa berpikir. Apa tujuan Saudara sebagai guru bertanya kepada siswa?

Tujuan bertanya 	→ Mengharap jawaban benar?	Seberapa besar kemungkinan siswa menjawab jika mereka tidak yakin jawabannya benar?
	Merangsang siswa berpikir dan berbuat?	Akibatnya siswa sering tak berani menjawab pertanyaan guru sekalipun jawabannya mudah

Jika salah satu tujuan mengajar adalah mengembangkan potensi siswa untuk berpikir, maka tujuan bertanya hendaknya lebih pada *'merangsang siswa berpikir'*. Merangsang berpikir dalam arti "merangsang siswa menggunakan gagasan sendiri dalam menjawabnya" bukan mengulangi gagasan yang sudah dikemukakan guru. Kategori pertanyaan yang termasuk jenis pertanyaan ini antara lain pertanyaan produktif, terbuka, dan imajinatif. Pertanyaan ini dapat digunakan untuk tujuan merangsang siswa berpikir.

Kategori Pertanyaan	Arti	Contoh
Terbuka	Pertanyaan yang memiliki <i>lebih dari satu</i> jawaban benar	Mengapa ibukota Indonesia Jakarta?
Tertutup	Pertanyaan yang memiliki <i>hanya satu</i> jawaban benar	Apa nama ibukota Indonesia?
Produktif	Pertanyaan yang hanya dapat dijawab melalui <i>pengamatan, percobaan, atau penyelidikan.</i>	Berapa halaman kertas diperlukan untuk menghabiskan sebuah spidol ini?
Tidak Produktif	Pertanyaan yang dapat dijawab hanya dengan melihat, <i>tanpa</i> melakukan pengamatan, percobaan, atau penyelidikan.	Apa nama benda ini?
Imajinatif/	Interpretatif Pertanyaan yang jawabannya <i>di luar</i> benda/gambar/kejadian yang diamati	(Diperlihatkan gambar gadis termenung di pinggir laut) kemudian diajukan pertanyaan: Apa yang sedang dipikirkan gadis tersebut?
Faktual	Pertanyaan yang jawabannya dapat dilihat pada benda/kejadian yang diamati	Apa yang dipakai gadis tersebut?

- **Penyediaan Umpan Balik yang Bermakna**

Umpan balik adalah respon/reaksi guru terhadap perilaku siswa. Apa yang dilakukan guru ketika siswa bertanya? Ketika siswa berpendapat? Ketika siswa menunjukkan hasil kerja? Ketika siswa membuat kesalahan? Umpan balik yang baik adalah respon guru yang bersifat tidak ‘memvonis’. “Salah!”, “Bukan!”, “Tidak!”, “Baik!”, atau “Betul!”, merupakan umpan balik yang memvonis. Berikut adalah contoh umpan balik yang tidak memvonis.

Perilaku Siswa	Umpan balik dari Guru
Bertanya: “Pak/Bu, apakah di Mars ada kehidupan?”	Bertanya balik: “Menurutmu, bagaimana?”
Memberikan pendapat: “Di Mars pasti ada kehidupan?”	Bertanya: “Mengapa kamu berpendapat seperti itu?” Mengungkapkan kontradiksi
Mengerjakan sesuatu berbeda dari biasanya/yang seharusnya	Meminta penjelasan tentang cara berpikir siswa: “Dapatkah kamu jelaskan, bagaimana kamu berpikir seperti itu?”
Berargumentasi	<ul style="list-style-type: none"> • “Saya paham, ini penting bagimu” • “Ini alasan yang saya tidak banyak tahu” • “Kau telah meyakinkanku” “Argumentasimu masuk akal, bagaimana pendapat temanmu?”

Umpan balik yang bersifat memvonis menjadikan siswa tergantung pada guru. Ucapan siswa yang berbunyi: “Pak/Bu, ini betul tidak?” “Ini boleh tidak?” merupakan ungkapan yang menunjukkan ketergantungan siswa kepada guru. Mereka tidak dapat atau tidak berani memutuskan/menilai sendiri apa yang dilakukannya. Sedangkan umpan balik yang tidak memvonis membuat siswa merasa dihargai, dapat berpikir, dan bertanggung jawab untuk menilai mutu gagasan sendiri.

- **Penyediaan Program Penilaian yang Mendorong Semua Siswa Melakukan Unjuk kerja**

Menilai adalah mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar siswa, tentang apa yang sudah dikuasai dan belum dikuasai siswa. Informasi tersebut diperlukan agar guru dapat menentukan tugas/kegiatan atau bantuan apa yang perlu diberikan berikutnya kepada siswa agar pengetahuan, kemampuan, dan sikap mereka lebih berkembang lagi. Oleh karena itu, **penilaian sebaiknya dilakukan**

secara alami dalam konteks guru mengajar dan siswa belajar, tidak diadakan secara khusus, dalam waktu yang khusus, terpisah dari kegiatan belajar-mengajar, seperti tes. Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, penilaian jenis ini disebut penilaian berbasis kelas. Penilaian yang dilakukan dalam keadaan khusus diragukan ketepatan hasilnya dalam menggambarkan keadaan siswa yang sebenarnya, karena keadaan khusus dapat merupakan tekanan psikologis sehingga siswa merasa cemas dalam menghadapinya. Bila dari hasil mengerjakan tugas dapat diketahui kemampuan apa saja yang sudah dikuasai siswa, apakah tes masih diperlukan?

Jika penilaian dimaksudkan untuk mengukur belajar siswa dan belajar itu unik bagi tiap siswa, maka modus/medium untuk penilaian tidak cukup satu jenis. Satu jenis tugas dapat mengungkap hasil belajar seseorang siswa, tetapi belum tentu bagi siswa lain.

