

# Pembelajaran PAKEM

## A. Pendahuluan

Tuntutan perubahan paradigma dalam pembelajaran telah ditegaskan pada beberapa aturan antara lain:

1. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 4 menegaskan bahwa “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, **membangun kemauan**, dan **mengembangkan kreativitas** siswa dalam proses pembelajaran”
2. Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa yang berlangsung sepanjang hayat (UU no 20/2003: Sisdiknas, ps 4, ayat 3)
3. ... meliputi: proses pembelajaran yang mendidik dan dialogis; (UU no 20/2003: Sisdiknas, bag. penjelasan)
4. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara **interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif**, serta memberikan ruang yang cukup bagi **prakarsa, kreativitas, dan kemandirian** sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (PP 19/2005: Standar Nasional Pendidikan, ps 19, ayat 1)

Dengan berpijak pada aturan-aturan di atas, maka pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah harus memfasilitasi peningkatan mutu pendidikan yang dalam hal ini dijabarkan pada peningkatan mutu pembelajaran setiap mata pelajaran. **PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)** merupakan salah satu dari inovasi pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru.

Belajar itu menyenangkan. Tapi, siapa yang menjadi stakeholder dalam proses pembelajaran yang menyenangkan itu? Jawabannya adalah siswa. Siswa harus menjadi arsitek dalam proses belajar mereka sendiri. Kita semua setuju bahwa pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap peserta didik. Karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif dalam belajar.

Ada empat katagori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi “mengapa siswa belajar”, yaitu (1) motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas-tugas yang diberikan), (2) motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi: reward atau punishment), (3) motivasi sosial (siswa belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai), dan (4) motivasi prestasi (siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya).

Dalam paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk merubah perilaku siswa, tetapi membentuk karakter dan sikap mental profesional yang berorientasi pada global mindset. Fokus pembelajarannya adalah pada ‘mempelajari cara belajar’ (learning how to learn) dan bukan hanya semata pada mempelajari substansi mata pelajaran. Sedangkan pendekatan, strategi dan metoda pembelajarannya adalah mengacu pada konsep konstruktivisme yang mendorong dan menghargai usaha belajar siswa dengan proses enquiry & discovery learning. Dengan pembelajaran konstruktivisme memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis masalah. Siswa sebagai stakeholder terlibat langsung dengan masalah, dan tertantang untuk belajar menyelesaikan berbagai masalah yang relevan dengan kehidupan mereka.

Dengan skenario pembelajaran berbasis masalah ini siswa akan berusaha memberdayakan seluruh potensi akademik dan strategi yang mereka miliki untuk menyelesaikan masalah secara individu/kelompok. Prinsip pembelajaran konstruktivisme yang berorientasi pada masalah dan tantangan akan menghasilkan sikap mental profesional, yang disebut *researchmindedness* dalam pola pikir siswa, sehingga kegiatan pembelajaran selalu menantang dan menyenangkan.

Strategi yang sangat cocok dan menarik peserta didik dalam pembelajaran sekarang ini dikenal dengan nama PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). PAKEM adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengejakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

## **B. Mengapa Pakem.**

Pakem yang merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya. Pertama, proses Interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multi-media, referensi, lingkungan dsb). Kedua, proses Komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi *role-play*). Ketiga, proses Refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan). Keempat, proses Eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/atau wawancara).

Pelaksanaan Pakem harus memperhatikan bakat, minat dan modalitas belajar siswa, dan bukan semata potensi akademiknya. Dalam pendekatan pembelajaran Quantum (Quantum Learning) ada tiga macam modalitas siswa, yaitu modalitas visual, auditorial dan kinestetik. Dengan modalitas visual dimaksudkan bahwa kekuatan belajar siswa terletak pada indera 'mata' (membaca teks, grafik atau dengan melihat suatu peristiwa), kekuatan auditorial terletak pada indera 'pendengaran' (mendengar dan menyimak penjelasan atau cerita), dan kekuatan kinestetik terletak pada 'perabaan' (seperti menunjuk, menyentuh atau melakukan). Jadi, dengan memahami kecenderungan potensi modalitas siswa tersebut, maka seorang guru harus mampu merancang media, metoda/atau materi pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kecenderungan potensi atau modalitas belajar siswa.

