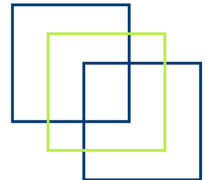


MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF



MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Penulis:

Dr. Sobari, S.E., M.M., Ak

Jajang Sudrajat, S.Pd

Feisal Leonard Ridwanullah, S.H

Asmi Khoirudin, S.E



Penerbit:

**Penerbit Darbooks Media Group
2025**

MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Penulis:

Dr. Sobari, S.E., M.M., Ak
Jajang Sudrajat, S.Pd
Feisal Leonard Ridwanullah, S.H
Asmi Khoirudin, S.E

Editor:

Jajang Sudrajat
Asmi Khoirudin

Desain Sampul:

Feisal Leonard Ridwanullah

Diterbitkan Oleh: Darbooks Media Group

Alamat: Jln. Pemancar TVRI - Hamparan Rawang Kota Sungai Penuh

Email: Darbooksmedia@gmail.com

Cetakan: Kesatu Juli 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan cara apapun
tanpa ijin tertulis dari penulis dan penerbit

KATA PENGANTAR

Kami mengucapkan *Alhamdulillah Rabbil'alamiin* sebagai rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, berkah, karunia, hidayah dan lindungan Nya sehingga kami dapat menyelesaikan buku ini dengan judul **Model pembelajaran Interaktif**. Buku ini sebagai buku referensi berbagai kalangan baik mahasiswa, guru, dosen, akademisi serta masyarakat luas yang membedah model pembelajaran interaktif.

Secara garis besar, konten buku ini berisi model pembelajaran interaktif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi sosial, komunikasi timbal balik, dan aktivitas kolaboratif selama proses belajar. Model ini tidak bersifat tunggal, melainkan hadir dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks sosial dan teknologi pembelajaran. Beragamnya jenis model pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa tidak ada satu pendekatan yang paling unggul, tetapi semua dapat dipilih dan disesuaikan dengan kondisi kelas, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran. Kombinasi berbagai model bahkan sering digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan kaya makna.

Dalam praktiknya, model-model ini menuntut kesiapan guru sebagai fasilitator dan desainer pengalaman belajar. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan menjadi pengelola interaksi belajar yang kaya dan beragam. Model pembelajaran interaktif berdampak kepada peserta didik dalam proses eksplorasi konsep yang mendalam, mengasah nalar dan pemecahan masalah yang dihubungkan dengan kehidupan nyata yang dialami peserta didik sehari-hari dan menumbuhkan karakter kinerja dan karakter moral yang baik sehingga tertanam pada

kepribadian dan bermanfaat kelak pada kehidupan dirinya sendiri, keluarga, lingkungan sekitar, bangsa dan negara serta agama.

Akhirnya, kami ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga upaya kecil ini dapat menjadi bagian dari ikhtiar besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Bandung, Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	1
A. Konsep Dasar Belajar	1
1) Definisi Belajar dari Berbagai Perspektif	2
2) Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar	6
B. Konsep Pembelajaran	7
1). Definisi Pembelajaran	7
2). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektif	10
C. Teori Belajar dan Implikasinya	13
1). Teori Behaviorisme	14
2). Teori Kognitivisme	15
3). Teori Konstruktivisme	15
4). Teori Pembelajaran Sosial	16
BAB II HAKIKAT MODEL PEMBELAJARAN	18
A. Definisi dan Konsep Model Pembelajaran	18
1). Pengertian Model Pembelajaran	18
2). Karakteristik Model Pembelajaran	19
3). Fungsi dan Manfaat Model Pembelajaran	20
B. Hierarki Konsep dalam Pembelajaran	22
1). Pendekatan Pembelajaran	22
2). Strategi Pembelajaran	23
3). Model Pembelajaran	25
4). Metode Pembelajaran	26
5). Teknik Pembelajaran	28
6). Taktik Pembelajaran	29
C. Kriteria Pemilihan Model Pembelajaran	31
1). Faktor-faktor Pertimbangan	32
2). Proses Pemilihan Model Pembelajaran	36
BAB III PENTINGNYA MODEL PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR	39
A. Jenis -jenis Model Pembelajaran	41
1) Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)	41
2) Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)	42
3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)	42

4) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)	43
5) Model Pembelajaran Inkuiri (Inquiry Learning)	43
6) Model Pembelajaran berbasis Temuan (Discovery Learning)	44
7) Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)	44
8) Model Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Digital (Blended Learning & Flipped Classroom) ..	45
B. Karakteristik Model Pembelajaran	45
C. Fungsi Model Pembelajaran	50
D. Implikasi dalam Pengembangan Modul Pembelajaran ..	54
BAB IV TAKSONOMI BLOOM DALAM PEMBELAJARAN	59
A. Taksonomi Bloom (Awal)	60
1). Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)/C-1	60
2). Pemahaman (<i>Comprehension</i>)/C-2	62
3). Penerapan (<i>Application</i>)/C-3	62
4). Analisis (<i>Analysis</i>)/C-4	63
5). Sintesis (<i>Synthesis</i>)/C-5	63
6). Evaluasi (<i>Evaluation</i>)/C-6	63
B. Taksonomi Bloom Revisi	64
1). Mengingat (<i>Remember</i>)	69
2). Memahami/mengerti (<i>Understand</i>)	70
3). Menerapkan (<i>Apply</i>)	70
4). Menganalisis (<i>Analyze</i>)	71
5). Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>)	72
6). Menciptakan (<i>Create</i>)	73
C. Dimensi Pengetahuan Taksonomi Bloom Revisi	74
BAB V MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF, PENERAPAN DAN IMPLIKASINYA	86
A. Definisi Model Pembelajaran Interaktif	89
B. Jenis Model Pembelajaran Interaktif	94
C. Komponen Model Pembelajaran Interaktif	101
D. Pentingnya Integrasi Antar Komponen Model-model pembelajaran Interaktif.....	104
E. Penguatan Model Pembelajaran Interaktif Melalui Pendekatan Teknologi	105
F. Refleksi dan Relevansi Model Pembelajaran Interaktif ..	105
DAFTAR PUSTAKA	107

BAB 1

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Pemahaman yang mendalam mengenai konsep belajar dan pembelajaran merupakan fondasi utama bagi setiap pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pendidikan yang efektif. Di tengah dinamika transformasi pendidikan yang terus berkembang, dengan kemajuan teknologi dan metodologi pembelajaran, penguasaan terhadap esensi belajar dan pembelajaran menjadi semakin penting. Konsep-konsep ini tidak hanya menyediakan landasan teoretis bagi praktik pendidikan, tetapi juga menjadi panduan dalam pengambilan keputusan pedagogis yang tepat.

Kesadaran akan pentingnya konsep belajar dan pembelajaran berpijak pada kenyataan bahwa keduanya merupakan inti dari seluruh aktivitas pendidikan. Tanpa pemahaman yang menyeluruh mengenai cara manusia belajar dan bagaimana proses tersebut dapat difasilitasi secara optimal, upaya pendidikan akan kehilangan arah dan efektivitasnya. Oleh karena itu, pemahaman ini memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan pendekatannya sesuai kebutuhan dan karakteristik unik setiap peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan transformatif.

A. Konsep Dasar Belajar

Belajar adalah fenomena kompleks yang telah menjadi fokus kajian para ahli dari berbagai disiplin ilmu selama berabad-abad. Kompleksitas ini terlihat dari beragam definisi dan sudut pandang yang dikembangkan untuk memahami inti proses belajar. Setiap perspektif menyumbangkan pemahaman yang berbeda, mulai dari perubahan perilaku yang dapat diamati hingga transformasi struktur kognitif yang bersifat internal.

1. Definisi Belajar dari Berbagai Perspektif

a. Perspektif Behavioristik (Skinner, Pavlov, Thorndike)

Salah satu pendekatan paling berpengaruh dalam memahami proses belajar adalah perspektif behavioristik. B.F. Skinner (1965) mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman dan dapat diamati secara empiris. Pandangan ini menekankan peran stimulus dan respons dalam pembentukan perilaku belajar, dengan penguatan (*reinforcement*) sebagai unsur utama dalam mempertahankan perilaku yang diharapkan. Skinner (2011) mengembangkan konsep *operant conditioning*, yang menjelaskan bagaimana konsekuensi dari suatu perilaku memengaruhi kemungkinan perilaku tersebut akan diulang atau dihentikan.

