



Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik Pembelajaran Inovatif Abad 21 Materi *Procedure Text* dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning di SMP Negeri 1 Pangkah

¹Herry Krisnanto✉

¹SMP Negeri 1 Bumijawa

Info Artikel

Dipublikasikan Januari 2022

DOI:

Abstrak

Pembelajaran seharusnya dirancang untuk memberikan kesempatan siswa untuk aktif dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan pada abad 21. Model pembelajaran Teams Games Tournament yang disingkat menjadi *Teagament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada kompetensi yang dibutuhkan pada abad 21. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (*Teagament*) dengan media Teka Teki Silang (TTS) pada pokok bahasan Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan. Teknik pengambilan data melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan. Persentase keaktifan siswa meningkat dari 40% pada akhir siklus I menjadi 66,7% di akhir siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II berturut-turut 36,7%, 46,7%, dan 70%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (*Teagament*) dengan media Teka Teki Silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IX C SMP Negeri 1 Bumijawa semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 pada pokok bahasan Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Keterampilan Abad 21, Procedure Text

Learning Design Characteristics of Inovatif 21st Century Learning on Procedure Text Material with Problem Based Learning in 1st Junior High School State

Abstract

In order to improve quality human resources, the field of education has a very urgent role. The learning process guided by a scientific approach involves observation activities to formulate hypotheses or collect data. In the learning process students need to be accustomed to solving problems, finding something useful for themselves and struggling with ideas. Therefore, in learning students must be actively involved and become the center of learning activities or student-centered learning will be active if the teacher masters in making learning designs that are characterized by the 21st century. This learning design needs to be supported by six main things, namely 1) Student collaboration and teachers, 2) HOTS orientation, 3) Integrating information and communication technology, 4) Oriented on learning skills and developing 21st century skills, 5) Developing literacy skills, and 6) Strengthening character education or PPK. Teachers also need to develop appropriate learning models as guidelines in the teaching and learning process so that students learn to be more active, creative, innovative, and joyful. Learning models that are in accordance with Curriculum 13 are Project Based Learning, Discovery Learning, and Problem Based Learning. The learning model must be implemented according to the steps or syntax.

Keywords: Learning, Inovatif, 21st Century, and Problem Based Learning,

□ Alamat korespondensi:
SMP Negeri 1 Pangkah
Jl Kawedanan, Pangkah, Kabupaten Tegal

Email Penulis:
heryshafazhar@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, bidang pendidikan memiliki peranan yang sangat urgen. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dipandu dengan pendekatan saintifik melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi untuk merumuskan hipotesis atau mengumpulkan data. Berdasarkan kriteria pendekatan saintifik pada Kurikulum 2013 yang berlandaskan pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, terdapat tiga model pembelajaran yang diperkenalkan yaitu *discovery learning*, *problem based learning* dan *project based learning*.

Kondisi yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran, karena proses pembelajaran yang sering ditemukan selama ini siswa hanya diarahkan untuk menghafal. Pembelajaran yang umumnya berlangsung masih berpusat pada kegiatan guru atau *teacher centered* dimana dominasi pembelajaran dilakukan oleh guru tanpa melihat kemampuan dan karakter yang dimiliki oleh siswa. Pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa tentunya yang banyak melibatkan kegiatan siswa (*student centered*) itu sendiri.

Menurut Sudjana (Chotimah dan Faturrohman, 2018:15) berpendapat bahwa belajar bukanlah kegiatan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Dalam proses belajar di kelas siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Oleh karena itu dalam belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas.

Kemampuan siswa yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berpikir kritis. Budaya kritis yang rendah disebabkan kurangnya usaha pembentukan dan penanaman kebiasaan bersikap dan berpikir kritis sejak dini. Sekolah sebagai institusi pendidikan utama dan mendasar bagi perkembangan individu kurang mengkoordinasikan sikap dan pemikiran kritis secara optimal. Sehingga masalah ini berkelanjutan dan menyebabkan siswa cenderung pasif.

Pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis lebih banyak melibatkan siswa dalam suatu proses penemuan dan pemecahan masalah yang dihadapinya. Salah satu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model ini membantu melatih siswa mengembangkan kemampuan untuk menemukan dan merefleksikan sifat kehidupan sosial melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Menurut Smith & Ragan (1999), rancangan pembelajaran adalah proses sistematis dalam mengartikan prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam pedoman untuk bahan dan aktivitas pembelajaran. Pengertian rancangan pembelajaran sebelumnya dikemukakan oleh Reigeluth (1983) yaitu suatu sistem pengembangan setiap unsur atau komponen pembelajaran, meliputi; tujuan, isi, metode, dan pengembangan evaluasi.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa rancangan pembelajaran adalah suatu prosedur sistematis yang terdiri dari beberapa komponen menjadi satu kesatuan yang saling terkait dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara konsisten dan teruji.

Adapun rancangan pembelajaran inovatif dalam hal ini dimaknai sebagai aktivitas persiapan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur pembelajaran terbaru di abad 21 dan terintegrasi dalam komponen maupun tahapan pembelajaran yang akan

dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Unsur-unsur pembelajaran terbaru yang dimaksud, antara lain; TPACK (technological, pedagogical, content knowledge) sebagai kerangka dasar integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, pembelajaran berbasis Neuroscience, pendekatan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics), HOTS (Higher Order Thinking Skills), Tuntutan Kompetensi Abad 21 atau 4C (Comunication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity), kemampuan literasi, dan unsur-unsur lain yang terintegrasi dalam komponen maupun tahapan rencana pembelajarannya.