D. Pengelolaan Isi/Materi Pembelajaran

Agar guru dapat menyajikan pelajaran dengan baik, dalam mengelola isi pembelajaran paling tidak guru harus menyiapkan rencana operasional KBM dalam wujud silabus terlebih dahulu. Demikian pula, bagi guru SD kelas rendah (kelas I dan II) yang siswanya masih berperilaku dan berpikir kongkrit, pembelajaran sebaiknya dirancang secara terpadu dengan menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini, pembelajaran untuk siswa usia kelas I dan II menjadi lebih bermakna, lebih utuh, dan sangat kontekstual dengan dunianya, dunia anak usia dini.

a. Menyiapkan Silabus Pembelajaran

Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disiapkan secara nasional berisi kompetensi dan hasil belajar yang menjadi acuan bagi sekolah atau daerah untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan masing-masing. Pada awal pemberlakuan kurikulum, secara nasional telah disediakan contoh silabus siap pakai untuk dilaksanakan. Pada tahun-tahun berikutnya silabus tersebut perlu direvisi, disempurnakan, disesuaikan dengan

kebutuhan masing-masing daerah agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan-tujuan pendidikan setiap mata pelajaran.

Biasanya terdapat kira-kira 42 minggu (204 hari pengajaran efektif) dalam satu tahun ajaran (sekolah) dengan memperhitungkan hari-hari libur dan komitmen-komitmen lain yang akan terjadi selama tahun itu.

Untuk memperhitungkan waktu yang tersedia untuk satu mata pelajaran (atau masing-masing mata pelajaran) dalam tahun itu atau dalam setiap semester, maka proses yang disarankan adalah:

- Mempelajari ada berapa mata pelajaran dan berapa jam disediakan untuk masing-masing mata pelajaran setiap minggu.
- Mengalikan jumlah pelajaran setiap minggu ini dengan jumlah minggu dalam satu tahun (atau dalam satu semester) untuk menghitung jumlah pelajaran untuk satu mata pelajaran.
- Menjumlahkan kompetensi-kompetensi yang akan dilatihkan dalam setiap mata pelajaran dalam tahun itu (atau dalam semester) dan dibagi sama dengan pelajaran-pelajaran untuk setahun atau satu semester.
- Kemudian, melihat jumlah isi, kerumitan gagasan atau keterampilan yang akan dikembangkan dan hakikat tugas-tugas yang diharapkan siswa-siswa akan menyelesaikannya dalam setiap kompetensi. Beberapa kompetensi mungkin harus diberikan lebih banyak waktu pelajaran daripada yang semula dialokasikan. Dengan demikian, beberapa pelajaran akan dikurangi.

Proses ini akan memberikan informasi umum untuk digunakan guru pada waktu memulai merencanakan pengajaran secara rinci. Kadang-kadang harus mundur dan mengubah beberapa alokasi waktu yang semula dibuat pada waktu mempertimbangkan program kerja secara rinci.

b. Pengelolaan 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. Pembelajaran tematik hanya diujarkan pada siswa sekolah dasar kelas rendah (kelas I dan II), karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*), perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional.

Strategi pembelajaran tematik lebih mengutamakan pengalaman belajar siswa, yakni melalui belajar yang menyenangkan tanpa tekanan dan ketakutan, tetapi tetap bermakna bagi siswa. Dalam menanamkan konsep atau pengetahuan dan keterampilan, siswa tidak harus diberi latihan hafalan berulang-ulang (*drill*), tetapi ia belajar melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami. Bentuk pembelajaran ini dikenal dengan pembelajaran terpadu, dan pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan kejiwaan siswa.

Sesuai dengan perkembangan fisik dan mental siswa kelas I dan II, pembelajaran pada tahap ini haruslah mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada anak
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada anak
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- 5) Bersifat *fleksibel*
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan anak

Pembelajaran tematik memiliki kekuatan di antaranya:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak
- 2) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna,
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, dan

- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dengan menggunakan tema, kegiatan pembelajaran akan mendorong beberapa hal bermanfaat antara lain;

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
- 2) Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- 4) Kompetensi berbahasa bisa dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dan pengalaman pribadi anak
- 5) Anak lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
- 6) Anak lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata, misalnya bertanya, bercerita, menulis deskripsi, menulis surat, dan sebagainya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, sekaligus untuk mempelajari mata pelajaran lain
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 kali pertemuan. Waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran tematik antara lain;

- 1) Pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh
- 2) Dalam pelaksanaan pembelajaran tematis perlu mempertimbangkan antara lain alokasi waktu setiap tema, memperhitungkan banyak dan sedikitnya bahan yang ada di lingkungan
- 3) Pilihlah tema yang terdekat dengan anak
- 4) Lebih mengutamakan kompetensi dasar yang akan dicapai dari pada tema

Beberapa langkah yang disarankan untuk menyiapkan pembelajaran tematik antara lain;

- 1) Pelajari kompetensi dasar pada kelas dan cawu yang sama dari setiap mata pelajaran
- 2) Pilihlah tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi tersebut untuk setiap kelas dan cawu.

Pilihan Tema: Diri Sendiri; Keluarga; Lingkungan; Tempat Umum; Pengalaman; Budi Pekerti; Kegemaran; Tumbuhan; Hiburan; Binatang; Transportasi; Kesehatan; K3; Makanan; Pendidikan; Pekerjaan; Peristiwa; Parawisata; Kejadian Sehari-hari; Pertanian; Negara; Komunikasi

- 3) Buatlah “Matriks Hubungan Kompetensi Dasar dengan Tema”. Dalam langkah ini penyusun memperkirakan dan menentukan kompetensi-kompetensi dasar pada sebuah mata pelajaran cocok dikembangkan dengan tema apa. Langkah ini dilakukan untuk semua mata pelajaran. Perhatikan contoh!



- 4) Buatlah pemetaan pembelajaran tematik. Pemetaan ini dapat dibuat dalam bentuk matriks atau jaringan topik. Dalam pemetaan ini akan terlihat kaitan antara tema dengan kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran.
- 5) Susunlah silabus berdasarkan matriks/jaringan topik pembelajaran tematik.