Dalam kerangka *operant conditioning*, Skinner (2016) membedakan antara *positive reinforcement* (pemberian stimulus menyenangkan setelah perilaku yang diinginkan) dan *negative reinforcement* (penghilangan stimulus yang tidak menyenangkan). Konsep ini memiliki aplikasi luas dalam dunia pendidikan, seperti pada sistem penghargaan di manajemen kelas dan desain pembelajaran bertahap yang memberikan umpan balik segera (*immediate feedback*).

Ivan Pavlov menambahkan kontribusi melalui konsep *classical conditioning*, yaitu proses pembentukan respons melalui asosiasi antara stimulus netral dan stimulus alami. Eksperimen Pavlov dengan anjingnya menunjukkan bagaimana respons dapat dipelajari melalui pengulangan, yang kemudian diadaptasi dalam pendidikan untuk memahami pembentukan kebiasaan dan respons otomatis. Prinsip ini berguna, terutama dalam membentuk rutinitas belajar dan manajemen perilaku kelas.

Edward Thorndike mengembangkan *law of effect* yang menyatakan bahwa perilaku yang menghasilkan konsekuensi menyenangkan cenderung diulang, sedangkan yang tidak menyenangkan cenderung dihindari. Ia juga

memperkenalkan konsep *trial and error learning*, di mana individu belajar melalui percobaan hingga menemukan respons yang efektif. Pemikiran Thorndike menjadi dasar dalam pemanfaatan penguatan positif dan negatif dalam membentuk perilaku belajar.

Meskipun behaviorisme mendapat kritik karena hanya fokus pada perilaku yang dapat diamati, prinsip-prinsipnya masih relevan, terutama dalam pembentukan kebiasaan belajar dan pengelolaan kelas, seperti melalui sistem reward, punishment, *programmed instruction*, dan *behavioral objectives*.

b. Perspektif Kognitif (Piaget, Bruner, Ausubel)

Berbeda dari pendekatan behavioristik, perspektif kognitif lebih menyoroti proses mental internal yang terjadi selama belajar. Jean Piaget (2013) memandang belajar sebagai proses aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Proses ini melibatkan dua mekanisme utama: asimilasi (mengintegrasikan informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang sudah ada) dan akomodasi (mengubah struktur pengetahuan untuk menyesuaikan dengan informasi baru).

Piaget (2005) juga mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif (sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal) yang memengaruhi kemampuan belajar pada setiap usia.

Jerome Bruner memperluas gagasan Piaget dengan pendekatan *discovery learning*, yaitu pembelajaran melalui eksplorasi dan penemuan konsep baru. Ia mengemukakan tiga mode representasi: *enactive* (melalui tindakan), *iconic* (melalui gambar), dan *symbolic* (melalui bahasa). Pendekatan ini mendorong pemahaman yang mendalam karena peserta didik secara aktif membangun makna.

David Ausubel (1963) menekankan pentingnya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), yang terjadi ketika informasi baru

dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Ia mengembangkan *advance organizer* sebagai alat bantu untuk mempersiapkan peserta didik dalam memahami materi baru secara terstruktur.

Selain itu, pendekatan kognitif juga memperhatikan *metacognition*, yaitu kesadaran peserta didik terhadap proses berpikirnya sendiri. Kemampuan ini mencakup perencanaan, pemantauan, dan evaluasi strategi belajar, yang menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

c. Perspektif Konstruktivistik (Vygotsky, Dewey)

Selanjutnya, perspektif konstruktivistik, yang dipelopori oleh Lev Vygotsky, menekankan dimensi sosial dalam proses belajar. Vygotsky (1978) mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan budaya. Konsep *zone of proximal development* (ZPD) menjelaskan jarak antara kemampuan individu secara mandiri dan dengan bantuan orang lain, yang menjadi dasar bagi strategi *scaffolding*.

Selain itu, Vygotsky menekankan pentingnya mediasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan bahasa dan simbol sebagai alat berpikir. Dalam konteks ini, bahasa bukan hanya alat komunikasi tetapi juga alat internalisasi pengetahuan.

John Dewey melengkapi pendekatan ini dengan menekankan pentingnya pengalaman langsung dan refleksi. Melalui konsep *learning by doing*, Dewey (1986) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas yang bermakna. Ia juga mengembangkan *reflective thinking*, yaitu proses berpikir sistematis untuk memperoleh pemahaman mendalam dari pengalaman.

Pendekatan konstruktivistik menjadi dasar berbagai inovasi pembelajaran seperti *project-based learning*, *collaborative learning*, dan *authentic assessment*.

d. Perspektif Humanistik (Rogers, Maslow)

Pendekatan selanjutnya, yaitu humanistik, memberi perhatian besar pada dimensi emosional dan personal peserta didik. Carl Rogers (1994) memandang belajar sebagai proses yang melibatkan seluruh aspek pribadi, termasuk emosi dan nilai. Ia mengembangkan konsep *student-centered learning*, di mana guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan ekspresi diri.

Rogers juga memperkenalkan konsep *unconditional positive regard*, yaitu penerimaan tanpa syarat terhadap peserta didik. Hal ini menciptakan keamanan psikologis yang mendukung keberanian belajar.

Sementara itu, Abraham Maslow (1943) melalui teori hierarki kebutuhan menjelaskan bahwa pemenuhan kebutuhan dasar seperti makan, keamanan, dan rasa memiliki, merupakan prasyarat bagi aktualisasi diri dalam pembelajaran. Ia juga menekankan pentingnya *peak experiences* dan proses *self-actualization* dalam pembelajaran yang bermakna.

Perspektif ini menekankan bahwa pembelajaran seharusnya memfasilitasi pertumbuhan pribadi dan pembentukan identitas sebagai pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab.

e. Perspektif Kontemporer (Pembelajaran Digital dan *Neuroeducation*)

Akhirnya, perspektif kontemporer memperkaya pemahaman belajar melalui pendekatan digital dan neurosains. Dalam era digital, teori *connectivism* yang dikembangkan oleh Siemens (2004) menekankan pentingnya membangun koneksi dalam jaringan informasi yang kompleks. Pembelajaran kini bersifat fleksibel dan personal, didukung oleh teknologi seperti *adaptive learning*, *virtual reality*, dan *augmented reality*.

Selain itu, *neuroeducation* mengintegrasikan neurosains, psikologi, dan pendidikan untuk memahami bagaimana otak bekerja selama belajar. Temuan tentang *neuroplasticity* menunjukkan bahwa otak terus berubah dan

berkembang sepanjang hidup, sehingga pembelajaran dapat terjadi di segala usia. Faktor seperti tidur, olahraga, dan nutrisi juga terbukti memengaruhi fungsi otak dan efektivitas pembelajaran.

Riset tentang *working memory*, perhatian, dan *executive function* memberi wawasan praktis dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kapasitas kognitif manusia.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Selain memahami konsep dasar belajar, penting pula mengenali berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar. Faktor-faktor ini saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

a. Faktor Internal (Motivasi, Minat, Kemampuan Kognitif, Gaya Belajar)

Faktor internal adalah karakteristik pribadi yang dimiliki peserta didik. Motivasi merupakan faktor utama dalam menentukan intensitas dan ketekunan belajar. Deci & Ryan (2000) membedakan antara motivasi intrinsik (berasal dari kepuasan dan minat pribadi) dan motivasi ekstrinsik (didorong oleh imbalan atau konsekuensi luar). Motivasi intrinsik lebih berkelanjutan dan mendalam.

Keyakinan terhadap kemampuan diri (*self-efficacy*) juga penting. Bandura (1997) menunjukkan bahwa peserta didik dengan *self-efficacy* tinggi cenderung lebih gigih dan menggunakan strategi belajar yang efektif. Minat terhadap materi juga meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat.

