

Pendampingan Peningkatan Mutu Madrasah melalui Pembelajaran Aktif dan Manajemen Sekolah

Daviq Rizal

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Email: daviqr@walisongo.ac.id

Abstract: Active, Creative, Effective and Enjoyable Learning (PAKEM) is a contextual learning model that involves at least four main principles in the learning process. First, the interaction process (students interact actively with teachers, fellow students, multimedia, references, environment, etc.). Second, the communication process (students communicate their learning experiences with teachers and other student colleagues through stories, dialogues or through role-play simulations). Third, the reflection process (students rethink the meaning of what they have learned and what they have done). Fourth, the exploration process (students experience directly by involving all their senses through observation, experiment, investigation or interview). PAKEM training is conducted for 2 days and SBM training is conducted for 1 day. After the training, there were mentoring for teachers on the practice of active learning and there was mentoring for SBM to install RKS and RKAS in the madrasahs. Training does not mean anything without implementation and follow-up.

Abstrak: Penelitian Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) adalah 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, multimedia, referensi, lingkungan, dan sebagainya). 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 atau wawancara). Pelatihan PAKEM dilakukan selama 2 hari dan pelatihan MBS dilakukan selama 1 hari. Setelah pelatihan, diadakan pendampingan terhadap guru-guru terhadap praktik pembelajaran aktif dan ada pendampingan MBS untuk pemasangan RKS dan RKAS di madrasah-madrasah tersebut. Pelatihan memang tidak akan ada artinya tanpa pelaksanaan dan tindak lanjut.

Kata Kunci: Pakem; Pembelajaran kontekstual; Manajemen Berbasis Sekolah

PENDAHULUAN

Pengertian PAKEM, secara bahasa dan istilah dapat dijelaskan secara singkat. Dalam pengertian bahasa, aktif adalah giat (bekerja, berusaha) di mana pembelajaran adalah sebuah proses aktif membangun makna dan pemahaman dari informasi, ilmu pengetahuan maupun pengalaman oleh peserta didik sendiri.

Dalam proses belajar peserta didik tidak semestinya diperlakukan seperti gelas kosong yang pasif menerima banyak ceramah guru tentang ilmu pengetahuan atau informasi namun dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik secara aktif menemukan, memproses dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan ketrampilan-ketrampilan baru.

Ketika belajar secara pasif, peserta didik mengalami proses tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa daya tarik pada hasil. Ketika belajar secara aktif, pelajar mencari sesuatu. Dia ingin menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah, atau menyelidiki cara untuk melakukan pekerjaan. Pendidik hendaknya menyadari bahwa peserta didik memiliki berbagai cara belajar yang berbeda-beda.

Mengenai Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, dalam arti bahasa kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Menurut istilah kreatif memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan kreatifitas peserta didik, karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tidak pernah berhenti. Dengan demikian, guru dituntut mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang beragam sehingga seluruh potensi dan daya imajinasi peserta didik dapat berkembang secara maksimal. Diantaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.

Pada dasarnya, semua siswa miliki potensi kreatif yang harus dikembangkan agar mereka mampu hidup penuh gairah dan produktif dalam melakukan tugas-tugasnya. Menurut Parnes dalam bukunya Nursisto mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang mengacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu: Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah; Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa; Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik luar biasa;

Elaboration (keterampilan), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. Sensitivity (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap.

Dalam arti bahasa efektif adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), dapat membawa hasil, berhasil guna (tentang usaha, tindakan). Sedangkan menurut istilah efektif berarti bahwa model pembelajaran apapun yang dipilih harus menjamin bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Ini dapat dibuktikan dengan adanya pencapaian kompetensi baru oleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung. Di akhir kegiatan proses pembelajaran harus ada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik. Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai tujuan pembelajaran dan peserta didik menguasai keterampilan-keterampilan yang diperlukan. Menurut Creemers dalam bukunya Jamaludin mengungkapkan bahwa dalam mengembangkan model dasar sekolah yang efektif mencakup empat tingkat yaitu siswa, kelas, sekolah. Asumsi dasar modal Creemers adalah prestasi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor siswa saja (latar belakang sosio-ekonomi, kecerdasan dan motivasi intrinsik) tetapi juga oleh faktor kelas, sekolah dan konteks dimana proses belajar mengajar terjadi.

