

Penerapan Model Pembelajaran *Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Rosita

SD Negeri 56 Kaur, Kaur
rositappg48@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran PBL adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara belajar kritis dan keterampilan pemecahan konteks, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Dengan pendekatan PBL proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk memecahkan materi pembelajaran, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran sehingga anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam materi pelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan

Kata Kunci: PBL, Belajar aktif, Sintak

Pendahuluan

Pendidikan adalah investasi masa depan yang sangat bernilai, sehingga perlu perhatian khusus. Pemerintah telah berkomitmen bahwa pendidikan bagi generasi masa depan harus dimulai dan disiapkan dengan sungguh-sungguh. Untuk itu proses penyediaan generasi masa depan ini harus dibarengi dengan penyiapan guru profesional melalui suatu sistem pendidikan guru yang bermutu dan akuntabel.

Metode adalah cara atau jalan yang di tempuh oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai. Dengan adanya metode dalam proses pembelajaran dapat menciptakan berbagai kegiatan belajar peserta didik sehubungan dengan kegiatan mengajar pendidik. Proses interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik jika peserta didik berperan aktif di bandingkan pendidik. Jadi, menurut Nana Sudjana metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu metode yang baik di terapkan dalam pembelajaran ialah metode yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif dan inovatif dalam proses menga Keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatankegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Keaktifan yang menekankan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan situasi belajar aktif. Pembelajaran aktif melibatkan peserta didik untuk melakukan sesuatu dan berpikir tentang sesuatu yang sedang dilakukannya. Pada penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) selain mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah yang ada peneliti juga menggunakan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran dan juga media riil yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini terbukti dapat membuat siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi pelajaran.

Problem based learning merupakan pendekatan saintifik yang sesuai dengan kurikulum 2013 sehingga peserta didik mampu untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dengan pembelajaran yang nyata dalam kehidupan. Diharapkan mampu mencapai prestasi belajar dalam aspek spiritual, sosial pengetahuan dan ketrampilan. Menurut Barrows (1992) Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip pemanfaatan permasalahan-permasalahan sebagai poin permulaan untuk proses mendapatkan dan mengintegrasikan suatu pengetahuan baru. Menurut Barrows (1992) Pembelajaran berbasis

masalah (PBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip pemanfaatan permasalahan-permasalahan sebagai poin permulaan untuk proses mendapatkan dan mengintegrasikan suatu pengetahuan baru. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan memuka dialog. Persoalan yang dikaji hendaknya merupakan persoalan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan harus dipecahkan dengan menerapkan beberapa konsep dan prinsip yang secara simultan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sebuah permasalahan pada umumnya diselesaikan dalam beberapa kali pertemuan karena merupakan permasalahan multi konsepsi, bahkan dapat merupakan masalah multi disiplin ilmu.

Hasil dan Pembahasan

Model Based learning

1. Pengertian Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning (PBL) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Pengertian Pembelajaran Berbasis masalah yang lain adalah metode mengajar dengan fokus pemecahan masalah yang nyata, proses dimana Peserta didik melaksanakan kerja kelompok, umpan balik, diskusi yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan dan laporan akhir. Dengan demikian Peserta didik di dorong untuk lebih aktif terlibat dalam materi pembelajaran dan mengembangkan ketrampilan berfikir kritis

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (real world). Menurut **Duch (1995)** dalam **Aris Shoimin (2014:130)** mengemukakan 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 peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.*

Problem based learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran saintifik. Sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang ini yaitu kurikulum 2013. Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikannya. Artinya, pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman pada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan ketrampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan dan menyimpulkan. Dalam pembelajaran diharapkan peran siswa dalam proses pembelajaran akan semakin aktif dan memperoleh pengalaman belajar.