## **C. Peranan Seorang Guru.**

Agar pelaksanaan Pakem berjalan sebagaimana diharapkan, John B. Biggs and Ross Telfer, dalam bukunya "The Process of Learning", 1987, edisi kedua, menyebutkan paling tidak ada 12 aspek dari sebuah pembelajaran kreatif, yang harus dipahami dan dilakukan oleh seorang guru yang baik dalam proses pembelajaran terhadap siswa:

1. Memahami potensi siswa yang tersembunyi dan mendorongnya untuk berkembang sesuai dengan kecenderungan bakat dan minat mereka,
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar meningkatkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan bantuan jika mereka membutuhkan,
3. Menghargai potensi siswa yang lemah/lamban dan memperlihatkan entuisme terhadap ide serta gagasan mereka,
4. Mendorong siswa untuk terus maju mencapai sukses dalam bidang yang diminati dan penghargaan atas prestasi mereka,

5. Mengakui pekerjaan siswa dalam satu bidang untuk memberikan semangat pada pekerjaan lain berikutnya.
6. Menggunakan kemampuan fantasi dalam proses pembelajaran untuk membangun hubungan dengan realitas dan kehidupan nyata.
7. Memuji keindahan perbedaan potensi, karakter, bakat dan minat serta modalitas gaya belajar individu siswa,
8. Mendorong dan menghargai keterlibatan individu siswa secara penuh dalam proyek-proyek pembelajaran mandiri,
9. Menyatakan kepada para siswa bahwa guru-guru merupakan mitra mereka dan perannya sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa.
10. Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bebas dari tekanan dan intimidasi dalam usaha meyakinkan minat belajar siswa,
11. Mendorong terjadinya proses pembelajaran interaktif, kolaboratif, inkuiri dan diskaveri agar terbentuk budaya belajar yang bermakna (meaningful learning) pada siswa.
12. Memberikan tes/ujian yang bisa mendorong terjadinya umpan balik dan semangat/gairah pada siswa untuk ingin mempelajari materi lebih dalam.

Selanjutnya bentuk-bentuk pertanyaan yang dapat menggugah terjadinya "pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan" (Pakem), bisa diterapkan antara lain dalam salah satu kegiatan belajar kelompok (studi kasus). Menurut Wassermen (1994), pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan pemikiran yang dalam untuk sebuah solusi atau yang bersifat mengundang, bukan instruksi atau memerintah. Misalnya dengan menggunakan kata kerja : menggambarkan, membandingkan, menjelaskan, menguraikan atau dengan menggunakan kata-kata: apa, mengapa atau bagaimana dalam kalimat bertanya. Berikut adalah beberapa contoh bentuk pertanyaan yang bisa memberikan respon kreatif terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut.

1. Jelaskan bagaimana situasi ini bisa ditangani secara berbeda ?
2. Bandingkan situasi ini dengan situasi sekarang !
3. Ceriterakan contoh yang sama dengan pengalaman Anda sendiri !

Para siswa bisa juga diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan yang nampaknya sesuai dengan semua skenario. Contoh pertanyaan-pertanyaan berikut dapat memprovokasi siswa untuk berpikir tentang kasus yang dibahas.

1. Apa yang Anda bayangkan sebagai kemungkinan dari akibat tindakan tersebut ?
2. Dengan melihat kebelakang, bagaimana Anda menilai diri Anda sendiri ?
3. Dengan mengatakan yang sesungguhnya, apa kesimpulan Anda tentang isu penting itu ?