Dalam arti bahasa menyenangkan adalah menjadikan senang, membuat bersuka hati, membangkitkan rasa senang hati, memuaskan, menarik (hati), merasa senang (puas), dan sebagainya. Istilah menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal. Disamping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, reward bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasi semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya. *Learning is fun*, belajar itu menyenangkan. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan ini, guru dituntut untuk mampu mendesain materi pembelajaran

yang mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik di kelas, seperti simulasi, game, team Quiz, role playing dan sebagainya.

Dari pemaparan di atas pengertian PAKEM (aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan), ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) adalah 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, multimedia, referensi, lingkungan, dan sebagainya). 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 atau wawancara).

Pembelajaran PAKEM akan sulit diterapkan apabila hal ini tidak dibantu dengan manajemen berbasis sekolah (MBS) yang menyediakan anggaran untuk pembelajaran di kelas. Negara-negara yang menerapkan MBS meyakini bahwa pendekatan ini adalah resep yang cukup efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara komprehensif. Dua rumusan masalah akan diajawab dalam tulisan ini, Bagaimana pelatihan dan pendampingan PAKEM di MTs dan MA Al Adzkar Mranggen Demak? dan Bagaimana pelatihan dan pendampingan Manajemen Berbasis Sekolah di MTs dan MA Al Adzkar Mranggen Demak?

KERANGKA TEORITIK

Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan

PAKEM adalah sebuah pendekatan pembelajaran, bukan strategi atau metode pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, guru perlu melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran mulai dari perencanaan, menentukan strategi, pemilihan materi dan metode pembelajaran, sampai pada penilaian. Sangkaian kegiatan pembelajaran ini sering disebut dengan pendekatan pembelajaran.

Pengertian pendekatan adalah cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, laksana pakai kaca mata merah, semua tampak kemerah-merahan. Pengertian pendekatan pembelajaran secara tegas belum ada kesepakatan dari para ahli pendidikan. Pendekatan pembelajaran dapat dimaknai menjadi 2 pengertian yaitu pendekatan pembelajaran sebagai dokumen tetap dan pendekatan pembelajaran sebagai bahan kajian yang terus berkembang.

Pendekatan pembelajaran sebagai dokumen tetap dimaknai sebagai kerangka umum dalam praktek profesional guru yaitu serangkaian dokumen yang dikembangkan untuk mendukung pencapaian kurikulum. Hal tersebut berguna untuk mendukung kelancara guru dalam proses pembelajaran, membantu para guru menjabarkan kurikulum dalam praktik pembelajaran di kelas, sebagai panduan bagi guru dalam menghadapi perubahan kurikulum dan sebagai bahan masukan bagi para penyusun kurikulum untuk mendesain kurikulum dan pembelajaran yang terintegrasi.

Awal mula istilah PAKEM muncul dari istilah AJEL (*active joyful and effective learning*). Untuk pertama kalinya, di Indonesia pada tahun 1999 istilah PEAM (*pembelajaran Efektif, Aktif dan Menyenangkan*) dikenal dan diganti dengan istilah PAKEM. Walaupun demikian, pada modul-modul pelatihan PAKEM, landasan-landasan teorinya diambil dari teori tentang pembelajaran aktif. Pendekatan belajar siswa aktif sebenarnya sudah sejak lama dikembangkan. Konsep ini didasari pada keyakinan bahwa hakekat belajar adalah proses membangun makna atau pemahaman oleh siswa terhadap pengalaman dan informasi yang disaring dari persepsi, pikiran (*background knowledge*) dan perasaannya. Dengan demikian, siswalah yang harus aktif untuk mencari informasi, pengalaman maupun ketrampilan untuk membangun sebuah makna hasil proses pembelajaran.

Pengertian pembelajaran aktif sedikit membingungkan karena setiap orang memberikan pengertian yang berbeda-beda. Jika kita lihat hakekat belajar yakni proses membangun makna oleh siswa, mustahillah siswa dikatakan belajar tapi dia pasif sama sekali. Dengan kata-kata lain, istilah pembelajaran aktif merupakan antonym dari pembelajaran konvensional di mana guru mendominasi. Pada pembelajaran aktif guru siswalah yang lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Pembelajaran aktif adalah suatu istilah yang memayungi beberapa model pembelajaran yang menfokuskan tanggung jawab proses pembelajaran pada siswa. Bonwell dan Eison (1991) mempopulerkan pendekatan ini dalam pembelajaran. Istilah pembelajaran aktif ini sudah dikenal pada tahun 1980an. Kemudian, pada tahun 1990an Association for the Study of Higher Education (ASHE) memberikan laporan yang lebih lengkap tentang *active learning*. Dalam laporan tersebut mereka telah mendiskusikan berbagai metode pembelajaran untuk mengenalkan pembelajaran aktif.