2. Karakteristik *Problem Based Learning*

Berdasarkan teori yang dikembangkan **Barrow, Min Liu (2005)** dalam **Aris Shoimin (2014:130)** menjelaskan karakteristik dari PBM, yaitu:

- a. *Learning is student-centered*: Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
- b. *Authentic problems from the organizing focus for learning*: Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- c. *New information is acquired through self-directed learning*: Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
- d. *Learning occurs in small group*: Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.
- e. *Teachers act as facilitators*: Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai

3. Ciri-Ciri dari Model *Problem Based Learning*

Sedangkan ciri dari model *Problem Based learning* secara umum dapat dikenali dengan adanya enam ciri yang dimilikinya, adapun keenam ciri tersebut adalah:

- a. Kegiatan belajar mengajar dengan model *Problem Based Learning* dimulai dengan pemberian sebuah masalah.
- b. Masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan nyata para siswa
- c. Mengorganisasikan pembahasan seputar disiplin ilmu.
- d. Siswa diberikan tanggungjawab yang maksimal dalam membentuk maupun menjalankan proses belajar secara langsung.
- e. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil.
- f. Siswa dituntut untuk mendemonstrasikan produk atau kinerja yang telah mereka pelajari.

Pada model pembelajaran berbasis masalah berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya, Dalam model pembelajaran ini, peranan guru adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menetapkan topik masalah yang akan dibahas, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan topik masalah apa yang harus dibahas. Hal yang paling utama adalah guru menyediakan perancah atau kerangka pendukung yang dapat meningkatkan kemampuan penyelidikan dan intelegensi peserta didik dalam berpikir. Proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis. Model pembelajaran ini dapat terjadi jika guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan jujur, karena kelas itu sendiri merupakan tempat pertukaran ide-ide peserta didik dalam menanggapi berbagai masalah.

Jika dilihat dari sudut pandang psikologi belajar, model pembelajaran ini berdasarkan pada psikologi kognitif yang berakar dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah

laku berkat adanya pengalaman. Melalui model pembelajaran ini peserta didik dapat berkembang secara utuh, artinya bukan hanya perkembangan kognitif, tetapi peserta didik juga akan berkembang dalam bidang affektif dan psikomotorik secara otomatis melalui masalah yang dihadapi.

4. Sintak Model *Problem Based Learning*

Proses PBL mereplikasi pendekatan sistematis yang sudah banyak digunakan dalam menyelesaikan masalah atau memenuhi tuntutan-tuntutan dalam dunia kehidupan dan karier. Sintak operasional PBL bisa mencakup antara lain sebagai berikut:

- a. Pertama-tama Peserta didik disajikan suatu masalah.
- b. Peserta didik mendiskusikan masalah dalam tutorial PBL dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta-fakta suatu kasus kemudian mendefinisikan sebuah masalah. Mereka membrainstorming gagasan-gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya. Kemudian, mereka mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah serta apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut. Mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah.
- c. Peserta didik terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah diluar bimbingan guru. Hal ini bisa mencakup: perpustakaan, database, website, masyarakat, dan observasi.
- d. Peserta didik kembali pada tutorial PBL, lalu saling sharing, informasi, melalui peer teaching atau cooperative learning atas masalah tertentu. Peserta didik menyajikan solusi atas masalah.
- e. Peserta didik mereview apa yang mereka pelajari proses pengerjaan selama ini. Semua yang berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam review berpasangan, dan review berdasarkan bimbingan guru, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut

5. Langkah-Langkah Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Aris Shoimin (2014:131) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- c. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- d. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
- e. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Adapun langkah-langkah operasional dalam proses pembelajaran yang dikonsepsikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

- a. Konsep Dasar (Basic Concept). Fasilitator memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau link dan skill yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar

peserta didik lebih cepat masuk dalam atmosfer pembelajaran dan mendapatkan peta yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran.