Proses pembelajaran akan berlangsung seperti yang diharapkan dalam pelaksanaan konsep Pakem jika peran para guru dalam berinteraksi dengan siswanya selalu memberikan motivasi, dan memfasilitasinya tanpa mendominasi, memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, membantu dan mengarahkan siswanya untuk mengembangkan bakat dan minat mereka melalui proses pembelajaran yang terencana. Perlu dicatat bahwa tugas dan tanggung jawab utama para guru dalam paradigma baru pendidikan "bukan membuat siswa belajar" tetapi "membuat siswa mau belajar", dan juga "bukan mengajarkan mata pelajaran" tetapi "mengajarkan cara bagaimana mempelajari mata pelajaran ". Prinsip pembelajaran yang perlu dilakukan: "Jangan meminta siswa Anda hanya untuk mendengarkan, karena mereka akan lupa. Jangan membuat siswa Anda memperhatikan saja, karena

mereka hanya bisa mengingat. Tetapi yakinkan siswa Anda untuk melakukannya, pasti mereka akan mengerti”.

#### **D. Penilaian Hasil Belajar.**

Sebuah pertanyaan untuk direnungkan. Apakah sebuah “Penilaian Mendorong Pembelajaran ?” atau apakah “pembelajaran itu untuk mempersiapkan sebuah tes ? ” atau apakah ‘Pembelajaran dan Tes’ tersebut dilakukan guna mendapatkan pengakuan tentang kompetensi yang diperlukan siswa atau sekolah? Dalam pelaksanaan konsep Pakem, penilaian dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa, baik itu keberhasilan dalam proses maupun keberhasilan dalam lulusan (output). Keberhasilan proses dimaksudkan bahwa siswa berpartisipasi aktif, kreatif dan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan lulusan (output) adalah siswa mampu menguasai sejumlah kompetensi dan standar kompetensi dari setiap Mata Pelajaran, yang ditetapkan dalam sebuah kurikulum. Inilah yang disebut efektif dan menyenangkan. Jadi, penilaian harus dilakukan dan diakui secara komulatif. Penilaian harus mencakup paling sedikit tiga aspek : pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ini tentu saja melibatkan Professional Judgment dengan memperhatikan sifat obyektivitas dan keadilan. Untuk ini, pendekatan Penilaian Acuan Norma (PAN) dan Penilaian Acuan Patokan (PAP) merupakan pendekatan penilaian alternatif yang paling representatif untuk menentukan keberhasilan pembelajaran Model Pakem.

Singkatnya, penilaian sesuai dg pembelajaran model PAKEM sebagai berikut.

1. Penilaian yang sesuai dengan pembelajaran model Pakem adalah penilaian otentik yang merupakan proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran telah benar-benar dikuasai dan dicapai.
2. Tujuan Penilaian otentik itu sendiri adalah untuk: (a) Menilai Kemampuan Individual melalui tugas tertentu; (b) Menentukan kebutuhan pembelajaran; (c) Membantu dan mendorong siswa; (d) Membantu dan mendorong guru untuk mengajar yang lebih baik; (e) Menentukan strategi pembelajaran; (f) Akuntabilitas lembaga; dan (g) Meningkatkan kualitas pendidikan.
3. Bentuk penilaian tes dapat dilakukan secara lisan, tertulis, dan perbuatan. Sementara itu, bentuk penilaian non tes dilakukan dengan menggunakan skala sikap, cek lis, kuesioner, studi kasus, dan portofolio.
4. Dalam pembelajaran, dengan pendekatan Pakem rangkaian penilaian ini seyogiayanya dilakukan oleh seorang guru. Hal ini disebabkan setiap jenis atau bentuk penilaian tersebut memiliki beberapa kelemahan selain keunggulan.