E. Pengelolaan Sumber Belajar

Dalam mengelola sumber belajar sebaiknya memperhatikan sumber daya yang ada di sekolah dan melibatkan orang-orang yang ada di dalam sistem sekolah tersebut. Pembahasan tentang pengelolaan sumber belajar meliputi sumber daya sekolah dan pemanfaatan sumber daya lingkungan sekolah.

a. Sumber Daya Sekolah

Sumber daya sekolah harus dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam upaya menciptakan iklim sekolah sebagai komunitas masyarakat belajar. Mengapa demikian, karena pencapaian kompetensi tidak hanya dapat dilakukan melalui pembelajaran di kelas. Iklim fisik dan psikologis juga sangat menentukan hasil belajar yang dicapai siswa. Banyak hal yang tidak dapat dilakukan di kelas dalam proses belajar mengajar, namun dapat dituntaskan oleh iklim sekolah yang menunjang, misalnya menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut dapat dilakukan melalui berbagai lomba yang bervariasi. Untuk ini seluruh komponen lingkungan sekolah harus diberdayakan, termasuk sumber daya manusia yang ada.

b. Pemanfaatan Sumber Daya Lingkungan

Pemanfaatan sumber daya lingkungan diperlukan dalam upaya menjadikan sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat setempat. Sekolah bukanlah tempat yang terpisah dari masyarakatnya. Dengan cara ini fungsi sekolah sebagai pusat pembaharuan dan pembangunan sosial budaya masyarakat akan dapat diwujudkan. Selain itu, lingkungan sangat kaya dengan sumber-sumber, media, dan alat bantu pelajaran. Lingkungan fisik, sosial, atau budaya merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Lingkungan dapat berperan sebagai media belajar, tetapi juga sebagai objek kajian (sumber belajar). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar akan 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 dapat mengembangkan sejumlah keterampilan seperti mengamati (dengan seluruh indera), mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasikan, membuat tulisan, dan membuat gambar/diagram.

5

BAGAIMANA MEMILIH STRATEGI PEMBELAJARAN?

Strategi pembelajaran meliputi aspek yang lebih luas daripada metode pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Dalam mengembangkan strategi pembelajaran paling tidak guru perlu mempertimbangkan beberapa hal antara lain: bagaimana mengaktifkan siswa, bagaimana siswa membangun peta konsep, bagaimana mengumpulkan informasi dengan stimulus pertanyaan efektif, bagaimana menggali informasi dari media cetak, bagaimana membandingkan dan mensintesis informasi, bagaimana mengamati (mengawasi) kerja siswa secara aktif, bagaimana cara menganalisis dengan peta akibat atau roda masa depan, serta bagaimana melakukan kerja praktik.

A. Bagaimana Mengaktifkan Siswa?

Jika siswa belum biasa bekerja efektif dalam kelompok, maka guru boleh menetapkan tugas untuk masing-masing kelompok dengan mempertimbangkan beberapa hal seperti;

- kelompok itu kecil (dua sampai tiga siswa) dan guru menetapkan anggota kelompok
- tugas itu dapat dilaksanakan dalam waktu yang singkat saja
- tugas itu sederhana
- perintah-perintah jelas dan diberikan selangkah demi selangkah
- guru perlu menyediakan sumber belajar
- guru menerangkan dengan jelas peran setiap siswa yang sedikit berbeda di dalam kelompok
- penilaian bersifat informal dan guru perlu membahas dan mendiskusikan tugas itu dengan siswa

Suatu bagian penting dari tugas ini adalah belajar bekerjasama. Untuk siswa-siswa yang sudah lebih berpengalaman bekerja dengan cara ini, guru dapat menetapkan tugas dan kelompok, sehingga:

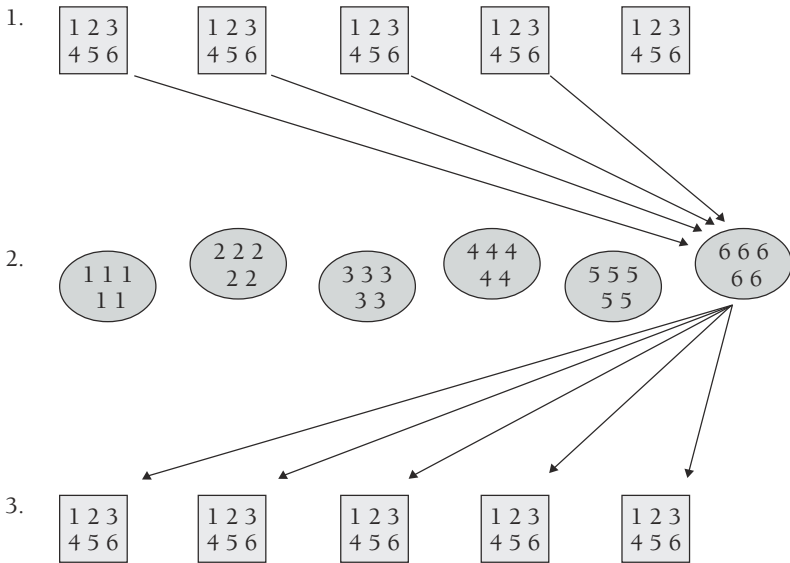
- kelompok dapat lebih besar dan kadang-kadang siswa boleh memilih siapa anggota kelompoknya
- tugas dapat ditambahkan lebih banyak, tetapi dengan batas waktu yang jelas dan ditetapkan oleh guru
- tugas dapat dibagi dalam bagian-bagian atau merupakan suatu pilihan dari sejumlah pilihan yang ditetapkan guru
- beberapa perintah/instruksi pengerjaan tugas membolehkan siswa untuk memberikan saran, misalnya dalam pendekatan, memilih metode eksperimen, atau memutuskan bentuk produk pekerjaan yang akan mereka hasilkan
- beberapa sumber belajar dapat dipilih oleh siswa
- peran siswa dalam kelompok dapat beragam dan beberapa keputusan tentang peran ini dapat dibuat oleh siswa-siswa
- penilaian dapat dibicarakan dengan siswa melalui diskusi informal dengan kriteria terstruktur formal, serta penilaian individual atau kelompok dapat dilakukan

Dalam hal ini, keterampilan bekerjasama turut dikembangkan. Terdapat juga suatu fokus penting tentang topik belajar khusus dan produk kerja kelompok yang akan memperlihatkan bahwa pembelajaran sudah berlangsung. Dengan cara seperti ini, siswa akan mampu melakukan kegiatan secara mandiri yang dicirikan dengan beberapa hal antara lain;

- mereka memutuskan jumlah dan anggota kelompok
- tugas dapat tersebar untuk masa yang panjang atau lama melalui siswa-siswa berunding dengan guru membahas jumlah waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas
- tugas mungkin rumit, para siswa perlu memilah-milah perincian setepatnya dari beberapa bagian pekerjaan
- sumber belajar dapat meliputi beragam media dan bahan
- peran setiap siswa dalam kelompok ditetapkan secara musyawarah untuk mufakat (konsensus).