Kemampuan kognitif mencakup memori, kecepatan berpikir, dan kemampuan berpikir logis. Gardner (2011) mengembangkan teori *multiple intelligences*, yang menekankan bahwa setiap individu memiliki profil kecerdasan yang berbeda. Sementara itu, gaya belajar (VARK: *Visual, Auditory, Reading/Writing, Kinesthetic*) menggambarkan preferensi dalam menerima dan mengolah informasi.

b. Faktor Eksternal (Lingkungan, Media, Sumber Belajar, Dukungan Sosial)

Faktor eksternal mencakup elemen-elemen di luar diri peserta didik. Lingkungan fisik belajar, seperti pencahayaan, suhu, dan kebisingan, berpengaruh pada konsentrasi dan kenyamanan (Woolfolk, 2016). Lingkungan emosional yang positif dan hubungan yang saling menghormati juga menciptakan suasana belajar yang mendukung.

Media dan sumber belajar yang tersedia, dari buku hingga teknologi imersif, berperan dalam meningkatkan akses dan efektivitas pembelajaran. Clark & Mayer (2023) menunjukkan bahwa media yang tepat dapat memperjelas materi kompleks.

Dukungan sosial dari keluarga, teman sebaya, guru, dan institusi pendidikan juga penting. Bandura (1977) melalui teori pembelajaran sosial menegaskan bahwa interaksi sosial berperan dalam pembentukan perilaku belajar. Dukungan komunitas dan kolaborasi dengan organisasi memperluas peluang pembelajaran autentik yang relevan dengan kehidupan nyata.

B. Konsep Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu konsep yang kompleks dan multidimensi yang telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Secara umum, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang dirancang untuk memfasilitasi terjadinya perubahan perilaku yang relatif permanen pada peserta didik melalui pengalaman yang terstruktur dan sistematis.

Pembelajaran sebagai Sistem

Pembelajaran sebagai sistem mengacu pada suatu kesatuan yang utuh dan saling berkaitan antara berbagai komponen yang bekerja secara sinergis untuk mencapai tujuan pendidikan. Sanjaya (2006) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling

berinteraksi, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Setiap komponen memiliki peran yang tidak dapat dipisahkan dari komponen lainnya, sehingga keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keterpaduan dan keselarasan seluruh komponen tersebut.

Guru berperan sebagai perancang, fasilitator, dan evaluator yang mengatur seluruh komponen agar dapat berfungsi secara optimal. Peserta didik, sebagai komponen utama dalam sistem pembelajaran, menjadi subjek yang aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Lingkungan pembelajaran, baik fisik maupun sosial, memberikan konteks yang mendukung terjadinya interaksi edukatif yang bermakna.

a. Pembelajaran sebagai Proses Komunikasi

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang melibatkan transfer informasi, ide, gagasan, dan nilai-nilai dari pendidik kepada peserta didik. Munadi (2018) menekankan bahwa komunikasi dalam pembelajaran bukan hanya sekedar penyampaian pesan, tetapi merupakan proses interaksi dua arah yang melibatkan encoding dan decoding pesan antara komunikator dan komunikan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan pembelajaran, sementara peserta didik berperan sebagai komunikan yang menerima, memproses, dan merespons pesan tersebut.

Keberhasilan komunikasi dalam pembelajaran sangat bergantung pada berbagai faktor, termasuk kejelasan pesan, pemilihan media komunikasi yang tepat, pemahaman terhadap karakteristik penerima pesan, dan kemampuan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif. Komunikasi yang efektif dalam pembelajaran akan menciptakan pemahaman yang sama antara guru dan peserta didik terhadap materi yang dipelajari, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran sebagai Fasilitasi Belajar

Paradigma modern dalam pendidikan menekankan peran guru sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam proses belajar. Darmawan dan Wahyudin (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai fasilitasi belajar menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, sementara guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan bantuan ketika diperlukan.

Fasilitasi belajar melibatkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk mendorong kemandirian belajar peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan membangun keterampilan pemecahan masalah. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menantang namun tidak membebani, memberikan scaffold yang tepat, dan secara bertahap mengurangi bantuan seiring dengan meningkatnya kemampuan peserta didik.

b. Perbedaan antara Belajar dan Pembelajaran

Meskipun sering digunakan secara bergantian, belajar dan pembelajaran memiliki perbedaan konseptual yang penting. Suprijono (2019) membedakan bahwa belajar adalah proses internal yang terjadi dalam diri individu yang mengakibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Belajar bersifat personal dan dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dengan atau tanpa bantuan orang lain.

Sebaliknya, pembelajaran adalah proses eksternal yang sengaja dirancang dan dikelola untuk memfasilitasi terjadinya belajar. Pembelajaran melibatkan perencanaan yang sistematis, pengorganisasian materi, pemilihan strategi dan metode yang tepat, serta evaluasi terhadap hasil belajar. Pembelajaran memiliki tujuan yang jelas, dilaksanakan dalam konteks

formal atau non-formal, dan melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Efektif

Pembelajaran yang efektif tidak terjadi secara kebetulan, melainkan harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang telah teruji secara empiris. Prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi peserta didik.

a. Prinsip Kesiapan (*Readiness*)

Prinsip kesiapan menekankan pentingnya memperhatikan tingkat kematangan dan persiapan peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran. Slavin (2018) menjelaskan bahwa kesiapan belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu kesiapan fisik, kesiapan mental, dan kesiapan emosional. Kesiapan fisik berkaitan dengan kondisi kesehatan dan kematangan organ-organ yang diperlukan untuk belajar. Kesiapan mental meliputi kemampuan kognitif dan pengetahuan prasyarat yang dimiliki peserta didik. Kesiapan emosional mencakup motivasi, minat, dan sikap positif terhadap pembelajaran.

Penerapan prinsip kesiapan dalam pembelajaran mengharuskan guru untuk melakukan asesmen awal guna mengidentifikasi tingkat kesiapan peserta didik. Berdasarkan hasil asesmen ini, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan menyediakan pengalaman belajar yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit. Pembelajaran yang mempertimbangkan prinsip kesiapan akan lebih efektif karena peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik.

b. Prinsip Motivasi

Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang mengarahkan perilaku individu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi berperan sangat penting dalam menentukan tingkat partisipasi, ketekunan, dan pencapaian peserta didik. Deci dan Ryan (2020) melalui teori *Self-Determination Theory* mengidentifikasi bahwa motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri individu, lebih efektif dalam mendorong pembelajaran yang bermakna dibandingkan motivasi ekstrinsik yang berasal dari faktor luar.

Guru dapat menerapkan prinsip motivasi dengan berbagai cara, seperti menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, memberikan penghargaan yang bermakna, dan membangun hubungan yang positif dengan peserta didik. Pembelajaran yang memperhatikan aspek motivasi akan menghasilkan peserta didik yang lebih aktif, kreatif, dan memiliki komitmen yang tinggi terhadap proses belajar.

c. Prinsip Perhatian dan Konsentrasi

Perhatian dan konsentrasi merupakan prasyarat utama untuk terjadinya pembelajaran yang efektif. Mayer (2002) menjelaskan bahwa perhatian adalah proses kognitif yang memungkinkan individu untuk memfokuskan kesadaran pada stimuli tertentu sambil mengabaikan stimuli lainnya. Konsentrasi merupakan kemampuan untuk mempertahankan perhatian dalam jangka waktu yang diperlukan untuk memproses informasi secara mendalam.

Dalam merancang pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi perhatian dan konsentrasi peserta didik. Hal ini meliputi pengaturan lingkungan fisik yang kondusif,

penggunaan media pembelajaran yang menarik, variasi dalam metode penyampaian, dan pengelolaan waktu yang efektif. Pembelajaran yang memperhatikan prinsip perhatian dan konsentrasi akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan retensi informasi yang lebih baik.

d. Prinsip Keterlibatan Aktif

Prinsip keterlibatan aktif menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Bonwell dan Eison (2015) mendefinisikan pembelajaran aktif sebagai segala bentuk pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka lakukan. Keterlibatan aktif tidak hanya mencakup aktivitas fisik, tetapi juga aktivitas mental yang melibatkan proses berpikir tingkat tinggi.

Implementasi prinsip keterlibatan aktif dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan prinsip keterlibatan aktif akan menghasilkan peserta didik yang lebih mandiri, kritis, dan memiliki keterampilan berpikir yang baik.

e. Prinsip Umpan Balik

Umpan balik merupakan informasi yang diberikan kepada peserta didik tentang kinerja mereka dalam proses pembelajaran. Hattie dan Timperley (2007) mengidentifikasi bahwa umpan balik yang efektif harus menjawab tiga pertanyaan utama: "Ke mana saya pergi?" (tujuan pembelajaran), "Bagaimana saya melakukannya?" (kemajuan yang telah dicapai), dan "Ke mana selanjutnya?" (langkah-langkah perbaikan yang diperlukan).