- b. **Pendefinisian Masalah (Defining The Problem).** Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan scenario atau permasalahan dan peserta didik melakukan berbagai kegiatan brainstorming dan semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap scenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternative pendapat.
- c. **Pembelajaran Mandiri (Self Learning).** Peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud dapat dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan dipepustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan. Tahap investigasi memiliki dua tujuan utama, yaitu: 1) agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan dikelas, dan 2) informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami.
- d. **Pertukaran Pengetahuan (Exchange Knowledge).** Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara peserta didik berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya.
- e. **Penilaian (Assessment).** Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (knowledge), kecakapan (skill), dan sikap (attitude). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan.

Keaktifan Belajar

1. Definisi Belajar Aktif

Dari pendapat para ahli pendidikan maka dapat disimpulkan bahwa: pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar secara optimal yang sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran.

Menurut Meyer & Jones mengemukakan bahwa pembelajaran aktif terjadi aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang menggiring ke arah pemaknaan mengenai isi pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran aktif, guru lebih berperan sebagai fasilitator bukan pemberi ilmu. Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga bagi peserta didik bahwa proses pembelajaran merupakan hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi peserta didik. Agar pelaksanaan proses pembelajaran efektif pendidik perlu melakukan inovasi, untuk itu pendidik dituntut untuk mengetahui beberapa model pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton. Model pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran, dimana harus dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri.

2. Konsep Dasar Belajar Aktif (*Active Learning*)

Dalam memenuhi kebutuhan kompetensi adab 21, UU Sisdiknas memberikan arahan yang jelas, bahwa tujuan pendidikan harus dicapai salah satunya melalui penerapan kurikulum berbasis kompetensi. Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris yang artinya “aktif, gesit, giat, bersemangat”, sedangkan *learning* berasal dari kata *learn* yang artinya “mempelajari”. Dari kedua kata tersebut yaitu *active* dan *learning* dapat diartikan mempelajari sesuatu dengan aktif atau bersemangat dalam hal belajar.

Active learning adalah sebuah usaha dalam kegiatan pembelajaran yang mencoba membangun keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dimana menekankan keterlibatan seluruh indra. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan banyak memberi tugas, memperlajari gagasan dan memecahkan masalah yang diberikan untuk memaksimalkan otak untuk menerapkan apa saja yang dipelajarinya. Untuk itu selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan, penuh semangat. Jadi pembelajaran belajar aktif adalah sebuah proses pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran yang tidak hanya di tekankan pada proses cerama dan mencatat.

Konsep *active learning* atau cara belajar aktif dapat diartikan sebagai aturan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses belajarnya tentang pengetahuan keterampilan, sikap dan nilai. pembelajaran *Active Learning* pada dasarnya merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pada model pembelajaran ini peran pendidik atau guru tidak begitu dominan untuk menguasai proses pembelajaran, justru hanya berperan sebagai (fasilitator) untuk memberi kemudahan bagi peserta didik dengan merangsang keaktifannya dalam segi fisik, mental, social, emosional, dan sebagainya.

Tugas pendidik bukan hanya untuk menyampaikan materi saja selama proses pembelajaran, namun juga mampu menciptakan kondisi sebagaimana mestinya agar selama proses pembelajaran peserta didik dapat terkondisikan dengan baik untuk mendapatkan materi yang dipelajarinya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Adapun beberapa ciri-ciri yang harus tampak dalam proses belajar aktif (*active learning*), yaitu:

- a. Situasi tetap terkendali meskipun selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik ditantang untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara bebas. Bebas menentukan materi yang akan dipelajari dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dimana ditentukan secara bersama-sama.
- b. Pendidik lebih banyak memberi rangsangan berfikir pada peserta didik untuk memecahkan masalah yang telah diberikan, dengan begitu pendidik tidak begitu mendominasi selama kegiatan pembelajaran namun siswa sendiri yang selalu aktif mencari, sehingga pembelajaran akan lebih mudah diserap.
- c. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara bervariasi, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Karna pembelajaran yang bervariasi tidak akan membuat peserta didik merasa bosan, terlebih melibatkannya secara langsung.
- d. Keberanian peserta didik untuk mengajukan pendapat-pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan yang sengaja dirangsang oleh pendidik untuk melatih kepercayaan diri peserta didik.