Berikut beberapa pandangan para ahli mengenai kegiatan, siswa, dan lingkungan belajar pembelajaran aktif yang dipaparkan oleh Missouri Department of Elementary and Secondary Education:

- a. Silberman, M (1996) menggambarkan saat mereka aktif, para siswa melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan otak untuk mempelajari ide-ide, memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat dan keterlibatan secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain. Semua itu diperlukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan – menggambarannya sendiri, mencontohkan, mencoba ketrampilan dan melaksanakan tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.
- b. Glasgow (1996) siswa aktif adalah siswa yang bekerja keras untuk mengambil tanggung jawab lebih besar dalam proses pembelajarannya sendiri. Mereka mengambil suatu peran yang lebih dinamis dalam memutuskan apa dan bagaimana mereka harus mengetahui, apa yang harus mereka lakukan dan bagaimana mereka akan melakukan itu. Peran mereka kemudian semakin luas untuk manajemen diri dan memotivasi diri untuk menjadi suatu kekuatan lebih besar yang dimiliki siswa.
- c. Modell dan Michael (1993) menggambarkan bahwa suatu lingkungan belajar aktif adalah lingkungan belajar di mana para siswa secara individu didukung untuk terlibat aktif dalam proses membangun model mentalnya sendiri dari informasi yang telah mereka peroleh.
- d. Menurut UC Davis TAC Handbook, pembelajaran aktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menjadi guru bagi mereka sendiri. Pembelajaran aktif adalah suatu pendekatan bukan metode.

Menurut Joel Wein (1997:1) definisi pembelajaran aktif adalah nama suatu pendekatan untuk mendidik para siswa dengan memberikan peran yang lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Unsur umum di dalam pendekatan ini adalah bahwa guru dipindahkan peran kedudukannya dari yang paling berperan di depan suatu kelas dan mempresentasikan materi pembelajaran; menjadi para siswa lah yang berada pada posisi pengajaran diri mereka sendiri dan guru diubah menjadi seorang pelatih dan penolong di dalam proses ini.

Bonwell dan Eison (1991) memberikan beberapa contoh pembelajaran aktif seperti pembelajaran berpasangan, berdiskusi, bermain peran, debat, studi kasus, terlibat aktif dalam kerja kelompok atau membuat laporan singkat dan sebagainya. Guru disarankan menjadi pemandu sepanjang tahap awal pembelajaran dan membiarkan anak melakukan praktik ketrampilan, baru guru kemudian memberikan informasi-informasi baru yang belum diketahui siswa selama pembelajaran. Siswa seharusnya sudah mengenal materi sebelumnya pada

penggunaan pembelajaran aktif ini dan siswa telah memiliki suatu pemahaman yang baik menyangkut materi sebelumnya.

Mayer (2004) dalam Wikipedia mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran aktif sudah berkembang luas hampir pada semua kelompok teori yang mengenalkan pembelajaran di mana siswa dapat menemukan sendiri. Bruner (1961) pernah menjelaskan bahwa asalkan siswa sudah terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mengingat kembali informasi yang telah diberikan sebelumnya, siswa tersebut disebut siswa aktif. Walaupun demikian, penjelasan ini ditentang oleh Mayer (2004); Kirschner, Sweller, and Clark (2006) yang pada intinya mengatakan bahwa PAKEM tidak hanya berlaku bagi siswa, namun juga dari sisi guru. Aktif dari sisi guru adalah dengan memantau kegiatan belajar siswa, member umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang dan mempertanyakan gagasan siswa. Kreatif dari sisi guru dapat dilihat dari kegiatan yang dikembangkan cukup beragam dan pengembangan berbagai alat bantu pembelajaran (alat peraga). Efektif adalah bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menyenangkan dalam hal ini adalah guru harus mengkondisikan anak untuk tidak takut salah, takut ditertawakan atau dianggap remeh.