Umpan balik yang berkualitas harus diberikan secara tepat waktu, spesifik, konstruktif, dan dapat ditindaklanjuti. Guru perlu memberikan umpan balik tidak hanya pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga pada proses pembelajaran. Umpan balik yang efektif akan membantu peserta didik untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka, sehingga mereka dapat melakukan perbaikan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

f. Prinsip Perbedaan Individual

Setiap peserta didik memiliki karakteristik, kemampuan, gaya belajar, dan kebutuhan yang berbeda. Gardner (2008) melalui teori Multiple Intelligences menekankan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan yang beragam, sehingga pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan keunikan masing-masing peserta didik. Prinsip perbedaan individual mengharuskan guru untuk mengakomodasi keberagaman peserta didik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Penerapan prinsip perbedaan individual dapat dilakukan melalui diferensiasi pembelajaran, yang meliputi diferensiasi konten, proses, produk, dan lingkungan belajar. Guru perlu memahami karakteristik individual peserta didik melalui asesmen yang komprehensif, kemudian merancang pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat kemampuan. Pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual akan memberikan kesempatan yang sama bagi semua peserta didik untuk mencapai potensi maksimal mereka.

C. Teori Belajar dan Implikasinya

Teori belajar merupakan fondasi teoritis yang mendasari pemahaman tentang bagaimana manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pemahaman yang mendalam tentang berbagai teori belajar sangat penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang efektif dan sesuai

dengan karakteristik peserta didik. Setiap teori belajar memiliki perspektif yang unik tentang proses belajar dan memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan praktik pembelajaran.

1. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan salah satu teori belajar tertua yang berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati. Tokoh-tokoh utama dalam teori ini adalah Ivan Pavlov dengan konsep *classical conditioning*, B.F. Skinner dengan *operant conditioning*, dan Edward Thorndike dengan *law of effect*. Pavlov (dalam Schunk, 2012) melalui eksperimen klasiknya dengan anjing menunjukkan bahwa perilaku dapat dipelajari melalui asosiasi antara stimulus dan respons. Skinner (2016) mengembangkan konsep *operant conditioning* yang menekankan peran reinforcement dan punishment dalam membentuk perilaku.

Konsep kunci dalam teori behaviorisme meliputi stimulus, respons, reinforcement, punishment, dan generalisasi. Dalam konteks pembelajaran, guru dapat menggunakan prinsip-prinsip behaviorisme untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui pemberian reinforcement positif ketika peserta didik menunjukkan perilaku yang diinginkan. Aplikasi konkret teori behaviorisme dalam pembelajaran meliputi penggunaan sistem poin, pemberian pujian dan penghargaan, pengaturan aturan kelas yang jelas, dan penggunaan latihan berulang untuk memperkuat keterampilan tertentu.

Kelebihan teori behaviorisme antara lain mudah diaplikasikan, memberikan hasil yang dapat diamati dan diukur, efektif untuk mengajarkan keterampilan dasar, dan dapat digunakan untuk mengubah perilaku yang tidak diinginkan. Namun, teori ini juga memiliki keterbatasan yang signifikan karena mengabaikan proses mental internal dan menganggap manusia sebagai makhluk yang pasif. Teori behaviorisme kurang efektif

untuk mengajarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan pemecahan masalah yang kompleks.

2. Teori Kognitivisme

Sebagai respons terhadap keterbatasan behaviorisme, teori kognitivisme muncul dengan fokus pada bagaimana individu memproses, menyimpan, dan menggunakan informasi. Piaget (dalam Santrock, 2011) melalui teori perkembangan kognitifnya menjelaskan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana individu mengkonstruksi pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan. Proses mental dalam belajar menurut teori kognitivisme meliputi perhatian, persepsi, memori, dan pemecahan masalah.

Model pemrosesan informasi dalam teori kognitivisme menjelaskan bagaimana informasi mengalir dari lingkungan ke dalam sistem kognitif manusia. Atkinson dan Shiffrin (dalam Sternberg, 2006) mengembangkan model yang menggambarkan alur informasi melalui sensory register, *short-term memory*, dan *long-term memory*. Strategi pemrosesan informasi yang efektif meliputi *attention focusing*, *rehearsal*, *elaboration*, *organization*, dan *metacognition* yang membantu peserta didik dalam memproses dan menyimpan informasi secara optimal.

Implikasi praktis dari teori kognitivisme untuk desain pembelajaran meliputi penggunaan *advance organizer* untuk mengaktifkan pengetahuan prasyarat, penyajian informasi secara bertahap dan terstruktur, penggunaan contoh dan analogi untuk memfasilitasi pemahaman, pemberian kesempatan untuk elaborasi dan refleksi, serta pengembangan strategi metakognitif. Kirschner et al (2011) melalui *cognitive load theory* menjelaskan bahwa pembelajaran akan efektif jika mempertimbangkan keterbatasan kapasitas pemrosesan informasi manusia.

3. Teori Konstruktivisme

Melangkah lebih jauh dari kognitivisme, teori konstruktivisme memandang pembelajaran sebagai proses aktif di mana individu mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman. Vygotsky (dalam Kozulin, 2003) menekankan bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain dan mediasi budaya. Konstruktivisme menolak pandangan bahwa pengetahuan dapat ditransfer secara langsung dari guru ke peserta didik.

Dalam perspektif konstruktivisme, belajar merupakan proses konstruksi makna yang melibatkan interpretasi dan reinterpretasi pengalaman berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Teori ini memberikan penekanan yang kuat pada peran pengalaman dan konteks dalam pembelajaran. Garrison (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata mereka.

Salah satu implikasi penting dari teori konstruktivisme adalah pentingnya pembelajaran kolaboratif. Vygotsky (dalam Wertsch, 1998) melalui konsep *zone of proximal development* menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik bekerja sama dengan orang lain yang lebih kompeten. Pembelajaran kolaboratif memungkinkan peserta didik untuk berbagi perspektif, bertukar ide, dan mengkonstruksi pengetahuan secara bersama-sama, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim.

4. Teori Pembelajaran Sosial

Teori pembelajaran sosial, yang dikembangkan oleh Albert Bandura, menjembatani gap antara teori behaviorisme dan kognitivisme dengan menekankan peran observasi dan imitasi dalam proses belajar. Bandura

(1977) melalui *social learning theory* menjelaskan bahwa manusia dapat belajar dengan mengamati perilaku orang lain dan konsekuensi yang mereka terima. Pembelajaran melalui observasi memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru tanpa harus mengalami langsung trial and error.

Proses pembelajaran melalui observasi melibatkan empat tahap utama: attention, retention, reproduction, dan motivation. Teori ini memberikan penekanan yang kuat pada peran lingkungan sosial dalam proses belajar. Bandura (1999) melalui konsep *reciprocal determinism* menjelaskan bahwa perilaku, faktor personal, dan lingkungan saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Dalam konteks pembelajaran, lingkungan sosial mencakup guru, teman sebaya, keluarga, dan komunitas yang lebih luas.

Implikasi dari teori pembelajaran sosial adalah pentingnya pembelajaran berbasis komunitas yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam komunitas belajar. Chunxian (2020) melalui *situated learning theory* menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik menjadi bagian dari komunitas praktik yang authentic. Pembelajaran berbasis komunitas memungkinkan peserta didik untuk belajar dari praktisi yang berpengalaman dan mengembangkan identitas profesional melalui keterlibatan dalam proyek-proyek komunitas, magang, dan kegiatan pelayanan masyarakat.

BAB 2

HAKIKAT MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran merupakan elemen fundamental dalam proses pendidikan yang menentukan keberhasilan transfer pengetahuan dan pembentukan kompetensi peserta didik. Dalam era pendidikan modern, pemahaman yang komprehensif tentang model pembelajaran menjadi kebutuhan esensial bagi setiap pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai panduan praktis dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan teori pendidikan dengan praktek pembelajaran di lapangan.