3. Contoh Model Pembelajaran Inovatif

Ceramah

Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya. Metode ceramah lebih baik dikombinasikan dengan metode yang lainnya agar lebih bervariasi. Karena ceramah dilakukan dengan tujuan sebagai perangsang terjadinya kegiatan yang partisipatif curah pendapat, penugasan, studi kasus, dll

Diskusi

Metode Pembelajaran Diskusi Umum - Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Jadi selama proses pembelajaran peserta didik mengutarakan pemikirannya melalui masalah yang diberikan oleh pendidik untuk diskusi secara bersama dengan teman-teman yang lain untuk mencapai kesepakatan. Jadi peserta didik dapat beradu argument dengan peserta didik yang lain, kemudian dari kesepakatan ini akan ditulis untuk kemudian di diskusikan. Kelebihan dari Metode Diskusi ialah suasana kelas akan lebih hidup, karena peserta didik dapat mengarahkan seluruh pikiran dan perhatiannya untuk masalah yang di diskusikan, sehingga dapat menaikkan prestasi kepribadian peserta didik (sikap toleransi, demokrasi, berpikir kritis, sistematis, sabar, dll) Adapun kelemahan-kelemahan dari Metode Diskusi Membutuhkan banyak waktu, karena banyaknya perbedaan sudut pandang yang nanti akan diutarakan peserta didik, terlebih dalam proses diskusi menghendaki pembuktian logis yang tidak lepas dari fakta yang ada. Juga peserta didik yang menonjol tentu saja akan aktif selama diskusi berlangsung memungkinkan peserta didik yang lemah akan pasif.

Curah pendapat

Metode curah pendapat (Brainstorming) adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta.10 Jadi dalam metode ini pendidik hanya memberikan masalah yang nantinya akan dijawab peserta didik melalui pernyataan pendapat yang didapatnya melalui pengalaman-pengalaman sebelumnya. Sehingga dalam proses pembelajaran mendapatkan banyak ide atau gagasan-gagasan dari peserta didik dalam waktu yang relative singkat. Metode pembelajaran curah pendapat bertujuan untuk membuat kumpulan pendapat peserta didik baik berupa informasi atau pengalaman yang dikemukakannya baik yang sama atau berbeda untuk hasil yang akan menjadi peta gagasan (mind map)

Diskusi kelompok

Pengertian diskusi kelompok adalah pembahasan suatu topic dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. 12 Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengembangkan kesamaan pendapat peserta didik atau kesepakatan untuk mencari suatu rumusan terbaik untuk menyelesaikan suatu persoalan yang sebelumnya diberikan pendidik. Jadi dalam penggunaan metode diskusi kelompok ini dapat membangun suasana dimana peserta didik dapat saling menghargai pendapat-pendapat yang lain, juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik yang masih pasif sehingga aktif untuk menanggapi agar mencapai diskusi yang lebih luas. Adapun keunggulan dalam penggunaan metode ini ialah dapat melibatkan semua siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar, karena setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan bahan pelajarannya masing-masing. Jadi selama diskusi peserta didik dapat mengembangkan cara berfikir mereka dan juga dapat bersikap ilmiah. Sedangkan kelemahan menggunakan metode ini ialah diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang tidak singkat maka tidak akan efektif, jadi tidak semua topic dapat dijadikan permasalahan yang tepat untuk didiskusikan. Jalannya diskusi juga bisa di dominasi oleh peserta didik yang menonjol sedangkan yang lainnya hanya kan pasif

Bermain peran

Pada prinsipnya metode bermain peran ini untuk „menunjukkan“ peran yang ada dalam kehidupan nyata yang diperankan dalam suatu „pertunjukan peran“ dimana dilakukan didalam kelas atau pada pertemuan, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan refleksi sehingga peserta didik dapat memberikan penilaian tersendiri. Alasan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan.