#### **E. Media dan bahan ajar.**

“Media dan Bahan Ajar” selalu menjadi penyebab ketidakberhasilan sebuah proses pembelajaran di sekolah. Sebuah harapan yang selalu menjadi wacana di antara para pendidik/guru kita dalam melaksanakan tugas mengajar mereka di sekolah adalah tidak tersedianya ‘media pembelajaran dan bahan ajar’ yang cukup memadai. Jawaban para guru ini cukup masuk akal. Seakan ada korelasi antara ketersediaan ‘media bahan ajar’ di sekolah dengan keberhasilan pembelajarn siswa. Kita juga sepakat bahwa salah satu penyebab ketidakberhasilan proses pembelajarn siswa di sekolah adalah kurangnya media dan bahan ajar. Kita yakin bahwa pihak manajemen sekolah sudah menyadarinya. Tetapi, sebuah alasan klasik selalu kita dengar bahwa “sekolah tidak punya dana untuk itu”!.

Dalam pembelajaran Model Pakem, seorang guru mau tidak mau harus berperan aktif, proaktif dan kreatif untuk mencari dan merancang media/bahan ajar alternatif yang mudah, murah dan sederhana. Tetapi tetap memiliki relevansi dengan tema mata pelajaran yang sedang dipelajari siswa. Penggunaan perangkat multimedia seperti ICT sungguh sangat ideal, tetapi tidak semua sekolah mampu mengaksesnya. Tanpa merendahkan sifat dan nilai multimedia elektronik, para guru dapat memilih dan merancang media pembelajaran alternatif dengan menggunakan berbagai sumber lainnya, seperti bahan baku yang murah dan mudah di dapat, seperti bahan baku kertas/plastik, tumbuh-tumbuhan, kayu dan sebagainya, guna memotivasi dan merangsang proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Dalam kesempatan melakukan studi banding di Jerman, saya melihat bagaimana seorang guru fisika di sebuah Sekolah Kejuruan (Berlin) menggunakan alat peraga simulasi (Holikopter) yang dibuat dari kertas karton yang diapungkan didepan kelas dengan menggunakan sebuah blower untuk memudahkan para siswa dalam memahami prinsip-prinsip yang berkaitan dengan mata pelajaran fisika tersebut. Proses pembelajarannya mudah dipahami dan sangat menyenangkan. Media simulasi ini tidak dibeli sudah jadi, tetapi dirancang oleh seorang guru mata pelajaran fisika itu sendiri. Saya kira inilah yang disebut guru yang kreatif. Jadi, model 'pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan', atau yang kita sebut dengan PAKEM itu tidak selalu mahal. Unsur kreatifitas itu bukan terletak pada produk/media yang sudah jadi, tetapi lebih pada pola fikir dan strategi yang digunakan secara tepat oleh seorang guru itu sendiri dalam merancang dan mengajarkan materi pelajarannya.

Dalam merancang sebuah media pembelajaran, aspek yang paling penting untuk diperhatikan oleh seorang guru adalah karakteristik dan modalitas gaya belajar individu peserta didik, seperti disebutkan dalam pendekatan 'Quantum Learning' dan Learning Style Inventory'. Media yang dirancang harus memiliki daya tarik tersendiri guna merangsang proses pembelajaran yang menyenangkan. Sementara ini media pembelajaran yang relatif cukup representatif digunakan adalah media elektronik (Computer – Based Learning). Selanjutnya skenario penyajian 'bahan ajar' harus dengan sistem modular dengan mengacu pada pendekatan Bloom Taksonomi. Ini dimaksudkan agar terjadi proses pembelajaran yang terstruktur, dinamis dan fleksibel, tanpa harus selalu terikat dengan ruang kelas, waktu dan/atau guru. Perlu dicatat bahwa tujuan akhir mempelajari sebuah mata pelajaran adalah agar para siswa memiliki kompetensi sebagaimana ditetapkan dalam Standar Kompetensi (baca Kurikulum Nasional). Untuk itu langkah/skenario penyajian pembelajarn dalam setiap topik/mata pelajaran harus dituliskan secara jelas dalam sebuah Modul. Dengan demikian diharapkan para siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran tuntas (Mastery Learning) dan bermakna (Meaningful Learning).