A. Definisi dan Konsep Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran telah didefinisikan oleh berbagai ahli pendidikan dengan perspektif yang saling melengkapi. Joyce dan Calhoun (2024) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau setting yang berbeda. Definisi ini menekankan aspek model sebagai blueprint atau cetak biru yang memberikan arah dalam pelaksanaan pembelajaran.

Ramsden (2023) memberikan perspektif yang lebih operasional dengan mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Ramsden menekankan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai panduan praktis yang dapat diimplementasikan secara langsung dalam situasi pembelajaran nyata.

Sementara itu, Al-Tabany (2017) menjelaskan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk buku, media, tapes, program komputer, dan kurikulum.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran pada hakikatnya merupakan representasi realitas yang disederhanakan untuk memudahkan pemahaman dan implementasi proses pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik, memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif. Sebagai panduan praktis pembelajaran, model pembelajaran menyediakan struktur yang dapat diadaptasi sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan konteks lingkungan belajar.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang efektif memiliki karakteristik yang membedakannya dari sekedar metode atau teknik pembelajaran. Karakteristik pertama adalah memiliki teori atau filosofi dasar yang kuat. Setiap model pembelajaran dibangun berdasarkan landasan teoretis tertentu, baik dari teori belajar behavioris, kognitif, konstruktivis, maupun humanistik. Landasan teoretis ini memberikan justifikasi ilmiah mengapa model tersebut dipilih dan bagaimana cara kerjanya dalam memfasilitasi pembelajaran.

Karakteristik kedua adalah memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Model pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kejelasan tujuan ini memungkinkan guru untuk memilih model yang paling sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik.

Selanjutnya, model pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah sistematis yang dapat diikuti secara berurutan. Sintaks ini memberikan panduan operasional tentang bagaimana model tersebut diimplementasikan dalam praktik pembelajaran.

Karakteristik keempat adalah memiliki sistem sosial yang mendukung implementasi model pembelajaran. Sistem sosial ini mencakup pola interaksi antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki pola interaksi yang berbeda, ada yang bersifat *teacher-centered*, *student-centered*, atau *collaborative*. Model pembelajaran juga memiliki prinsip reaksi atau respon guru yang menunjukkan bagaimana guru seharusnya merespons perilaku dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakteristik terakhir adalah memiliki sistem pendukung yang diperlukan untuk implementasi model pembelajaran, seperti sarana prasarana, media pembelajaran, dan sumber belajar. Selain itu, model pembelajaran yang baik juga memiliki dampak instruksional dan dampak pengiring yang jelas. Dampak instruksional adalah hasil pembelajaran yang langsung dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, sedangkan dampak pengiring adalah hasil pembelajaran sampingan yang turut berkembang sebagai akibat dari implementasi model pembelajaran tersebut.

3. Fungsi dan Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama sebagai pedoman perancangan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih terarah dan efisien karena telah memiliki kerangka kerja yang jelas. Model pembelajaran membantu guru dalam menentukan strategi, metode, media, dan evaluasi yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Fungsi utama lainnya adalah membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Setiap model pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sehingga pemilihan model yang tepat akan meningkatkan probabilitas tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan struktur yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

Manfaat praktis dari penggunaan model pembelajaran adalah memberikan kerangka kerja yang sistematis bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kerangka kerja ini membantu guru untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran dan mengatur waktu secara efisien. Model pembelajaran juga membantu guru dalam mengantisipasi berbagai situasi yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran dan menyiapkan strategi alternatif yang diperlukan.

Selain itu, model pembelajaran memberikan konsistensi dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran dapat terjaga meskipun dilaksanakan oleh guru yang berbeda. Model pembelajaran juga memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara guru, peserta didik, dan stakeholder pendidikan lainnya karena semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian, model pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi peserta didik dan sistem pendidikan secara keseluruhan.

B. Hierarki Konsep dalam Pembelajaran

Pemahaman yang mendalam tentang hierarki konsep dalam pembelajaran merupakan fondasi penting bagi setiap pendidik untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Hierarki ini

menggambarkan tingkatan konsep mulai dari yang paling umum hingga yang paling spesifik, dimulai dari pendekatan pembelajaran sebagai landasan filosofis hingga taktik pembelajaran sebagai implementasi operasional di lapangan. Setiap tingkatan memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda namun saling terkait dalam membentuk sistem pembelajaran yang komprehensif dan bermakna.

1. Pendekatan Pembelajaran (*Approach*)

Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Sanjaya (2006) mendefinisikan pendekatan pembelajaran sebagai cara umum dalam memandang pembelajaran yang didasarkan pada teori tertentu. Pendekatan pembelajaran bersifat aksiomatik dan memberikan arah serta landasan filosofis dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Sebagai konsep yang paling abstrak dalam hierarki pembelajaran, pendekatan menentukan orientasi dasar tentang bagaimana pembelajaran seharusnya dilakukan.

Dalam konteks implementasi, pendekatan pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan fokus dan orientasinya. Pendekatan *student-centered learning* menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dimana guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Sebaliknya, pendekatan *teacher-centered learning* menempatkan guru sebagai sumber utama informasi dan pengendali proses pembelajaran. Kedua pendekatan ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan pemilihan pendekatan yang tepat sangat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.

Contoh konkret dari pendekatan pembelajaran yang populer adalah pendekatan saintifik yang menekankan pada proses ilmiah dalam

pembelajaran melalui langkah-langkah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) memfokuskan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik. Sementara itu, pendekatan konstruktivistik berdasarkan pada teori konstruktivisme yang memandang pembelajaran sebagai proses aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadi.

Karakteristik utama dari pendekatan pembelajaran adalah sifatnya yang holistik dan komprehensif dalam memandang proses pembelajaran. Implementasi pendekatan pembelajaran memerlukan perubahan paradigma yang mendasar dalam cara guru memandang peran diri dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran juga memberikan kerangka kerja yang konsisten untuk pengembangan strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran yang akan digunakan dalam praktik pembelajaran di kelas.

2. Strategi Pembelajaran (*Strategy*)

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan yang termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dick dan Carey (2021) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai prosedur pembelajaran yang dipilih untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau memperoleh kompetensi yang diharapkan. Strategi pembelajaran bersifat lebih operasional dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran karena sudah mengarah pada langkah-langkah praktis yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Perbedaan mendasar antara strategi dan pendekatan terletak pada tingkat keumuman dan keoperasionalannya. Jika pendekatan pembelajaran

bersifat filosofis dan memberikan arah umum, maka strategi pembelajaran lebih bersifat prosedural dan memberikan langkah-langkah yang lebih spesifik. Strategi pembelajaran dapat dipandang sebagai operasionalisasi dari pendekatan pembelajaran yang telah dipilih. Satu pendekatan pembelajaran dapat melahirkan berbagai strategi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Klasifikasi strategi pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan berbagai kriteria. Berdasarkan proses pembelajaran, strategi dapat dibedakan menjadi strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) dan strategi pembelajaran tidak langsung (*indirect instruction*). Berdasarkan keterlibatan peserta didik, strategi dapat dikategorikan menjadi strategi pembelajaran aktif dan strategi pembelajaran pasif. Berdasarkan cara penyampaian informasi, strategi dapat dibedakan menjadi strategi ekspositori yang menekankan pada penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik, dan strategi heuristik yang menekankan pada penemuan pengetahuan oleh peserta didik sendiri.

Strategi inkuiri merupakan salah satu contoh strategi pembelajaran yang mengedepankan proses penyelidikan dan penemuan. Dalam strategi ini, peserta didik dibimbing untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui proses investigasi yang sistematis. Strategi ini sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan *scientific thinking* peserta didik. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat memerlukan pertimbangan yang matang terhadap berbagai faktor seperti karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, waktu yang tersedia, dan sumber daya yang ada.