Dari sisi siswa, aktif akan terlihat dari aktivitas bertanya, mengemukakan gagasan dan mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasannya. Kreatif adalah siswa dapat merancang, membuat sesuatu dan menulis atau mengarang. Efektif mempunyai makna bahwa siswa menguasai ketrampilan yang diperlukan. Menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa berani mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat atau gagasan dan berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Implementasi PAKEM secara singkat digambarkan dalam buku pelatihan awal program MBS kerjasama Pemerintah Indonesia dengan UNESCO dan UNICEF (2003: 3-4) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka untuk penekanan pada belajar melalui perbuatan (*learning to do*).
- 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.
- c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan ajar yang lebih menarik dan menyediakan “pojok baca”.

- d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif termasuk belajar kelompok atau berpasangan.
- e. Guru mendorong siswa untuk menemukan cara sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Ada beberapa alasan mengapa PAKEM di sekolah harus membuat siswa aktif, kreatif, menyenangkan dan tentunya efektif juga. Masih ingatkah kita saat pertama kali belajar bersepeda? Apa saja yang kita lakukan saat belajar bersepeda saat itu? Kalau kita mencoba untuk mengidentifikasi aktivitas apa saja saat belajar bersepeda, kita mungkin mengalami proses yang sama yakni 1) melihat orang bersepeda, lalu kita tertarik (visual stimulus), 2) mencari tahu orang itu sedang apa dan apa yang dinaikinya (mencari/menggali informasi) 3) mencoba naik sepeda sendirian walaupun berkali-kali jatuh dan sakit (mencoba/trial and error), 4) terus menerus berlatih sampai mahir (kompetensi/hasil belajar). Dalam proses belajar bersepeda tersebut kalau kita analisa dan perhatikan, ternyata hal itu melibatkan tiga panca indera yakni penglihatan, pendengaran dan indra peraba. Selain itu, dalam proses belajar bersepeda, kita juga terlibat aktif baik secara psikis (tertarik, motivasi, kognitif dengan mencari tahu) maupun fisik dengan mencoba naik sepeda sendiri. Kita bisa naik sepeda setelah melakukan proses belajar. Kecakapan naik sepeda tidak bisa diperoleh tanpa melalui proses belajar. Kemahiran tersebut tidak bisa diperoleh karena kematangan atau kedewasaan semata.

Berdasarkan deskripsi singkat itu, sebenarnya hakekat belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh penguasaan kompetensi baru secara permanen sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Hal senada sebelumnya telah banyak diungkapkan oleh banyak ahli pendidikan tentang pengertian belajar di mana semuanya mengatakan substansi yang sama bahwa belajar adalah proses aktif yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru dari belum bisa menjadi bisa dan terbiasa.

Tuti Sukanto mengatakan bahwa ahli pendidikan dari Amerika, Morgan dkk (1986) mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan tingkah laku yang relative tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Definisi Morgan ini mencakup tiga hal yaitu (1) belajar adalah perubahan tingkah laku, (2) perubahan tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman. Perubahan tingkah laku karena unsure kedewasaan bukan belajar, dan (3) sebelum disebut belajar, perubahan tingkah laku tersebut harus relative permanen dan tetap ada untuk

waktu yang cukup lama. Begitu pula dengan Snelbecker (1974) menyimpulkan definisi belajar adalah (1) belajar harus mencakup tingkah laku, (2) tingkah laku tersebut harus berubah dari tingkat yang paling sederhana sampai yang kompleks, (3) proses perubahan tingkah laku tersebut harus dapat dikontrol sendiri atau dikontrol oleh faktor-faktor eksterna.

Menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental / psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sikap-sikap. Thursan Hakim (2000:1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir dan lain-lain. Noehl Nasution (1993:4) mengatakan bahwa belajar diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya perilaku itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara karena suatu hal.

Dari beberapa rumusan tentang pembelajaran di atas, jelaslah bahwa ciri-ciri kegiatan belajar sebagai berikut:

- a. Kegiatan yang dilakukan untuk mengadakan perubahan kompetensi baru yang sebelumnya belum dimiliki.
- b. Kompetensi yang dimiliki sebagai hasil belajar adalah relatif tetap.
- c. Adanya usaha dari siswa.
- d. Usaha yang dilakukan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan.