Oleh karena itu, Guru perlu memahami beberapa karakteristik rancangan pembelajaran inovatif abad 21 yang akan di terapkan dalam RPP. Penerapan unsur-unsur terbaru dalam komponen RPP terletak pada: Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Tujuan Pembelajaran, Kegiatan Pendahuluan, Inti, dan Penutup Pembelajaran, serta Penilaian Pembelajaran. Hal itu sejalan dengan rencana penguatan karakter siswa pada kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2018). Pembedanya adalah pada unsur TPACK dan Neuroscience sebagai payung konsep pendekatan maupun model pembelajaran yang dipilih dalam rancangan pembelajaran dan juga adanya STEAM. Karakteristik rancangan pembelajaran inovatif abad 21 beserta penerapannya dalam RPP, yaitu: (1) Kolaborasi siswa dan guru, (2) Berorientasi HOTS, (3) Mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT), (4) Berorientasi pada keterampilan belajar dan mengembangkan Keterampilan Abad 21 (4C) (5) Mengembangkan kemampuan literasi (6) Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

MATERI DAN METODE

Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) atau yang selanjutnya sering disebut PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa atau student centered dengan cara menghadapkan para siswa tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan model pembelajaran ini, siswa dari awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak setelah lulus dari bangku sekolah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, dan demokratis.

Menurut Duch (1995) dalam Aris Shoimin (2014:130) disampaikan bahwa pengertian dari model Problem Based Learning adalah:

Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Sedangkan menurut Rusman (2014:229) bahwa PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah atau PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata berdasarkan pengetahuan dan pengalaman dari lingkungan (konstruktivis) yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama tim yang sistematis sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dengan menggunakan perbandingan 3 model rancangan pembelajaran yaitu Project Based Learning, Discovery Learning, dan Problem Based Learning berdasarkan karakteristik pembelajaran inovatif abad 21 pada materi *Procedure Text* adalah sebagai berikut:

1. Kolaborasi Siswa dan Guru

Hasil analisis dari rancangan pembelajaran dilihat dari tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa pada ketiga model pembelajaran Project Based Learning, Discovery Learning, dan Problem Based Learning masing-masing memiliki kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kolaborasi antara siswa dan guru. Namun pada model pembelajaran Problem Based Learning menunjukkan adanya kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Hal ini berarti bahwa pada model ini perlu adanya perbaikan rancangan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran lebih dominan pada siswa atau kolaborasi antara siswa dan guru.

Sedangkan pada orientasi pembelajaran dalam deskripsi kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan dimana model pembelajaran Project Based Learning, dan Problem Based Learning terdapat pembelajaran yang masih berpusat pada guru walaupun hal ini tidak menunjukkan masalah yang cukup serius.

2. Penerapan HOTS dalam Indikator Pencapaian Kompetensi

Dari ketiga model pembelajaran Project Based Learning, Discovery Learning, dan Problem Based Learning terdapat hasil yang sama. Hal ini dapat dilihat bahwa ketiga model tersebut sudah menerapkan HOTS dalam indikator pencapaian informasi.

Pada penerapan HOTS dalam tujuan belajar dijumpai bahwa ketiga model pembelajaran Project Based Learning, Discovery Learning, dan Problem Based Learning terdapat hasil yang sama yaitu masing-masing memiliki tujuan pembelajaran yang tidak berorientasi HOTS dan berorientasi HOTS.

Selanjutnya penerapan HOTS dalam Deskripsi Kegiatan Pembelajaran pada rancangan model pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning mengacu pada pembelajaran HOTS. Namun model pembelajaran Discovery Learning mengarah pada pembelajaran yang bersifat LOTS.

3. Integrasi ICT dalam Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Pada model Project Based Learning, Discovery Learning, dan Problem Based Learning. Masing – masing sudah memadukan ICT dalam tujuan pembelajaran. Sedangkan pada integrasi ICT dalam deskripsi kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran Problem Based Learning menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak mengintegrasikan ICT.

4. Orientasi Keterampilan Belajar Abad 21

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah mengarah pada integrasi ICT, dengan pembelajaran HOTS. Unsur yang merupakan tuntutan keterampilan Abad 21 yaitu 4C (Creativity, Collaboration, Critical Thinking, dan Communication) sudah dipenuhi dalam setiap model pembelajaran.

5. Mengembangkan Kemampuan Literasi

Dalam rancangan kegiatan pembelajaran yang berkarakteristik Abad 21, masing-masing ketiga model pembelajaran yaitu Project Based Learning, Discovery Learning, dan Problem Based Learning sudah mengacu pada kemampuan literasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

6. Penerapan Unsur PPK Dalam Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Karakter utama dalam PPK yang bersumber pada Pancasila, pada model pembelajaran Project Based Learning, Discovery Learning, dan Problem Based Learning telah mengacu pada penguatan pendidikan karakter atau PPK

PENUTUP

Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien maka perlu dikembangkan rancangan pembelajaran. Guru juga perlu mengembangkan penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun pengembangan rancangan pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik pembelajaran inovatif Abad 21. Kegiatan pembelajaran yang berkarakteristik pada pembelajaran Abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Chotimah dan Faturrohman. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Mustaghfirin Amin. (2019). *Penyusunan Instrumen Penilaian Berbasis Hots*. Handout Makalah. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Reigeluth, Charles M. (1983). *Instructional Design: Theories and Models*. New York: Lawrence Erlbaum Associates, Publ.
- Rusman, (2014). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. cet 5. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. (2010) *Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan: Membantu Mengatasi Kesulitan Guru Memberikan Tujuan Belajar Yang Bermutu*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (1999). *Instructional Design*. New York MacMillan Publishing Company.
- Suprijono, Agus. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.