Efektivitas strategi pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menganalisis kebutuhan pembelajaran dan memilih strategi yang paling sesuai. Guru yang kompeten harus mampu mengadaptasi strategi

pembelajaran sesuai dengan dinamika yang terjadi dalam proses pembelajaran. Fleksibilitas dalam penerapan strategi pembelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Model Pembelajaran (*Model*)

Model pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam hierarki pembelajaran sebagai jembatan antara teori dan praktik pembelajaran. Sebagai konsep yang lebih spesifik dari strategi pembelajaran, model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk implementasi strategi pembelajaran yang telah dipilih. Joyce dan Calhoun (2024) menekankan bahwa model pembelajaran merupakan manifestasi konkret dari strategi pembelajaran yang telah dirumuskan berdasarkan pendekatan pembelajaran tertentu.

Hubungan antara model pembelajaran dengan pendekatan dan strategi pembelajaran bersifat hierarkis dan saling mendukung. Pendekatan pembelajaran memberikan landasan filosofis, strategi pembelajaran memberikan rencana umum, dan model pembelajaran memberikan prosedur operasional yang dapat diimplementasikan secara langsung dalam proses pembelajaran. Satu strategi pembelajaran dapat melahirkan berbagai model pembelajaran yang berbeda, dan setiap model pembelajaran mencerminkan karakteristik dari strategi dan pendekatan yang mendasarinya.

Contoh model pembelajaran yang populer dan telah terbukti efektif antara lain model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik, model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks pembelajaran, model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang mengintegrasikan pembelajaran dengan pengerjaan proyek nyata, dan model pembelajaran inquiry yang menekankan pada proses

penyelidikan dan penemuan. Setiap model memiliki karakteristik, sintaks, dan sistem pendukung yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kriteria pemilihan model pembelajaran meliputi relevansi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, ketersediaan sumber daya pendukung, dan kemampuan guru dalam mengimplementasikan model tersebut. Model pembelajaran yang baik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

4. Metode Pembelajaran (*Method*)

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Djamarah dan Zain (2010) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai strategi pembelajaran yang tidak bisa ditinggalkan dalam proses pembelajaran, karena metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Metode pembelajaran bersifat lebih teknis dan operasional dibandingkan dengan model pembelajaran, karena metode menunjukkan cara spesifik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Perbedaan mendasar antara metode pembelajaran dengan model dan strategi pembelajaran terletak pada tingkat keoperasionalannya. Jika model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang sistematis, maka metode pembelajaran memberikan cara spesifik untuk melaksanakan kerangka kerja tersebut. Satu model pembelajaran dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang berbeda, dan pemilihan metode yang tepat akan

menentukan efektivitas implementasi model pembelajaran. Metode pembelajaran juga lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang spesifik.

Klasifikasi metode pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan berbagai kriteria. Berdasarkan cara komunikasi, metode dapat dibedakan menjadi metode verbal, metode visual, dan metode audio-visual. Berdasarkan jumlah peserta didik yang terlibat, metode dapat dikategorikan menjadi metode individual, metode kelompok kecil, dan metode klasikal. Berdasarkan tingkat keterlibatan peserta didik, metode dapat dibedakan menjadi metode aktif dan metode pasif. Berdasarkan cara penyajian materi, metode dapat dikategorikan menjadi metode induktif dan metode deduktif.

Contoh metode pembelajaran yang umum digunakan antara lain metode ceramah yang menekankan pada penyampaian informasi secara lisan dari guru kepada peserta didik. Metode diskusi yang memfasilitasi pertukaran ide dan pendapat antar peserta didik. Metode demonstrasi yang menunjukkan proses atau cara melakukan sesuatu secara langsung. Metode eksperimen yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan dan menemukan sendiri konsep atau prinsip yang dipelajari. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan implementasinya.

Kelebihan metode ceramah antara lain efisien dalam penyampaian informasi, dapat digunakan untuk kelompok besar, dan guru dapat mengontrol materi yang disampaikan. Namun, metode ini juga memiliki kelemahan seperti cenderung membuat peserta didik pasif, kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan tidak sesuai untuk semua jenis materi pembelajaran. Metode diskusi memiliki kelebihan dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berpikir kritis, namun memerlukan waktu yang lebih lama dan tidak semua peserta didik aktif

berpartisipasi. Pemahaman yang mendalam tentang karakteristik setiap metode pembelajaran sangat penting untuk memilih metode yang paling tepat sesuai dengan tujuan dan konteks pembelajaran.

5. Teknik Pembelajaran (*Technique*)

Teknik pembelajaran merupakan implementasi operasional dari metode pembelajaran yang bersifat lebih spesifik dan situasional. Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya, 2006) mendefinisikan teknik pembelajaran sebagai jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai. Teknik pembelajaran menunjukkan cara konkret yang dilakukan guru dalam melaksanakan metode pembelajaran yang telah dipilih. Sebagai tingkatan yang lebih operasional, teknik pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru dalam mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan kondisi spesifik kelas dan peserta didik.

Hubungan antara teknik pembelajaran dengan metode pembelajaran bersifat implementatif dan operasional. Satu metode pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbagai teknik pembelajaran yang berbeda. Misalnya, metode diskusi dapat dilaksanakan dengan teknik diskusi panel, diskusi kelompok, *fishbowl*, atau *buzz group*. Setiap teknik memiliki prosedur dan cara pelaksanaan yang spesifik, namun semua teknik tersebut masih berada dalam kerangka metode diskusi. Pemilihan teknik pembelajaran sangat bergantung pada tujuan spesifik yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, dan kondisi lingkungan pembelajaran.

Variasi teknik dalam satu metode pembelajaran memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam metode ceramah misalnya, guru dapat menggunakan teknik ceramah interaktif, ceramah tanya jawab, ceramah berprogram, atau ceramah plus. Setiap teknik memiliki cara

pelaksanaan yang berbeda namun masih mempertahankan karakteristik utama metode ceramah. Variasi teknik ini memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

Contoh teknik-teknik pembelajaran yang spesifik sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan berbagai metode pembelajaran. Teknik brainstorming dapat digunakan untuk mengawali diskusi atau pemecahan masalah. Teknik *role playing* dapat digunakan untuk menghidupkan pembelajaran dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Teknik mind mapping dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengorganisir informasi dan memahami hubungan antar konsep. Teknik jigsaw dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran kooperatif yang efektif.

Adaptasi teknik pembelajaran sesuai konteks merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh guru profesional. Guru harus mampu membaca situasi kelas, memahami karakteristik peserta didik, dan menyesuaikan teknik pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan adaptasi ini memerlukan pengalaman yang cukup, pemahaman yang mendalam tentang berbagai teknik pembelajaran, dan kepekaan terhadap dinamika yang terjadi dalam proses pembelajaran. Guru yang kompeten harus mampu mengmodifikasi teknik pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang berkembang dalam proses pembelajaran.

6. Taktik Pembelajaran (*Tactic*)

Taktik pembelajaran merupakan tingkatan yang paling operasional dan spesifik dalam hierarki pembelajaran, yang menunjukkan cara guru mengimplementasikan teknik pembelajaran dalam situasi pembelajaran yang sangat konkret dan spesifik. Taktik pembelajaran bersifat situasional dan kontekstual, seringkali muncul sebagai respons spontan guru terhadap

kondisi yang berkembang dalam proses pembelajaran. Killen (2020) mendefinisikan taktik pembelajaran sebagai gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu yang sifatnya individual dan fleksibel sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran.

Taktik pembelajaran berfungsi sebagai implementasi operasional yang paling konkret dari seluruh hierarki pembelajaran. Jika teknik pembelajaran masih bersifat umum dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi, maka taktik pembelajaran sangat spesifik dan hanya berlaku untuk situasi pembelajaran tertentu. Taktik pembelajaran mencerminkan kemampuan guru dalam mengambil keputusan cepat dan tepat dalam menghadapi berbagai situasi pembelajaran yang tidak terduga. Keberhasilan implementasi taktik pembelajaran sangat bergantung pada pengalaman, intuisi, dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Karakteristik utama dari taktik pembelajaran adalah sifatnya yang spontan dan adaptif. Taktik pembelajaran seringkali muncul sebagai respons terhadap situasi yang tidak direncanakan sebelumnya, seperti ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, ketika terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, atau ketika ada kesempatan untuk memperdalam pemahaman peserta didik. Taktik pembelajaran menunjukkan kemampuan guru dalam berpikir cepat dan mengambil tindakan yang tepat untuk mempertahankan efektivitas pembelajaran.