Dengan demikian idealnya proses pembelajaran di sekolah hendaknya memenuhi ciri-ciri kegiatan belajar tersebut. Belajar harus dilakukan sendiri oleh siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Siswa bersedia melakukan sendiri kegiatan belajar jika ia tertarik atau senang terhadap apa yang akan dipelajari. Usaha untuk melakukan kegiatan belajar harus dilakukan dengan berinteraksi dengan lingkungan. Sekolah dapat mewujudkan proses belajar secara benar hanya dengan melakukan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau PAKEM.

Lulusan seperti apakah yang diharapkan setelah siswa melewati proses pendidikan di sekolah? Tentu kita sepakat bahwa lulusan yang diharapkan adalah siswa yang bertakwa, mandiri, cerdas, kreatif, dapat memecahkan masalah hidupnya, berguna bagi masyarakat dan sebagainya.

Harapan umum masyarakat Indonesia terhadap sekolah untuk menghasilkan generasi berikutnya telah disebutkan dari tujuan pendidikan nasional sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang Nomor 22 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II Pasal 3 yang selengkapannya berbunyi sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dilihat dari fungsinya, pendidikan hendaknya bisa mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas harus benar-benar mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotornya. Dalam rangka membentuk manusia Indonesia sebagaimana disebutkan di atas, tentu ini tidak bisa dicapai dengan model-model pembelajaran konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah guru dan mengerjakan latihan-latihan soal semata. Proses pembelajaran yang dilakukan seharusnya melibatkan seluruh siswa untuk aktif berbuat dan beratih.

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum-2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaanya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan.

Pada tahun ajaran 2013/2014, tepatnya sekitar pertengahan tahun 2013, Kurikulum 2013 diimplementasikan secara terbatas pada sekolah perintis, yakni pada kelas I dan IV untuk tingkat Sekolah Dasar, kelas VII untuk SMP, dan kelas X untuk jenjang SMA/SMK, sedangkan pada tahun 2014, Kurikulum 2013 sudah diterapkan di Kelas I, II, IV, dan V sedangkan untuk SMP Kelas VII dan VIII dan SMA Kelas X dan XI. Jumlah sekolah yang menjadi sekolah perintis adalah sebanyak 6.326 sekolah tersebar di seluruh provinsi di Indonesia.

Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Di dalam Kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Materi yang dirampingkan terlihat ada di materi

Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dsb., sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi Matematika.

Materi pelajaran tersebut (terutama Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) disesuaikan dengan materi pembelajaran standar Internasional (seperti PISA dan TIMSS) sehingga pemerintah berharap dapat menyeimbangkan pendidikan di dalam negeri dengan pendidikan di luar negeri.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, nomor 60 tahun 2014 tanggal 11 Desember 2014, pelaksanaan Kurikulum 2013 dihentikan dan sekolah-sekolah untuk sementara kembali menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, kecuali bagi satuan pendidikan dasar dan menengah yang sudah melaksanakannya selama 3 (tiga) semester, satuan pendidikan usia dini, dan satuan pendidikan khusus. Penghentian tersebut bersifat sementara, paling lama sampai tahun pelajaran 2019/2020

Manajemen Berbasis Sekolah

Usaha peningkatan mutu pendidikan di tingkat pendidikan dasar dan menengah telah banyak dilakukan, tetapi hasilnya belum begitu menggembirakan. Berbagai studi dan pengamatan langsung di lapangan menunjukkan bahwa paling sedikit ada tiga faktor yang menyebabkan mutu pendidikan tidak mengalami peningkatan secara merata.

Pertama, kebijakan penyelenggaraan pendidikan nasional yang berorientasi pada keluaran atau hasil pendidikan terlalu memusatkan pada masukan dan kurang memperhatikan proses pendidikan.

Kedua, penyelenggaraan pendidikan dilakukan secara sentralistik. Hal ini menyebabkan tingginya ketergantungan kepada keputusan birokrasi dan seringkali kebijakan pusat terlalu umum dan kurang menyentuh atau kurang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah setempat. Di samping itu segala sesuatu yang terlalu diatur menyebabkan penyelenggara sekolah kehilangan kemandirian, inisiatif, dan kreativitas. Hal tersebut menyebabkan usaha dan daya untuk mengembangkan atau meningkatkan mutu layanan dan keluaran pendidikan menjadi kurang termotivasi.