#### **F. Mengapa, Apa, dan Bagaimana PAKEM diterapkan di Sekolah**

<b><i>Mengapa</i></b>	Paling sedikit ada dua alasan mengapa PAKEM diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, yaitu: (a) Anak memiliki sifat ingin tahu, berpikir kritis, kreatif, bersikap peka, mandiri, bertanggung jawab, dan (b) Anak memiliki kemampuan berimajinasi (daya khayal). Dengan demikian, jika anak-anak di kemudian hari tidak kritis dan kreatif seperti anak-anak di negara maju, pantas dipertanyakan “Apa yang kurang tepat dalam pembelajaran di sekolah kita?”
<b><i>Apa</i></b>	PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan. Pembelajaran <b>aktif</b> berarti

pembelajaran perlu mengaktifkan semua siswa dan guru, baik secara fisik (termasuk segenap indera), mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus menciptakan suasana sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Pembelajaran yang **kreatif** mempunyai makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan acuan kurikulum, karena kurikulum sekedar dokumen dan rencana, maka perlu dikritisi, perlu dikembangkan secara kreatif. Dengan demikian ada kreativitas pengembangan kompetensi dasar dan juga ada kreativitas dalam pelaksanaannya di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe gaya belajar siswa.

Pembelajaran dikatakan **efektif** jika mencapai sasaran atau mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Disamping itu banyak pengalaman dan hal yang “didapat” siswa, bahkan guru pun pada setiap kegiatan pembelajaran mendapatkan “pengalaman baru” sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya.. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran, pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi atau refleksi yang dilakukan oleh guru dan siswa yang didukung oleh data catatan guru. Hal ini sejalan dengan kebijakan tentang penilaian berbasis kelas atau penilaian otentik yang lebih menekankan pada penilaian proses selain penilaian hasil belajar.

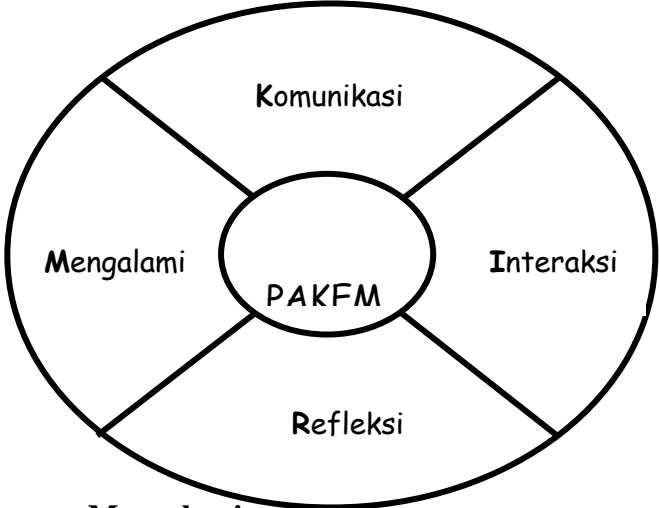
Adapun pembelajaran yang **menyenangkan** harus dimaknai secara luas, bukan hanya berarti siswa belajar selalu diselingi banyak lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati oleh siswa, Siswa merasa nyaman, aman, dan mengasyikkan. Mengasyikkan mengandung unsur *inner motivation* yaitu dorongan untuk selalu ingin tahu dan berusaha mencari tahu. Selain itu pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi positifnya secara optimal. Dengan demikian diharapkan kela siswa menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri, dan mempunyai semangat kompetitif dalam nuansa kebersamaan.