Strategi ini merupakan temuan dari *Jigsaw* di mana kerja kelompok yang terstruktur didasarkan pada kerjasama dan berbagai tanggung jawab. Strategi ini menjamin agar setiap siswa memikul suatu tanggung jawab yang jelas dalam kelompoknya. Kelas diatur ke dalam sejumlah kelompok 'pangkalan' dengan kira-kira enam anggota untuk masing-

masing kelompok. Tugas dibagi dalam sejumlah kelompok yang telah ditetapkan. Di dalam kelompok pangkalan yang terdiri dari enam siswa, terdapat enam pertanyaan untuk dijawab, atau enam potongan informasi untuk ditemukan atau enam bagian suatu model untuk dirancang atau diperiksa. Dalam setiap kelompok pangkalan, setiap siswa meneliti satu dari isu atau pertanyaan yang berbeda-beda itu. Anda dapat menugaskan tugas khusus untuk anggota-anggota kelompok pangkalan atau membiarkan kelompok berunding di antara mereka mengenai siapa yang akan melakukan apa.



Pada bagan pertama menunjukkan bahwa ada lima kelompok pangkalan dan setiap kelompok masing-masing membawa hal yang harus diselesaikan, kemudian masing-masing mengelompokkan diri sesuai dengan masalahnya (seperti gambar kedua) masalah tersebut didiskusikan pada kelompok. Setelah mereka menemukan jawaban kemudian mereka bergabung seperti pada kelompok pertama yaitu pada gambar ketiga. Kemudian setiap kelompok masing-masing mengemukakan masalah dan hasil penyelesaiannya. Dengan demikian setiap orang memperoleh informasi yang sama dari berbagai masalah yang dipecahkan.

Ilustrasi ini menunjukkan bagaimana kelompok-kelompok diatur dengan menggunakan strategi *jigsaw*. Siswa-siswa adalah anggota kelompok-kelompok pangkalan dan lalu mereka meneliti aspek tertentu dari topik di dalam kelompok-kelompok pakar. Pada waktu tugas penelitian sudah selesai, mereka kembali ke kelompok pangkalan asal mereka.

Cara lain untuk mengetahui tahap awal pengetahuan siswa dari serangkaian kegiatan bisa dilakukan curah pendapat (*brain storming*). Kegiatan ini perlu dikendalikan oleh guru, tetapi guru tidak boleh membatasi atau mengarahkan alur gagasan-gagasan siswa.

Dalam sidang curah pendapat (*brain storming*), guru meminta kepada siswa-siswa untuk memberi kata-kata atau ungkapan-ungkapan yang ditulis di papan tulis. Guru menjamin bahwa semua siswa di dalam kelas menyumbang dan tidak menunjukkan melalui perkataan atau perbuatan bahwa satu jawaban lebih berharga atau tepat. Pada tahap-tahap permulaan, semua sumbangan diterima dan tidak ada diskusi mengenai hal-hal itu. Begitu daftar sudah selesai, guru memperkenankan diskusi, umpamanya “Manakah dari gagasan-gagasan ini yang kamu setuju atau tidak setuju dan mengapa?” “Apakah beberapa gagasan ini perlu dikelompokkan bersama?”

Suatu sidang curah pendapat dapat digunakan untuk:

- mendorong guru menemukan sejauhmana pengetahuan siswa tentang sesuatu topik sebelum kelas mulai mengerjakannya, sehingga guru dapat merencanakan urutan pembelajaran selanjutnya. Untuk maksud ini guru akan bertanya, ‘Apa yang kamu ketahui tentang . . .?’
- merencanakan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab sebagai suatu bagian proyek kelompok dari kegiatan kerja kelompok ‘gergaji ukir’. Dalam hal ini, guru akan bertanya kepada siswa-siswa, ‘Apa yang harus kita upayakan mencarinya tentang . . .?’

B. Bagaimana Siswa Membangun Peta Konsep?

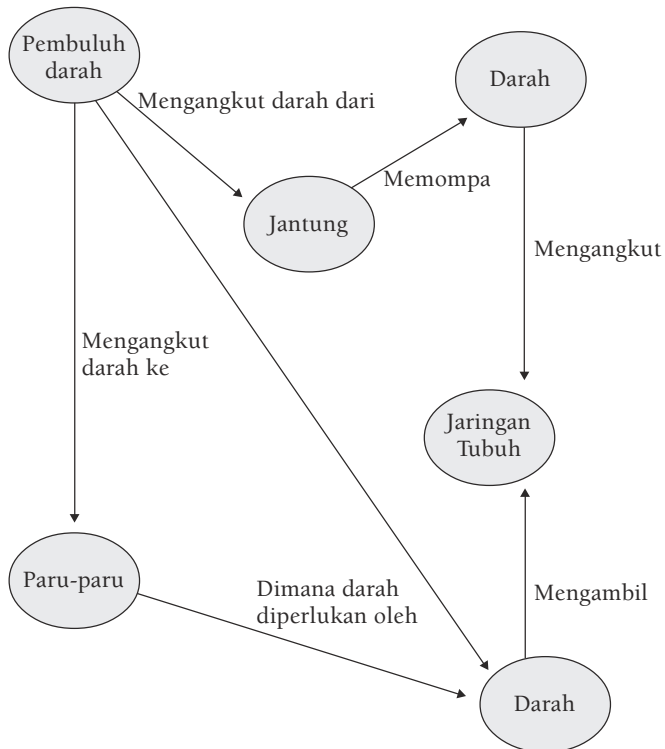
Peta konsep dapat dikembangkan secara individual atau dalam kelompok kecil. Siswa-siswa mengatur sejumlah konsep atau kata-kata kunci pada

satu halaman kertas, kemudian menghubungkannya dengan garis-garis dan sepanjang garis itu ditulis suatu kata atau ungkapan yang menjelaskan kaitan antarkata-kata atau konsep-konsep.