Ketiga, peran serta masyarakat terutama orangtua siswa dalam penyelenggaraan pendidikan selama ini hanya terbatas pada dukungan dana. Padahal peran serta mereka sangat penting di dalam proses pendidikan antara lain dalam pengambilan keputusan, pemantauan, evaluasi, dan akuntabilitas.

Atas dasar pertimbangan tersebut, perlu dilakukan orientasi kembali tentang penyelenggaraan pendidikan melalui Manajemen Berbasis Sekolah (MBS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan Pendampingan PAKEM di MTs dan MA Al Adzkar Mranggen Demak

Pembelajaran Kontekstual dalam Pembelajaran di dalam kelas, pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu siswa bertahan hidup atau bahkan mewarnai kehidupan. Karena itu, pembelajaran di sekolah tidak seharusnya diarahkan untuk sekedar mengenal, mengingat, atau memahami ilmu pengetahuan. Siswa harus mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan yang dipelajarinya untuk bekal mereka dalam mengenali dan mengatasi masalah kehidupan atau bahkan dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan.

Agar pelaksanaan sesi ini dapat berjalan dengan baik, berikut adalah beberapa petunjuk umum.

1. Sejak awal sesi, peserta dikelompokkan dalam kelompok mata pelajaran (4 orang/kelompok). Pembagian kelompok memperhatikan aspek gender: pada tiap kelompok diusahakan ada perempuan dan laki-laki.
2. Fasilitator hendaknya mendorong peserta untuk aktif mengamati video pembelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika, dan menemukan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual/pembelajaran aktif yang terdapat di dalamnya.
3. Manakala tidak ada video atau video tidak bisa ditayangkan, alternatif yang bisa dilakukan adalah: (1) Introduction: menyampaikan tujuan dan skenario; (2) Connection: presentasi tentang pembelajaran kontekstual/pembelajaran aktif; (3) Application: diskusi kelompok untuk mengidentifikasi potensi pembelajaran kontekstual/pembelajaran aktif di kelas; (4) Reflection: merenungkan kembali tujuan dan proses serta hasil yang telah dicapai; dan (5) Extension: membaca informasi tambahan dan materi-materi pembelajaran kontekstual/ pembelajaran aktif untuk memantapkan pemahaman tentang hal tersebut.

Perincian Langkah-langkah Kegiatan

Introduction (10 menit)

- 1) Fasilitator menyampaikan latar belakang, tujuan, dan hasil yang diharapkan dari kegiatan sesi ini.
- 2) Fasilitator menyampaikan pengantar terkait pentingnya pembelajaran kontekstual/ pembelajaran aktif.

Connection (30 menit)

Kegiatan 1: Curah Pendapat (5 menit); Fasilitator meminta peserta melakukan curah pendapat tentang PRINSIP-PRINSIP pembelajaran kontekstual dalam kelompok peserta (3-4 orang). Fasilitator kemudian merangkum hasil curah pendapat secara pleno dan menuliskannya pada papan tulis/kertas plano.

Kegiatan 2: Mengamati Pembelajaran dalam Video (10 menit)

- 1) Fasilitator menyampaikan bahwa sebentar lagi peserta akan menonton tayangan video. Mereka dituntut memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual/ pembelajaran aktif yang terdapat dalam tayangan video tersebut.
- 2) Fasilitator mengingatkan bahwa hasil pengamatan tersebut akan menjadi bahan diskusi selanjutnya.
- 3) Fasilitator membagikan Handout Peserta 1.1: Penerapan Prinsip-prinsip Pembelajaran Kontekstual/Pembelajaran Aktif, dan peserta dipersilakan mengisi kolom 2 pada Handout Peserta 1.1 pada saat atau setelah film ditayangkan.
- 4) Fasilitator memberikan klarifikasi/penjelasan tentang prinsip-prinsip tersebut, jika diperlukan.
- 5) Fasilitator menayangkan film pembelajaran yang berisi mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan IPS (upayakan gambar dan suara dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta dari tempat duduk mereka).
- 6) Fasilitator memantau dan mendorong peserta agar mengisi format yang diberikan.