Dalam pelaksanaannya, guru dapat membimbing siswa melakukan kegiatan percobaan, diskusi kelompok,

	<p>memecahkan masalah, mencari informasi, menulis laporan/cerita/puisi atau melakukan kunjungan ke luar kelas. Disamping itu, sesuai dengan mata pelajaran yang dibahas, guru menggunakan alat yang tersedia atau alat yang dibuat sendiri, gambar, studi kasus, nara sumber dan lingkungan. Dalam mengelola interaksi selama pembelajaran, guru perlu mengupayakan berlangsungnya interaksi guru-siswa dan siswa-siswa. Beberapa hal yang dapat diupayakan antara lain guru banyak mengajukan pertanyaan terbuka, melakukan pengelompokan siswa secara beragam, memberi kesempatan kepada siswa untuk menceritakan dan memanfaatkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, dan guru memantau kerjasama dan memberikan umpan balik.</p>
<p><b>Hal-hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan PAKEM [rincian lihat di bawah]</b></p>	<p>Untuk melaksanakan PAKEM, para pendidik harus memperhatikan hal-hal seperti diuraikan berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami sifat yang dimiliki anak;</li> <li>Mengenal anak secara perorangan;</li> <li>Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar;</li> <li>Mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah;</li> <li>Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik;</li> <li>Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar;</li> <li>Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar;</li> <li>Membedakan antara aktif fisik dan mental.</li> </ul>

### G. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan PAKEM

<p><b>Karakteristik PAKEM</b></p>	<p>Karakteristik PAKEM memenuhi kriteria seperti berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat;</li> <li>b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa;</li> <li>c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku – buku dan bahan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa;</li> <li>d. Guru mengatur kelas dengan memajang buku –</li> </ol>
-----------------------------------	--

	<p>buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca';</p> <p>e. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok;</p> <p>f. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.</p>
<p><b>Komponen PAKEM</b></p>	<p>Terdapat 4 komponen dalam PAKEM, yaitu mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi. Secara gambar dapat dijelaskan sebagai berikut:</p>
	<div style="text-align: center;">  </div> <p><b>a. Mengalami</b></p> <p>Belajar bermakna (<i>meaningfull learning</i>) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa mengajar ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan.</p> <p style="text-align: right;">Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika</p>



anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan.

Kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa mengalami langsung dapat melalui bentuk kegiatan:

- Melakukan pengamatan
- Melakukan percobaan
- Melakukan penyelidikan
- Melakukan wawancara

Dengan melakukan berbagai kegiatan di atas maka:

- Siswa belajar banyak melalui berbuat
- Pengalaman langsung mengaktifkan banyak indera

#### **b. Komunikasi**

Komunikasi tak kalah pentingnya untuk menciptakan PAKEM. Kesalahpahaman sering terjadi karena tidak adanya komunikasi. Melalui komunikasi, akan ada hubungan yang erat baik antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa. Selain itu melalui komunikasi siswa dapat mengungkapkan gagasannya. Bentuk komunikasi antara lain: mengemukakan pendapat, presentasi laporan, dan memajangkan hasil kerja siswa

Manfaat dari ungkap gagasan adalah:

- Konsolidasi pikiran
- Gagasan yang lebih baik berpeluang keluar
- Dapat memancing gagasan orang lain
- Bangunan makna siswa diketahui guru

#### **c. Interaksi**

Menurut Mohamad Surya (2004) secara psikologi, belajar merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan tidak terlepas dari situasi dan kondisi sekitar siswa. Perubahan perilaku siswa setelah belajar dipengaruhi oleh kemampuan dan keterampilan guru dalam melakukan interaksi dengan siswanya. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu memilih metode mengajar secara tepat dengan variasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Sekurang-kurangnya ada empat pola interaksi yang harus diperhatikan pada saat proses pembelajaran, yaitu: 1) interaksi individual-individual,