Simulasi

Metode simulasi merupakan bentuk metode praktek yang bersifat untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (keterampilan mental maupun fisik/teknis).¹⁴ Metode pembelajaran ini memberikan penyajian berupa belajar menggunakan situasi maupun proses yang nyata, dimana proses memindahkan suatu situasi untuk melakukan praktek didalam suatu situasi yang sesungguhnya. Dalam pembelajaran ini siswa aktif terlibat secara langsung dalam melakukan interaksi pada lingkungan sekitarnya., sehingga penerapan pengetahuan yang telah didapatnya sebelumnya dapat tersimulasi (partekan) dengan baik selama proses pembelajaran.

Sandiwara

Metode sandiwara ialah memindahkan „sepeninggal cerita“ yang menyerupai kisah nyata atau situasi sehari-hari kedalam suatu pertunjukan

Demostrasi

Demonstrasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu.¹⁶ Jadi metode demonstrasi merupakan metode praktek langsung yang diperagakan oleh peserta didik. Karnanya metode ini dapat di bagi menjadi dua tujuan, yakni: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Metode demonstrasi ini mampu mengembangkan pengalaman belajar melalui melihat, mendengarkan, dan diikuti dengan cara meniru pekerjaan yang didemonstrasikan

Praktek lapangan

Metode praktik lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Kegiatan ini dilakukan di „lapangan“, yang bisa berarti di tempat kerja, maupun di masyarakat Jadi dalam proses pembelajarannya metode ini ialah mempelajari langsung pada objek yang sebenarnya, maka pembelajaran demikian akan terasa nyata. Jadi selama proses pembelajaran berlangsung kebanyakan aktifitas terjadi luar kelas atau di luar sekolah, pembelajaran yang seperti ini akan memberikan pengalaman langsung pada peserta didik karena memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan mereka, sehingga selama pembelajaran langsung akan memungkinkan materi yang disampaikan akan semakin kongkrit dan terlihat nyata karena dengan begitu peserta didik tidak akan salah persepsi dari pembahasan materi yang diajarkan, yang berarti pembelajaran akan lebih efektif

Permainan

Permainan (games), populer dengan berbagai sebutan anatar lain pemanasan (icebreaker) atau penyegaran (energizer). Arti harfiah ice-breaker adalah „pemecah es“. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecahan situasi kebekuan fikiran dan fisik peserta didik. Metode permainan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan motivasi, kinerja, dan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Jadi aktifitas yang dilakukan selama proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses

kepribadian anak dan membantu peserta didik untuk mencapai perkembangan fisik, intelektual, social, moral dan emosionalnya.

4. Sintak Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok. serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual.

Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata. pengintegrasian konsep Higher Order Thinking Skills (HOTS), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri, dan keterampilan.

a. Karakteristik yang tercakup dalam *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran;
- 2) Biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (ill-structured);
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (multiple-perspective);
- 4) Masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru;
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri;
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja, dan
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.

b. Langkah kerja (sintak) model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah;
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar;
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

c. Langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan.	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/

		alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/ bahan selama proses penyelidikan.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

d. Kelebihan model Problem Based Learning (PBL) antara lain:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik;
- 2) Mengembangkan pengendalian diri peserta didik;
- 3) Memungkinkan peserta didik mempelajari peristiwa secara multidimensi dan mendalam;
- 4) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah;
- 5) Mendorong peserta didik mempelajari materi dan konsep baru ketika memecahkan masalah;

Kesimpulan

Problem Based Learning ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, Pembelajaran dengan model ini membutuhkan minat dari siswa untuk memecahkan masalah, jika siswa tidak memiliki minat tersebut maka siswa cenderung bersikap enggan untuk mencoba, dan model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan pemecahan masalah.

Kajian menyeluruh atas penjelasan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) memberikan variasi pembelajaran yang sangat baik untuk merangsang kreativitas dan motivasi intrinsik mahasiswa serta independensi mereka dalam belajar.