Kegiatan 3: Mengamati Pembelajaran dalam Video (10 menit)

- 1) Fasilitator menyampaikan bahwa sebentar lagi peserta akan menonton tayangan video. Mereka dituntut memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual/ pembelajaran aktif yang terdapat dalam tayangan video tersebut.
- 2) Fasilitator mengingatkan bahwa hasil pengamatan tersebut akan menjadi bahan diskusi selanjutnya.
- 3) Fasilitator membagikan Handout Peserta 1.1: Penerapan Prinsip-prinsip Pembelajaran Kontekstual/Pembelajaran Aktif, dan peserta dipersilakan mengisi kolom 2 pada Handout Peserta 1.1 pada saat atau setelah film ditayangkan.
- 4) Fasilitator memberikan klarifikasi/penjelasan tentang prinsip-prinsip tersebut, jika diperlukan.
- 5) Fasilitator menayangkan film pembelajaran yang berisi mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan IPS (upayakan gambar

dan suara dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta dari tempat duduk mereka).

- 6) Fasilitator memantau dan mendorong peserta agar mengisi format yang diberikan.

Kegiatan 4: Diskusi Hasil Pengamatan (15 menit)

- 1) Peserta diminta untuk saling berbagi hasil pengamatan, misal berpandu pada pertanyaan:
 - a. Prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual apa sajakah yang diterapkan dalam pembelajaran tsb.?
 - b. Apakah kegiatan yang ditulis benar- benar mencerminkan prinsip tersebut?
- 2) Fasilitator, secara klasikal, mengajak peserta untuk berbagi temuan hasil pengamatan video mengenai penerapan prinsip pembelajaran kontekstual/pembelajaran aktif. (Fasilitator memperhatikan keberimbangan partisipasi dan kesempatan berbicara antara peserta laki-laki dan perempuan) Fasilitator meminta juru bicara kelompok, dari dua sampai tiga kelompok, untuk mempresentasikan hasil diskusi.
- 3) Fasilitator membagikan Informasi Tambahan 1.1: Prinsip-prinsip Pembelajaran Kontekstual, dan meminta peserta untuk membacanya (5')

Application (45 menit)

Kegiatan1: Diskusi Penerapan Prinsip Pembelajaran Kontekstual dalam Pembelajaran Mata Pelajaran (30 menit)

- 1) Peserta diminta berdiskusi untuk menuliskan contoh penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam Mata Pelajaran (MAPEL) masing-masing (Gunakan Handout Peserta I.I lagi dan tuliskan hasil diskusi pada kolom 3).
- 2) Peserta diminta untuk menuliskan hasil diskusi mereka pada kertas flipchart untuk dipajangkan.

Kegiatan 2: Diskusi Upaya untuk Memenuhi Tuntutan Kurikulum 2013 (15 menit)

- 1) Fasilitator meminta peserta untuk mendiskusikan dalam kelompok “Apa saja yang harus dilakukan guru terhadap proses pembelajaran yang berlangsung selama ini agar pembelajaran memenuhi tuntutan Kurikulum 2013?”
- 2) Peserta diminta untuk menuliskan hasil diskusi mereka pada kertas flipchart dan memajangkannya di dalam ruangan.
- 3) Fasilitator memandu peserta untuk berkeliling dan menemukan serta menuliskan ide yang muncul di setiap kelompok dan ide atau isu yang unik di setiap kelompok.

Reflection (5 menit)

- 1) Fasilitator meminta peserta untuk merenungkan apakah tujuan sesi ini telah tercapai atau belum.
- 2) Fasilitator meminta peserta untuk menuliskan/menyebutkan hal-hal yang masih membingungkan.

Extention

Fasilitator mendorong peserta untuk:

- 1) Menggali dan menemukan butir-butir penting lain tentang pembelajaran kontekstual/pembelajaran aktif.
- 2) Menerapkan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran sehari-hari.

Pembelajaran Kontekstual/Pembelajaran Aktif memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, berbagai pihak perlu berupaya untuk memungkinkan pembelajaran kontekstual/ pembelajaran aktif secara efektif, efisien, dan terus menerus dapat dilaksanakan.