2) interaksi antarindividual-kelompok,

3) interaksi antarkelompok-individual, dan

	<p>4) interaksi antarkelompok-kelompok..</p> <p>Bentuk kegiatan interaksi dapat melalui: diskusi, tanya jawab, atau lempar pertanyaan.</p> <p>Melalui interaksi maka akan berdampak pada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kesalahan makna berpeluang terkoreksi</li> <li>▪ Makna yang terbangun semakin mantap</li> <li>▪ Kualitas hasil belajar meningkat</li> </ul> <p><b>d. Refleksi</b></p> <p>Refleksi merupakan komponen PAKEM yang tidak kalah pentingnya, sebab melalui refleksi siswa dapat melakukan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima. Fungsi refleksi adalah untuk mengungkap bagaimana pengetahuan yang telah diperoleh mengendap dalam benak siswa. Dengan demikian siswa merasa apa yang diperolehnya berguna bagi dirinya.</p> <p>Bentuk refleksi antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memikirkan kembali apa yang diperbuat/dipikirkan, yaitu: <i>Mengapa demikian?</i> <i>Apakah hal itu berlaku untuk ...?</i></li> <li>▪ Untuk perbaikan gagasan/makna</li> <li>▪ Untuk tidak mengulangi kesalahan</li> <li>▪ Peluang lahirkan gagasan baru</li> </ul>
<b>Implikasi PAKEM</b>	Implementasi PAKEM di Sekolah Dasar mempunyai beberapa implikasi bagi guru, siswa, sarana, prasarana,
<b>Implikasi bagi guru</b>	<p>Pembelajaran PAKEM memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Dengan demikian yang harus dilakukan guru adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merancang dan mengelola KBM yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan kegiatan yang beragam misalnya siswa melakukan: percobaan, diskusi kelompok, permainan (game), memecahkan masalah, berkunjung keluar kelas, dan lain-lain</li> <li>2) Menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang</li> </ol>

	<p>beragam, antara lain: alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri, gambar, studi kasus, nara sumber, lingkungan</p> <p>3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan keterampilan melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ siswa melakukan percobaan, pengamatan, atau wawancara,</li> <li>▪ mengumpulkan data/jawaban dan mengolahnya sendiri</li> <li>▪ Menarik kesimpulan</li> <li>▪ Memecahkan masalah, mencari rumus sendiri</li> <li>▪ Menulis laporan/hasil karya lain dengan kata-kata sendiri</li> <li>▪ Memecahkan masalah</li> </ul> <p>4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Guru lebih banyak melontarkan pertanyaan terbuka untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan hasil pemikiran sendiri.</li> </ul> <p>5) Menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan</li> <li>▪ Bahan pelajaran disesuaikan dengan kemampuan kelompok tersebut</li> <li>▪ Pemberian tugas perbaikan atau pengayaan</li> </ul> <p>6) Mengaitkan KBM dengan pengalaman siswa sehari-hari:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri</li> <li>▪ Siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari</li> </ul> <p>7) Menilai KBM dan kemajuan belajar siswa terus-menerus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memantau kerja siswa</li> <li>▪ Memberikan umpan balik</li> </ul>
<p><b><i>Implikasi bagi siswa</i></b></p>	<p>1) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal.</p> <p>2) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, mencari informasi, menulis laporan/cerita/puisi, berkunjung keluar kelas, dan memecahkan masalah.</p>
<p><b><i>Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media</i></b></p>	<p>1) Pembelajaran PAKEM pada hakekatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta dapat memecahkan masalah sendiri. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar.</p> <p>2) Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai</p>