Keputusan spontan dalam pembelajaran merupakan inti dari taktik pembelajaran. Guru yang berpengalaman dapat dengan cepat membaca situasi kelas dan mengambil keputusan yang tepat untuk mengatasi masalah yang muncul atau memanfaatkan kesempatan yang ada. Misalnya, ketika guru menyadari bahwa peserta didik mulai bosan dengan penjelasan yang sedang diberikan, guru dapat segera mengubah taktik dengan memberikan

pertanyaan provocative, menggunakan analogi yang menarik, atau melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang lebih interaktif.

Penyesuaian taktik berdasarkan situasi kelas memerlukan kemampuan guru untuk secara terus-menerus mengamati dan mengevaluasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru harus peka terhadap berbagai indikator yang menunjukkan efektivitas pembelajaran, seperti tingkat perhatian peserta didik, tingkat pemahaman terhadap materi, dan tingkat keterlibatan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan tersebut, guru dapat segera menyesuaikan taktik pembelajaran untuk mempertahankan atau meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Keterampilan guru dalam menerapkan taktik pembelajaran mencakup kemampuan observasi yang tajam, kemampuan mengambil keputusan dengan cepat, kemampuan beradaptasi dengan situasi yang berubah, dan kemampuan menggunakan berbagai variasi pendekatan pembelajaran. Guru yang terampil dalam menerapkan taktik pembelajaran biasanya memiliki repertoar yang luas tentang berbagai cara mengatasi masalah pembelajaran dan memanfaatkan kesempatan yang muncul. Keterampilan ini berkembang melalui pengalaman yang panjang dan refleksi yang mendalam terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Kriteria Pemilihan Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu keputusan pedagogis yang paling krusial dalam proses pembelajaran. Keputusan ini tidak dapat dilakukan secara sembarangan atau hanya berdasarkan preferensi pribadi guru, melainkan harus didasarkan pada pertimbangan yang matang dan komprehensif terhadap berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Joyce, & Calhoun, 2024). Sebagaimana telah dibahas sebelumnya, model pembelajaran menempati

posisi strategis dalam hierarki pembelajaran sebagai jembatan antara teori dan praktik pembelajaran, sehingga pemilihan yang tepat akan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Kompleksitas dalam pemilihan model pembelajaran timbul dari kenyataan bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang dapat dianggap paling baik untuk semua situasi pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan yang berbeda, sehingga efektivitasnya sangat bergantung pada konteks pembelajaran yang spesifik (Sanjaya, 2006). Oleh karena itu, guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi pembelajaran dan memilih model yang paling sesuai dengan kondisi yang ada.

1. Faktor-faktor Pertimbangan

a. Tujuan Pembelajaran yang Akan Dicapai

Tujuan pembelajaran merupakan faktor utama yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan model pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan menentukan arah dan orientasi seluruh proses pembelajaran, termasuk pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan. Taksonomi pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom dan Anderson (Anderson & Krathwohl, 2021) memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami berbagai tingkatan tujuan pembelajaran, mulai dari mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), hingga mencipta (*creating*).

Setiap tingkatan tujuan pembelajaran memerlukan model pembelajaran yang berbeda untuk mencapai hasil yang optimal. Tujuan pembelajaran yang berada pada tingkatan mengingat dan memahami lebih cocok dengan model pembelajaran yang bersifat ekspositori, seperti model

pembelajaran langsung (*direct instruction*) atau model pembelajaran berbasis ceramah. Model-model ini efektif untuk mentransfer informasi dan membangun pemahaman dasar peserta didik terhadap konsep-konsep fundamental. Implementasi model pembelajaran langsung dalam konteks ini memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi secara sistematis dan terstruktur, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dasar yang diperlukan sebagai fondasi untuk pembelajaran selanjutnya.

Sebaliknya, tujuan pembelajaran yang berada pada tingkatan menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta memerlukan model pembelajaran yang lebih konstruktivistik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah peserta didik (Slavin, 2018). Model ini memberikan konteks nyata yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam situasi yang kompleks dan menantang. Proses pembelajaran yang terjadi melalui model PBL tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga kemampuan metakognitif mereka dalam merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses belajar mereka sendiri.

b. Karakteristik Materi Pembelajaran

Karakteristik materi pembelajaran merupakan faktor kedua yang sangat penting dalam pemilihan model pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki karakteristik yang unik, baik dari segi kompleksitas, tingkat abstraksi, struktur logis, maupun keterkaitan dengan pengalaman peserta didik. Pemahaman yang mendalam tentang karakteristik materi pembelajaran akan membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang

paling sesuai untuk menyampaikan dan memfasilitasi penguasaan materi tersebut (Gagne, Wager, Golas, & Keller, 2005).

Materi pembelajaran yang bersifat faktual dan informatif, seperti data historis, rumus matematika, atau konsep dasar dalam berbagai disiplin ilmu, lebih cocok dengan model pembelajaran yang bersifat ekspositori. Model pembelajaran langsung dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan materi faktual ini karena fokus utamanya adalah pada transfer informasi dari guru kepada peserta didik. Struktur yang sistematis dan urutan yang logis dalam model pembelajaran langsung memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi secara terorganisir dan mudah dipahami.

Materi pembelajaran yang bersifat konseptual dan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang hubungan antar konsep lebih cocok dengan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi dan mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri. Model pembelajaran inquiry sangat efektif untuk materi konseptual karena melalui proses investigasi dan penemuan, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Proses inquiry yang melibatkan pengamatan, perumusan hipotesis, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan membantu peserta didik dalam memahami tidak hanya apa yang mereka pelajari, tetapi juga bagaimana pengetahuan tersebut dikonstruksi.

c. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa merupakan faktor ketiga yang sangat krusial dalam pemilihan model pembelajaran. Setiap siswa memiliki karakteristik yang unik, baik dari segi kemampuan kognitif, gaya belajar, motivasi, latar belakang budaya, maupun pengalaman sebelumnya (Slavin, 2018). Pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa memungkinkan guru untuk memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan

kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Tingkat kemampuan kognitif siswa merupakan aspek yang sangat penting untuk dipertimbangkan dalam pemilihan model pembelajaran. Siswa dengan kemampuan kognitif yang tinggi cenderung dapat mengikuti model pembelajaran yang kompleks dan menantang, seperti model pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran inquiry. Mereka mampu untuk berpikir abstrak, menganalisis informasi yang kompleks, dan mengintegrasikan berbagai konsep dalam pemecahan masalah. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan kognitif yang masih berkembang memerlukan model pembelajaran yang lebih terstruktur dan memberikan *scaffolding* yang memadai, seperti model pembelajaran langsung atau model pembelajaran kooperatif dengan pembagian tugas yang jelas.

d. Kondisi dan Fasilitas Pembelajaran

Kondisi dan fasilitas pembelajaran merupakan faktor keempat yang sangat praktis namun sangat penting dalam pemilihan model pembelajaran. Kondisi fisik ruang kelas, ketersediaan teknologi, jumlah siswa, dan waktu yang tersedia akan sangat mempengaruhi implementasi model pembelajaran yang dipilih (Dick, Carey, & Carey, 2021). Guru harus realistis dalam memilih model pembelajaran dengan mempertimbangkan keterbatasan dan keunggulan dari kondisi dan fasilitas yang tersedia.

Kondisi fisik ruang kelas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap implementasi model pembelajaran. Ruang kelas yang luas dan fleksibel memungkinkan implementasi berbagai model pembelajaran yang memerlukan pergerakan siswa dan pengaturan tempat duduk yang bervariasi, seperti model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran berbasis aktivitas. Ruang kelas yang dapat diatur ulang dengan mudah memberikan fleksibilitas untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan pembelajaran.

e. Kemampuan dan Preferensi Guru

Kemampuan dan preferensi guru merupakan faktor kelima yang sangat penting dalam pemilihan model pembelajaran. Guru sebagai implementor utama dari model pembelajaran harus memiliki kemampuan dan kenyamanan dalam menggunakan model pembelajaran yang dipilih (Joyce & Calhoun, 2024). Ketidaksesuaian antara model pembelajaran yang dipilih dengan kemampuan guru dapat mengakibatkan implementasi yang tidak efektif dan bahkan dapat merugikan proses pembelajaran.