Beberapa prinsip dalam pembelajaran kontekstual antara lain:

1. Konstruktivisme
 - a. Pembelajaran berpusat pada siswa
 - b. Mendorong anak belajar secara aktif (learning by doing)
 - c. Pembelajaran sesuai konteks
2. Inkuiri
 - a. Siswa didorong untuk menggali informasi tambahan
 - b. Siswa terbiasa memecahkan masalah
3. Pertanyaan
 - a. Siswa diajak berpikir kritis (melihat sesuatu dari segi positif dan negatif)
 - b. Siswa menggunakan pikirannya sendiri, tidak menyalin jawaban dari buku atau guru
4. Masyarakat Belajar
 - a. Siswa belajar bersama (berpasangan, kelompok kecil, dan klasikal)
 - b. Interaksi dan komunikasi pemikiran antar anak mendapat porsi lebih tinggi
5. Pemodelan
 - a. Guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar
 - b. Guru aktif belajar, bukan hanya mengajar
 - c. Guru memodelkan perilaku belajar yang baik (aktif, kreatif, inovatif, dan reflektif)
 - d. Siswa belajar dari meniru dan mengkaji model
6. Penilaian Otentik

- a. Hasil belajar dihitung dari 0 (apa yang sudah bisa dilakukan saat ini), bukan dari 100 (berapa salahnya)
 - b. Mengutamakan bukti penguasaan yang utuh (kognisi, keterampilan, dan sikap)
 - c. Pengukuran secara informal (observasi dan percakapan informal) atau formal (portofolio, kinerja)
7. Refleksi
- a. Belajar tidak berhenti hanya setelah menguasai suatu pengetahuan
 - b. Belajar dilanjutkan dengan menanyai diri sendiri, antara lain:
 - 1) Apa yang mudah/sulit dipelajari?
 - 2) Hal penting apa yang sudah saya pelajari?
 - 3) Apa hubungan pengetahuan ini dengan yang sudah saya miliki?
 - 4) Apa yang sebaiknya saya lakukan berikutnya?

Pelatihan dan Pendampingan Manajemen Berbasis Sekolah di MTs dan MA Al Adzkar Mranggen Demak

Pasal 51 pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pengelolaan satuan pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah dilaksanakan berdasarkan standar pelayanan minimal dengan prinsip manajemen berbasis sekolah/madrasah”. Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) merupakan konsep pengelolaan sekolah yang ditujukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di era desentralisasi pendidikan.

Pada pembahasan tentang MBS ini, fasilitator mendorong peserta untuk menggali dan menemukan pengertian dan ciri-ciri MBS melalui diskusi, pameran, observasi materi audio visual, dan memformulasikan simpulan tentang MBS dari serangkaian kegiatan di atas. Setelah memahami keunggulan MBS diharapkan sekolah menerapkan MBS.

KESIMPULAN

Keberhasilan sebuah pelatihan dan pendampingan adalah apabila pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh telah diterapkan dan telah membawa perubahan ke arah yang diharapkan. Keberhasilan sebuah pelatihan dan pendampingan bukan pada selesainya acara pelatihan itu sendiri. Pelatihan dan pendampingan yang tidak membawa perubahan adalah sia-sia. Pada pelatihan dan pendampingan di MTs dan MA Al Adzkar Mranggen Demak, Madrasah-madrasah telah mendapatkan materi CTL dan pengelolaan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Donoseputro, M, *Pelaksanaan Otonomi Daerah dalam Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan*: Mencerdaskan Kehidupan Bangsa, Suara Guru, 1997
- Gaynor, Cathy, Decentralization of Education:Teacher Management, Washington, DC, World Bank dalam Nuril Huda “*Desentralisasi Pendidikan: Pelaksanaan dan Permasalahannya*”. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, No. 017 Tahun ke-5, Juni 1999
- Miftah Thoah, “*Desentralisasi Pendidikan*”, *Jurnal Pendidikan*, No. 017, tahun ke-5, Juni 1999
- Sukamto, Tuti dan Winataputra, Udin S, *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: Depdikbud, 1996)
- Sukandi, Ujang, dkk, *Belajar Aktif Dan Terpadu, Apa, Mengapa Dan Bagaimana?*, (Surabaya: Duta Graha Pustaka, 2003)
- Usaid Prioritas, *Modul Pelatihan: Praktik yang Baik di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta:Usaid, 2013)
- Usaid Prioritas, *Modul Pelatihan: Praktik yang Baik di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Modul 2*, (Jakarta:Usaid, 2014)
- Usaid Prioritas, *Modul Pelatihan: Praktik yang Baik di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Modul 3*, (Jakarta:Usaid, 2015)
- Winkel, W.S., *Psikologi Pembelajaran dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta:Gramedia, 1988)
- Winkel, W.S., *Psikologi Pembelajaran dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta:Gramedia, 1988),