Bibliografi

- Andopa, Alpaqih, H. Hardivizon, dan Nurma Yunita. "The Meaning of Nafs in the Qur'an Based on Quraish Shihab's Interpretation." *AJIS: Academic Journal of Islamic Studies* 3, no. 2 (2018): 139–62. doi:10.29240/ajis.v3i2.578.
- Farida, Umma, H. Hardivizon, dan Abdurrohman Kasdi. "Menyingkap Maqasid Profetik dalam Hadis tentang Relasi Laki-Laki dan Perempuan." *AL QUDS: Jurnal Studi Alquran dan Hadis* 5, no. 2 (30 November 2021): 819–42. doi:10.29240/alquds.v5i2.3319.
<file:///C:/Users/andib/Downloads/26886-79994-1-PB.pdf>
- Firdausiyah, Umi Wasilatul, dan Hardivizon Hardivizon. "Ideologi Bencana Dalam Perspektif Al-Qur'an: Analisis Kata Fitnah Pada Surah Al-Anbiya[21]:35 Dengan Teori Ma'na-Cum-Maghza)." *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 6, no. 2 (31 Desember 2021): 83–94. doi:10.15575/al-bayan.v6i2.13839.
- Hardivizon, H. "Metode Pembelajaran Rasulullah SAW (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis)." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 101–24. doi:10.29240/bjpi.v2i2.287.
- Hardivizon, H., dan A. Anrial. "Tinjauan Terhadap Upaya STAIN Curup Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur'an Mahasiswa." *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2016): 67–86. doi:10.29240/jf.v1i1.65.
- Hardivizon, Hardivizon, dan Mufidah Mufidah. "Emotion Control in The Qur'an: Study of Toshihiko Izutsu's Semantic Approach to Kaẓim Verses." *Jurnal At-Tibyan: Jurnal Ilmu Alqur'an Dan Tafsir* 6, no. 2 (30 Desember 2021): 221–42. doi:10.32505/at-tibyan.v6i2.3316.
- Hardivizon, Hardivizon. "Telaah Historis-Hermeneutis Hadis-Hadis Tentang Ayah." *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan* 3, no. 2 (2019): 147–70. doi:10.29240/jf.v3i2.616.
<http://erepo.unud.ac.id/id/eprint/34870/1/b21b919e163dbb7bd7d0999428ba70cc.pdf>
http://repository.radenintan.ac.id/2073/4/Bab_II.pdf
<https://bertema.com/sintaks-model-problem-based-learning-pbl-dalam-pembelajaran>
<https://eprints.uny.ac.id/24005/4/4.BAB%20II.pdf>
https://www.researchgate.net/publication/360697400_Makalah_PROBLEM_BASED_LEARNING
<https://www.silabus.web.id/problem-based-learning/>
- Kisworo, Budi, dan H. Hardivizon. "Telaah Leksikal, Gramatikal, dan Kontekstual Terhadap Makna Kata Syahida pada QS. al-Baqarah ayat 185." *AL QUDS: Jurnal Studi Alquran dan Hadis* 4, no. 1 (2020): 163–80. doi:10.29240/alquds.v4i1.1473.
- M Dimiyanti. 2001. *Dilema Pendidikan Ilmu Pengetahuan*. Cet.1. Malang: Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Malang bekerjasama dengan Prodi tep PPS Universitas Negeri Malang.
- Nahar, Syamsu, Suhendri, Zailani, dan Hardivizon. "Improving Students' Collaboration Thinking Skill Under the Implementation of the Quantum Teaching Model." *International Journal of Instruction* 15, no. 3 (2022): 451–64.
- Nurdyansyah, N., & Andiek Widodo. 2015. *Menegemen Sekolah Berbasis ICT, Sidoarjo : Nizamia Learning Center*.

Sholihin, Muhammad, Hardivizon Hardivizon, Deri Wanto, dan Hasep Saputra. "The Effect of Religiosity on Life Satisfaction: A Meta-Analysis." *HTS Teologiese Studies / Theological Studies* 78, no. 4 (2022): 10. doi:10.4102/hts.v78i4.7172.