Peta konsep dapat digunakan untuk:

- membantu guru mengetahui sejauhmana pengetahuan siswa-siswa tentang suatu topik sebelum kelas mulai mengerjakannya, sehingga guru dapat merencanakan urutan pembelajaran selanjutnya. Untuk maksud ini, guru dapat memberi kepada siswa-siswa sejumlah kata kunci atau gagasan terkait dengan topik yang akan dipelajari.
- menyediakan suatu titik tolak untuk diskusi antarsiswa guna memperjelas pengertian mereka. Untuk maksud ini, siswa-siswa akan ditempatkan di dalam kelompok-kelompok dua atau tiga orang untuk membangun peta melalui mufakat (konsensus).
- memberi umpan balik tentang sejauhmana siswa-siswa sudah memahami topik itu. Untuk maksud ini, peta konsep tentu diselesaikan sebagai kegiatan terakhir dalam urutan pengajaran tentang suatu topik. Siswa-siswa dapat diberi semua konsep kunci tentang suatu topik dan meminta mereka menghubungkannya dalam suatu peta konsep. Sebagai kemungkinan lain, mereka dapat diberi satu atau dua gagasan kunci dan meminta membangun suatu peta konsep dengan menambahkan pada gagasan-gagasan ini dan mengembangkan suatu peta yang menjelaskan semua hal yang sudah dipelajarinya.
- mengaitkan gagasan-gagasan dan pengertian yang dikembangkan dalam satu kegiatan dengan apa yang mereka pelajari dalam kegiatan lain. Untuk maksud ini, guru akan memberi siswa-siswa dua buah daftar kata kunci, satu daftar dari setiap topik, dan meminta siswa-siswa menghubungkan kata-kata dari kedua daftar dalam peta konsep mereka.

Gambar : peta konsep



Dalam kegiatan ini guru menantang siswa-siswa untuk mengerjakan konsep atau gagasan yang diilustrasikan. Guru memilih gagasan yang ia ingin siswa-siswa mengenalinya, mengerti, dan menggambarkan, umpamanya binatang menyusui.

Guru menantang siswa-siswa untuk mengolah gagasan itu dengan menempatkan gambar-gambar, kata-kata, benda-benda, kalimat-kalimat atau diagram-diagram yang disajikan dalam dua tumpukan yang berbeda. Satu tumpukan merupakan contoh yang baik dari gagasan yang ia pikirkan dan tumpukan yang satu lagi berisi hal-hal yang tidak sesuai dengan gagasannya.

Langkah pertama adalah menyajikan kepada siswa-siswa contoh yang baik dari gagasan umpamanya gambar seekor gorila, binatang menyusui. Lalu guru memberitahu kepada siswa-siswa bahwa ini adalah contoh yang baik. Inilah contoh pertama dalam tumpukan contoh-contoh yang 'baik'.

Sekarang guru menunjukkan kepada siswa-siswa contoh yang jelek dari gagasan itu seperti kata 'siput'. Siput bukan binatang menyusui. Kata ini ditempatkan dalam tumpukan 'bukan contoh baik'.

Guru lanjutkan lagi menunjukkan contoh-contoh yang baik dan contoh-contoh yang tidak cocok dengan gagasan itu, mengajak siswa-siswa untuk membantunya memutuskan ke dalam tumpukan mana contoh itu akan ditempatkan.

Pada waktu hampir semua siswa mampu menempatkan contoh-contoh ke dalam tumpukan yang benar, guru harus bertanya kepada dua atau tiga siswa yang tampaknya memahami gagasan itu untuk menjelaskan bagaimana mereka memutuskan di mana contoh ditempatkan. Sesudah penjelasan yang baik dan jelas diberikan, guru mungkin masih menyajikan beberapa lagi contoh untuk memastikan bahwa semua siswa sudah mengenali gagasan itu. Jika siswa-siswa tidak mampu mengenali gagasan itu, maka guru harus memberikan jawabannya.

Sama halnya dalam Bahasa Indonesia, guru hendaklah mengembangkan konsep kata benda. Gunakanlah gambar bunga sebagai contoh yang baik dan kata 'berlari' sebagai contoh yang tidak sesuai dengan konsep. Dalam matematika, konsep segitiga dapat dikembangkan dengan menunjukkan gambar-gambar atau benda-benda di dalam kelas yang memang atau yang bukan segitiga.

C. Bagaimana Menggali Informasi dari Media Cetak?

Jika siswa-siswa diminta untuk mengerti dan bukan sekedar mengingat informasi yang ditemukannya di dalam buku pelajaran, bahan rujukan, surat kabar dan sebagainya, maka mereka haruslah aktif mengumpulkan

informasi. Tidaklah selayaknya mengajukan suatu pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan ungkapan-ungkapan yang dengan mudah ditemukan di dalam teks atau naskah. Hal demikian sering mengkondisikan siswa hanya menyalin jawaban dari sumber itu.

Misalkan ada suatu pertanyaan ‘Apakah ciri-ciri binatang menyusui?’ tidak tepat jika hal-hal berikut dapat ditemukan di dalam teks.

Semua binatang menyusui mempunyai sepasang anggota badan seperti tangan atau kaki, kelenjar susu, mengasuh anaknya, dan mempunyai bulu sedikitnya pada satu tahap dalam siklus hidupnya.

Pertanyaan yang lebih tepat adalah ‘Cari uraian tentang binatang menyusui di dalam teks dan gunakanlah itu untuk memutuskan binatang-binatang berikut mana yang sesuai dimasukkan ke dalam kelompok itu. Lalu, untuk siswa disediakan gambar-gambar dan uraian-uraian, menggunakan beragam kosakata, dari beberapa binatang yang menyusui dan beberapa yang tidak menyusui.

D. Bagaimana Membandingkan dan Mensintesis Informasi

Pemahaman informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber belajar dapat ditingkatkan jika siswa-siswa bekerja dalam kelompok dan setiap anggota kelompok diberi sumber belajar yang berbeda untuk digunakan dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang sama. Dengan demikian, siswa-siswa harus membandingkan dan mendiskusikan jawaban-jawaban yang sudah mereka tuliskan, sehingga, sebagai hasilnya, mereka akan mampu memberi satu jawaban yang memuaskan. Ini sering merupakan strategi yang efektif untuk dipakai oleh kelompok-kelompok pakar ketika pendekatan ‘gergaji ukir’ (*jigsaw*) terhadap proyek penelitian digunakan.