	<p>sumber belajar baik yang sifatnya didisain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (by design), maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (by utilization).</p> <p>3) Pembelajaran ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep.</p>
<b>Implikasi terhadap Pengaturan ruangan</b>	<p>Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAKEM perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ruang perlu ditata disesuaikan dengan kegiatan yang dilaksanakan.</li> <li>2) Susunan bangku siswa dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung</li> <li>3) Siswa tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/karpet</li> <li>4) Kegiatan hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas</li> <li>5) Dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya siswa dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar</li> <li>6) Alat, sarana dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan siswa untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.</li> </ol>
<b>Implikasi terhadap Pemilihan metode</b>	<p>Sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAKEM, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.</p>
<b>Implikasi terhadap Penilaian</b>	<p>Prinsip dari penilaian yang digunakan adalah penilaian yang sebenarnya, yaitu tidak hanya menilai apa yang diketahui siswa, tetapi juga menilai apa yang dapat dilakukan siswa, serta mengutamakan penilaian kualitas hasil kerja siswa dalam menyelesaikan suatu tugas. Jadi penilaian yang dilaksanakan adalah menilai proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu implikasinya adalah menggunakan berbagai teknik penilaian, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penilaian unjuk kerja</li> <li>b. Penilaian produk</li> <li>c. Penilaian proyek</li> <li>d. Penilaian tertulis</li> <li>e. Penilaian sikap</li> </ol>

	Penilaian portofolio
<b><i>Implikasi terhadap manajemen Sekolah</i></b>	<p>PAKEM bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Implikasi PAKEM bagi sekolah adalah sekolah harus menyediakan biaya operasional untuk kegiatan pembelajaran yang lebih tinggi. Karena PAKEM membutuhkan sarana, prasarana, sumber belajar dan media. Oleh karena itu PAKEM harus ditunjang pula oleh sistem manajemen yang mumpuni. Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) merupakan pilihan yang selama ini dipecaya agar sekolah mampu meningkatkan mutu pendidikan. Pada hakikatnya MBS adalah penyerasian sumber daya yang dilakukan secara mandiri oleh sekolah dengan melibatkan semua kelompok kepentingan (stakeholder) yang terkait dengan sekolah secara langsung dalam proses pengambilan keputusan untuk memenuhi kebutuhan peningkatan mutu sekolah. Selain itu sekolah juga harus lebih melibatkan stakeholder, salah satunya yaitu dengan melibatkan peran serta masyarakat yang disebut dengan program PSM.</p> <p>Melalui MBS akan menciptakan rasa tanggung jawab melalui administrasi sekolah yang lebih terbuka. Kepala sekolah, guru, dan anggota masyarakat bekerja sama dengan baik untuk membuat Rencana Pengembangan Sekolah. Sekolah memajukan anggaran sekolah dan perhitungan dana secara terbuka. Keterbukaan akan meningkatkan kepercayaan, motivasi, serta dukungan orang tua dan masyarakat terhadap sekolah. Dengan demikian sekolah akan mendapatkan sumber dana yang lebih banyak.</p>

### **Daftar Pustaka**

BPTP Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Barat, (2004), **Pengantar Model Pembelajaran**, <http://www.bptdisdik-jabar.go.id>.

Depdiknas, (2003), *Ketentuan Umum Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikdasmen.

Depdiknas, (2005), *Paket Pelatihan Awal untuk Sekolah dan Masyarakat (Paket Pelatihan CLCC UNICEF - UNESCO)*, Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikdasmen.

Depdiknas, (2005), *Paket Pelatihan Lanjutan untuk Sekolah dan Masyarakat (Paket Pelatihan CLCC UNICEF - UNESCO)*, Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikdasmen.

Depdiknas, (2003), *Pembelajaran yang Efektif*, Puskur Balitbang Depdiknas Ditjen Dikdasmen.

Dwi Nugroho Hidayanto. ( Mei 1999). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD Berdasarkan Preskripsi 'Componen Display Theory (CDT)*. Jurnal Pendidikan Jilid 6 Nomor 2 tahun 1999

Nurkholis Ahmad, (????), *Panduan Singkat Bagaimana Mengajar Menggunakan Strategi PAKEM*, (Bahan Presentasi: tidak dipublikasikan)

Puskur. (2006). Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal SD. Bahan Sosialisasi SI dan SKL. Jakarta: Depdiknas

Ujang Sukandi (2006) **Pemajangan Hasil Karya Anak**. Makalah disajikan dalam ToT CLCC Bogor Jawa Barat.