E. Bagaimana Mengamati (Mengawasi) secara Aktif?

Sering para siswa tidak berpikir dan belajar aktif pada waktu menonton *video*. Beberapa orang guru mengajukan sejumlah pertanyaan kepada

mereka untuk dijawab pada waktu mereka menonton *video*. Biasanya pertanyaan-pertanyaan itu disajikan dengan jawaban-jawaban akan muncul di dalam *video* dan ungkapan-ungkapan kunci di dalam pertanyaan-pertanyaan juga terjadi di dalam *video*, sehingga menunjuk pada jawaban. Pertanyaan-pertanyaan seperti itu mudah dijawab dan jarang menuntut keterlibatan aktif.

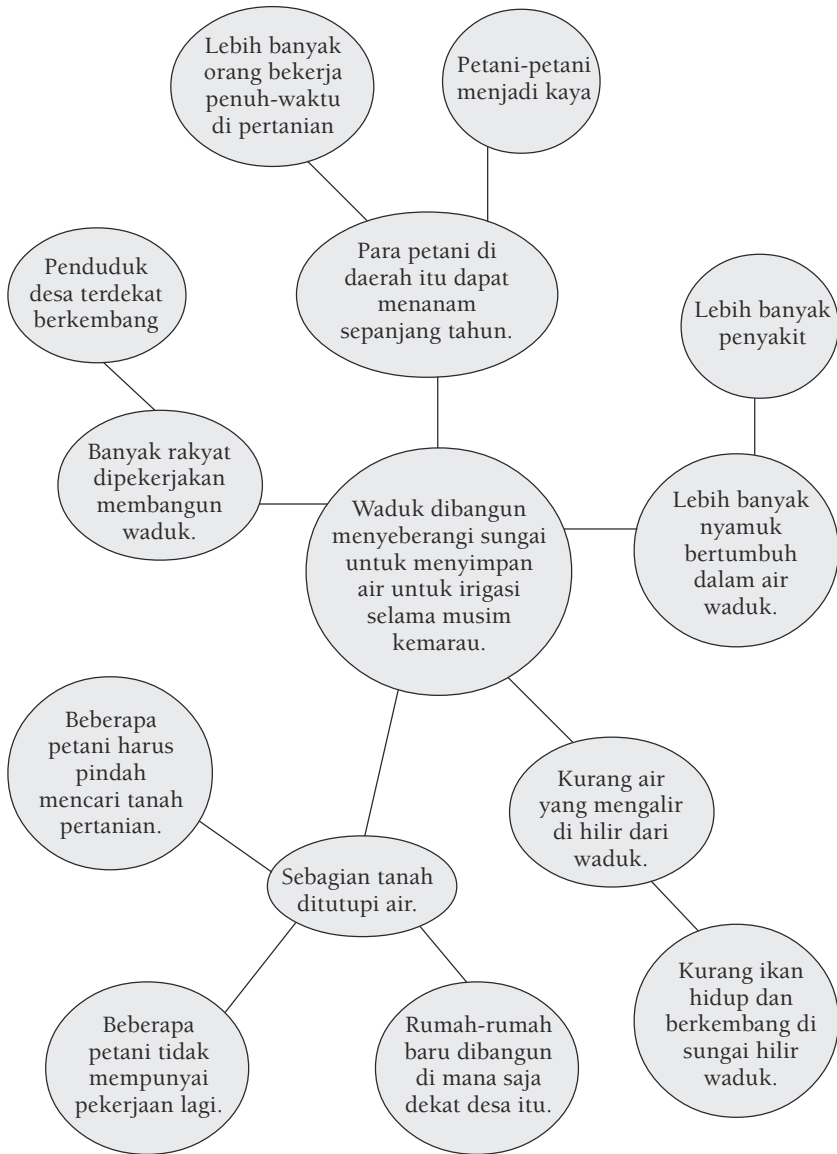
Untuk menjamin agar para siswa berpikir aktif sewaktu menonton *video*, mintalah mereka untuk:

- Menuliskan pertanyaan-pertanyaan yang mereka pikirkan pada waktu menonton *video*. Ini dapat digunakan sebagai dasar untuk dikusi kemudian atau penelitian lanjutan tentang topik itu.
- Menuliskan contoh-contoh kategori tertentu dari peristiwa-peristiwa, benda-benda atau hewan-hewan, dan sebagainya yang muncul dalam *video* itu. Ini dapat didiskusikan kemudian dan dikelompokkan sebagai dasar untuk kegiatan meraih konsep.

E. Bagaimana Cara Menganalisis dengan Peta Akibat atau Roda Masa Depan?

Strategi ini dapat digunakan sebelum atau sesudah siswa-siswa mempelajari sesuatu topik. Hal itu dapat digunakan untuk menemukan seberapa tuntas siswa-siswa sudah memikirkan sesuatu isu atau peristiwa, atau dapat digunakan untuk menemukan apakah mereka sudah mampu menerapkan informasi yang sudah dipelajarinya dalam menganalisis situasi baru. Siswa-siswa diminta untuk mempertimbangkan semua hasil atau akibat yang mungkin dari suatu tindakan atau perubahan dan kemudian hasil-hasil dan akibat-akibat sesudah itu. Mereka hendaklah didorong untuk berpikir tentang akibat-akibat positif dan negatif dalam rentang konteks yang mungkin meliputi hal-hal yang bersifat sosial, etik, moral, ekonomi, politik, pribadi, hukum atau politik.

Gambar: suatu contoh peta akibat.



Suatu tugas analisis yang tidak begitu rumit dapat melibatkan siswa-siswa untuk memeriksa informasi yang mereka temukan tentang keputusan, sikap atau tindakan yang kontroversial (menjadi sengketa). Siswa-siswa bekerja sebagai satu kelas keseluruhan atau dalam kelompok-kelompok untuk menggolong-golongkan informasi yang mereka kumpulkan atas menguntungkan atau merugikan bagi mereka sendiri, keluarganya, desa atau masyarakat umumnya. Sesudah klasifikasi atas keuntungan dan kerugian sudah dirampungkan, siswa-siswa dapat diminta untuk memutuskan, apakah sesudah menyeimbangkan, mereka mendukung keputusan, sikap atau tindakan itu.



Strategi-strategi ini meliputi permainan peran atau anjuran (*advokasi*) untuk kepentingan kelompok masyarakat/komunitas tertentu dimaksudkan untuk membantu siswa-siswa mengenali bahwa biasanya terdapat suatu rentang sudut pandang mengenai sesuatu isu dan suatu rentang cara menafsirkan informasi tentang isu itu. Pandangan-pandangan ini biasanya ditentukan oleh pengalaman, harapan dan cita-cita, nilai, pendidikan, gaya hidup dan peran di dalam masyarakat dari orang yang mengungkapkan pandangan itu.

Satu pendekatan adalah meminta setiap siswa mempertimbangkan suatu isu atau masalah dari sudut pandang satu kelompok komunitas yang

bersangkutan. Ini dapat meliputi orang-orang bisnis, pekerja-pekerja, anak-anak, pelestari-pelestari alam, anggota-anggota Dewan Perwakilan Rakyat atau dewan setempat, para petani, penjaga warung, ibu-ibu pekerja, wisatawan, akuntan, dokter, dan sebagainya. Sesudah memilih isu atau masalah, kelas dapat menggunakan strategi mencari ilham (topan otak) untuk mengenali kelompok-kelompok komunitas yang berkepentingan ini. Siswa-siswa memainkan satu dari peran-peran yang diidentifikasi. Mereka boleh bekerja sendirian atau dalam kelompok. Guru dapat memberi informasi atau siswa-siswa sendiri dapat mencari informasi tentang isu atau masalah itu atau mungkin sudah didiskusikan dalam pengertian umum oleh seluruh kelas pada pelajaran-pelajaran yang lalu. Siswa-siswa memutuskan apa pandangan mereka dalam peran yang dipilihnya. Mereka harus bertindak dan berbicara dengan cara yang runtut atau konsisten dengan perannya selama konverensi meja bundar berlangsung. Peran ini hendaklah jelas untuk seluruh kelas selama konverensi meja bundar melalui etiket yang ditempatkan di hadapan setiap siswa atau kelompok siswa.

Guru bertindak sebagai fasilitator (pemberi kemudahan), memastikan bahwa semua siswa diperkenankan mengemukakan pandangan sesuai peran yang diterimanya, bahwa setiap diskusi berlangsung tertib dan mendorong peranserta yang jika perlu dengan mengajukan pertanyaan.

Pada akhir konverensi meja bundar, siswa-siswa hendaklah didorong untuk memperhatikan semua sudut pandang dan tiba pada suatu keputusan pribadi tentang isu itu.

G. Bagaimana Melakukan Kerja Praktik?

Kerja praktik selalu menjadi bagian penting dari pembelajaran sains. Namun, kerja praktik tradisional jenis resep atau selangkah demi selangkah bukanlah strategi belajar yang efektif. Siswa-siswa mungkin mengikuti perintah-perintah sejenis resep itu dan memperoleh hasil-hasil yang diharapkan tanpa memahami konsep yang sedang diselidiki atau pengertian tentang pentingnya hasil-hasil yang diperoleh.

Terdapat beberapa cara yang menjamin bahwa siswa-siswa secara aktif terlibat dalam kerja praktik mereka dan bahwa mereka belajar dari pengalaman itu.

- Satu strategi sederhana adalah memberi para siswa perintah-perintah dalam suatu susunan acak. Mereka diberitahu apa yang mereka coba temukan dan kemudian diminta untuk memisahkan perintah-perintah ke dalam susunan yang dapat dikerjakan sebelum mereka memulai eksperimen.
- Sebelum memulai eksperimen, mereka hendaklah diminta untuk meramalkan hasil-hasilnya. Pada waktu hasil-hasil sudah diperoleh, mereka diminta untuk memutuskan apakah hasil-hasil sesuai atau tidak dengan ramalan-ramalan mereka. Jika hasil-hasil sesuai dengan ramalan, maka mereka hendaklah menjelaskan mengapa mereka mengharapkan hasil-hasil itu. Jika hasil-hasil tidak sesuai dengan harapan, siswa hendaklah diminta untuk memikirkan-ulang metode eksperimen untuk memutuskan apakah ramalan yang salah atau terdapat kesalahan dalam cara pelaksanaan prosedur eksperimen.
- Mereka dapat diberi suatu kumpulan peralatan yang tepat dan suatu pertanyaan untuk diselidiki. Kelas dapat mendiskusikan jenis data yang perlu dikumpulkan. Kemudian, mereka merancang prosedur eksperimennya sendiri, mengumpulkan data dan tiba pada suatu kesimpulan.
- Mereka dapat diberi pertanyaan penelitian eksperimen terbuka (tidak terbatas), yakni diberi hanya rincian topik yang sedang dibicarakan dan mungkin beberapa gagasan tentang beberapa aspek topik yang akan mereka selidiki. Dalam kegiatan seperti itu, mereka akan mengembangkan suatu hipotesis, merancang metode eksperimen, memilih peralatan yang tepat, mengumpulkan data, mengatur data dan tiba pada suatu kesimpulan.

Suatu catatan tentang penggunaan buku pelajaran yang sekarang tersedia. Dalam waktu singkat, buku-buku pelajaran baru, secara khusus ditulis untuk kurikulum berbasis kompetensi tidak akan tersedia di hampir semua sekolah. Guru harus bekerja dengan buku-buku pelajaran yang sudah ada.

Dalam banyak hal, isi mata pelajaran tidaklah berubah secara berarti/signifikan, sehingga informasi, contoh-contoh, penjelasan dan latihan-

latihan dalam buku pelajaran yang ada masih dapat digunakan. Namun, guru harus menggunakan buku-buku secara berbeda dalam suatu cara yang meningkatkan pengertian dan bukan hanya sekedar mengingat isi buku.

Misalkan ada suatu contoh, guru mungkin harus mengembangkan seperangkat pertanyaan baru untuk diberikan kepada siswa-siswa pada waktu ia menginginkan mereka menemukan informasi dalam buku pelajaran. Lihat *Pertanyaan efektif menggunakan sumberdaya cetakan* pada halaman 20 untuk contoh-contoh yang diperlukan.

Guru mungkin harus merencanakan tugas-tugas di mana siswa-siswa menerapkan informasi dalam buku pelajaran untuk menjamin bahwa mereka sudah mengerti apa yang dibacanya. Umpamanya:

- Suatu buku pelajaran mungkin menggambarkan peran-peran setiap orang dengan tanggungjawab dalam administrasi kabupaten/kota. Daripada meminta menyalin ini dan mempelajarinya, siswa-siswa dapat diminta untuk menyepadankan/menyamakan peran-peran ini dengan hal-hal dalam suatu daftar situasi atau peraturan yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari.
- Suatu teks mungkin memberi suatu gambaran tertulis tentang unsur-unsur (partikel) dalam suatu atom atau hubungan antarbagian-bagian pemanas air matahari. Siswa-siswa dapat diminta untuk menggambar dan memberi etiket diagram suatu atom atau suatu pemanas air matahari.
- Suatu teks mungkin berisi suatu diagram beretiket dari struktur dan lapisan-lapisan bumi. Siswa-siswa dapat diminta untuk membayangkan melakukan perjalanan dalam suatu sangkar terlindungi dari permukaan ke pusat bumi. Mereka hendaklah menggambarkan dalam suatu cerita apa yang mereka lihat dan mungkin rasakan pada perjalanan mereka.

6

BAGAIMANA MERANCANG KEGIATAN LINTAS KURIKULUM?

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 ciri yang sebenarnya dari Siswa Belajar Aktif. Pada kondisi ini, sebenarnya aktif mental lebih diinginkan daripada aktif fisik. Siswa sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengungkapkan gagasan merupakan tanda-tanda aktif mental. Syarat berkembangnya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut: takut ditertawakan, takut disepelekan, atau takut dimarahi jika salah. Oleh karena itu, guru hendaknya menghilangkan penyebab rasa takut tersebut, baik yang datang dari guru itu sendiri maupun dari temannya. Berkembangnya rasa takut sangat bertentangan dengan hakikat pembelajaran 'PAKEM, yakni Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan'.

A. Ciri Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam KBM di Kelas

Pembaharuan di bidang kurikulum harus mampu mengubah kebiasaan guru yang selama ini cenderung menggunakan metode ceramah, yakni guru sangat dominan di dalam KBM. Pemberlakuan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) diharapkan dapat mengubah pola KBM menuju KBM yang berorientasi kepada siswa. Untuk menuju ke perubahan yang diinginkan perlu peningkatan kemampuan dan cara pandang baru dalam mengelola KBM. Kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut sebagai berikut.

Kemampuan Guru	Indikator KBM
1. Guru merancang dan mengelola KBM yang mendorong siswa untuk	Guru melaksanakan KBM dalam kegiatan yang beragam, misalnya: <ul style="list-style-type: none">• Percobaan

Kemampuan Guru	Indikator KBM
berperan aktif dalam pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok • Memecahkan masalah • Mencari informasi • Menulis laporan/cerita/puisi • Berkunjung keluar kelas
2. Guru menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang beragam.	Sesuai mata pelajaran, guru menggunakan, misal: <ul style="list-style-type: none"> • Alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri • Gambar • Studi kasus • Nara sumber • Lingkungan
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan.	Siswa: <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan, pengamatan, atau wawancara • Mengumpulkan data/jawaban dan mengolahnya sendiri • Menarik kesimpulan • Memecahkan masalah, mencari rumus sendiri (Mat) • Menulis laporan/hasil karya lain dengan kata-kata sendiri
4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan.	Melalui: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Guru mengajukan lebih banyak pertanyaan terbuka • Hasil karya
5. Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan (untuk kegiatan tertentu) • Bahan pelajaran disesuaikan dengan kemampuan kelompok tersebut. • Tugas perbaikan atau pengayaan diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa.
6. Guru mengaitkan KBM dengan pengalaman siswa sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri. • Siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari

Kemampuan Guru	Indikator KBM
7. Menilai KBM dan kemajuan belajar siswa secara terus menerus.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau kerja siswa • Guru memberikan umpan balik

B. Beberapa Bentuk Pengalaman Belajar Lintas Kurikulum?

Pengalaman belajar lintas kurikulum dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan keterampilan hidup. Pengalaman belajar ini diberikan tidak terbatas pada rumpun pelajaran tertentu, tetapi mencakup berbagai rumpun.

Pengalaman belajar lintas kurikulum dikembangkan melalui berbagai kegiatan di luar dan di dalam kelas antara lain adalah sebagai berikut:



a. Lomba/Kompetisi

Berbagai kegiatan lomba/kompetisi yang dapat dilakukan dapat mencakup berbagai bidang: (a) lomba bidang sains dan teknologi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan logis dan teknologi siswa, (b) bidang olahraga dan seni untuk mengembangkan estetika dan kinestetika siswa, dan (c) bidang bahasa untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi.

- b. Perkemahan
Perkemahan dapat melatih siswa untuk hidup mandiri dengan permasalahan yang dihadapi harus dipecahkan sendiri. Perkemahan dapat diberi tema sesuai dengan penekanan yang diinginkan, misalnya perkemahan sosial, atau perkemahan lintas mata pelajaran seperti perkemahan bakti sosial di daerah bencana.
- c. Bakti Sosial
Bakti Sosial diharapkan akan mampu melatih dan mengembangkan empati siswa serta menumbuhkan solidaritas pada orang lain sebagai anggota masyarakat
- d. Studi Banding Budaya
Studi Banding Budaya diharapkan akan dapat menumbuhkan rasa toleransi dan saling menghargai atas dasar kesadaran akan keanekaragaman bangsa Indonesia. Kegiatan ini juga diharapkan mampu menumbuhkan sikap menghormati perbedaan.
- e. Penelitian Latihan
Penelitian latihan lintas mata pelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir logis dan sistematis dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Siswa dilatih untuk dapat mengidentifikasi masalah dan menemukan pemecahannya secara kontekstual.
- f. Koperasi Siswa
Koperasi siswa mendorong siswa untuk bekerjasama dalam suatu tim. Selain itu, siswa juga dapat menghargai pekerjaan dan hasil karya orang lain sambil melatih keterampilan berorganisasi.
- g. Kebun/sawah Percobaan dan Bengkel Siswa
Melatih siswa untuk dapat menerapkan teori, konsep, prinsip dan kaidah bidang ilmu yang telah dipelajari ke dalam kegiatan nyata.

Kepustakaan:

1. Brooks, J.G. & Brooks, M.G. (1993), *In Search of Understanding The Case for Constructivist Classrooms*. USA: ASCD (referensi halaman 9-12).
 2. Harlen, W. (Ed.; 1987), *Primary science ... taking the plunge*. London: Heinemann Educational Books Ltd (referensi halaman 9-12).
-