Kemampuan pedagogis guru dalam menguasai berbagai model pembelajaran sangat bervariasi tergantung pada latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, dan pengembangan profesional yang telah dijalani. Guru yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang teori pembelajaran dan pengalaman yang luas dalam mengimplementasikan berbagai model pembelajaran akan lebih fleksibel dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Proses Pemilihan Model

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Analisis kebutuhan pembelajaran merupakan langkah pertama dan paling fundamental dalam proses pemilihan model pembelajaran. Langkah ini melibatkan identifikasi dan evaluasi yang komprehensif terhadap berbagai aspek pembelajaran yang akan mempengaruhi pemilihan model pembelajaran yang tepat (Suparman, 2012). Analisis kebutuhan pembelajaran yang sistematis dan mendalam akan memberikan dasar yang kuat untuk pengambilan keputusan dalam pemilihan model pembelajaran.

Identifikasi tujuan pembelajaran merupakan starting point dalam analisis kebutuhan pembelajaran. Guru perlu menganalisis tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum dan mengidentifikasi kompetensi spesifik yang harus dicapai oleh siswa. Analisis ini tidak hanya

melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran pada level kognitif, tetapi juga tujuan pembelajaran pada level afektif dan psikomotor. Pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran akan membantu guru dalam menentukan kriteria efektivitas model pembelajaran yang akan dipilih.

b. Evaluasi Alternatif Model

Setelah melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah evaluasi terhadap berbagai alternatif model pembelajaran yang tersedia. Evaluasi ini melibatkan perbandingan sistematis antara berbagai model pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (Merrill, 2009). Proses evaluasi yang komprehensif akan membantu guru dalam membuat keputusan yang tepat dalam pemilihan model pembelajaran.

Identifikasi alternatif model pembelajaran yang potensial merupakan langkah awal dalam evaluasi. Guru perlu mengidentifikasi berbagai model pembelajaran yang secara teoretis dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Identifikasi ini dapat dilakukan melalui *literature review*, konsultasi dengan ahli, atau berdasarkan pengalaman sebelumnya.

c. Adaptasi dan Modifikasi Model

Setelah memilih model pembelajaran yang paling sesuai, langkah selanjutnya adalah adaptasi dan modifikasi model pembelajaran sesuai dengan konteks pembelajaran yang spesifik. Jarang sekali model pembelajaran dapat diimplementasikan secara langsung tanpa adaptasi, karena setiap konteks pembelajaran memiliki karakteristik yang unik (Trianto, 2010). Adaptasi dan modifikasi yang tepat akan memastikan bahwa model pembelajaran dapat diimplementasikan dengan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Implementasi dan Evaluasi Efektivitas

Implementasi model pembelajaran yang telah dipilih dan diadaptasi merupakan tahap yang menentukan keberhasilan seluruh proses pemilihan model pembelajaran. Implementasi yang efektif memerlukan perencanaan yang matang, *execution* yang konsisten, dan monitoring yang berkelanjutan (Sanjaya, 2006). Evaluasi efektivitas implementasi akan memberikan feedback yang penting untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Perencanaan implementasi melibatkan pengembangan rencana pembelajaran yang detail dan komprehensif. Guru perlu mengembangkan *lesson plan* yang mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, aktivitas siswa, materials yang dibutuhkan, dan strategi penilaian. Perencanaan yang detail akan membantu guru dalam melakukan implementasi yang konsisten dan efektif.

BAB III

PENTINGNYA MODEL PEMBELAJARAN

DALAM PROSES BELAJAR

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan yang berlangsung dalam berbagai jenjang dan satuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan nasional sangat bergantung pada bagaimana proses belajar-mengajar dirancang dan dilaksanakan secara efektif. Model pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang tidak dapat diabaikan. Model pembelajaran bukan hanya sebagai metode teknis, tetapi juga sebagai pendekatan konseptual yang memberikan arah, struktur, dan strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Endang Komara (2021), pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar, yang didesain untuk menciptakan pengalaman belajar yang sistematis dan terarah. Ia menekankan bahwa model pembelajaran menyatukan pendekatan, strategi, metode, teknik, hingga taktik dalam sebuah pola pembelajaran utuh dari awal hingga akhir. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran menjadi landasan bagi guru untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai karakter peserta didik.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Joyce & Weil (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan oleh guru untuk merancang kurikulum, menyampaikan materi, dan mengevaluasi hasil belajar secara sistematis. Model pembelajaran membantu guru dalam menjawab tantangan keragaman peserta didik dan kompleksitas materi pelajaran. Misalnya, model *Cooperative Learning* cocok digunakan untuk mendorong interaksi sosial dan kolaborasi dalam kelas, sementara

Problem Based Learning cocok diterapkan untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Implikasi penting dari penggunaan model pembelajaran adalah pada peningkatan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang dirancang dengan model tertentu akan lebih terarah, memiliki sintaks yang jelas, serta lebih mudah dievaluasi keberhasilannya. Tidak hanya itu, penggunaan model pembelajaran juga mendorong guru untuk lebih kreatif, adaptif, dan reflektif dalam melaksanakan tugas mengajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (1995), pendekatan pembelajaran berbasis model tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam era pembelajaran abad ke-21 yang ditandai dengan digitalisasi, kompleksitas sosial, dan kebutuhan akan kompetensi berpikir tingkat tinggi, pemilihan model pembelajaran menjadi semakin krusial. Guru tidak lagi cukup hanya mengandalkan metode ceramah, tetapi dituntut untuk mengadaptasi model-model pembelajaran inovatif yang relevan dengan kondisi peserta didik dan tujuan kurikulum. Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai berbagai jenis model pembelajaran dan cara implementasinya harus menjadi bagian dari kompetensi profesional seorang pendidik.

Secara keseluruhan, model pembelajaran bukanlah komponen teknis semata, melainkan instrumen strategis dalam merancang proses pendidikan yang efektif, bermakna, dan kontekstual. Dengan memanfaatkan model pembelajaran secara tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menumbuhkan potensi peserta didik secara optimal, serta menyiapkan generasi pembelajar yang adaptif dan mandiri.

A. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi kompleks antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar. Untuk menjamin bahwa proses ini berjalan secara efektif, terstruktur, dan bermakna, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan pola atau kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Pemilihan model pembelajaran yang relevan tidak hanya memperhatikan isi materi, tetapi juga karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks lingkungan pendidikan. Seperti dinyatakan oleh Endang Komara (2021), model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran yang bersifat khas, mencakup sintaks atau langkah-langkah, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung yang menyertainya.

Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Beberapa model bersifat umum dan dapat diaplikasikan lintas jenjang, sementara yang lain lebih sesuai untuk konteks tertentu. Berikut ini adalah jenis-jenis model pembelajaran yang lazim digunakan secara umum di dunia pendidikan:

1). Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model pembelajaran langsung merupakan pendekatan yang dirancang untuk mengajarkan informasi faktual dan keterampilan prosedural yang dapat diamati. Model ini sangat efektif untuk materi-materi yang bersifat konkret dan memerlukan instruksi langsung dari guru. Dalam model ini, guru memainkan peran sentral dalam menyampaikan informasi, mengontrol jalannya proses belajar, dan memastikan peserta didik memahami materi sebelum melanjutkan ke topik berikutnya (Rosenshine, 1987). Struktur

pembelajaran biasanya melibatkan pengantar tujuan, demonstrasi, latihan dipimpin, dan latihan mandiri.

Model ini cocok diterapkan dalam pembelajaran keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung di tingkat dasar, maupun teknik prosedural di jenjang menengah dan atas. Endang Komara (2021) menegaskan bahwa pembelajaran langsung tetap relevan jika dikombinasikan dengan pendekatan aktif partisipatif untuk menghindari kekakuan proses belajar.

2). Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Model ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan tanggung jawab kolektif, yang penting untuk pembentukan karakter. Slavin (1995) mengembangkan beberapa bentuk model kooperatif, seperti STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), Jigsaw, Think Pair Share, dan Group Investigation.

Pembelajaran kooperatif efektif untuk berbagai mata pelajaran karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dari satu sama lain, membangun pemahaman melalui dialog, dan menumbuhkan kebersamaan. Endang Komara (2021) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan budaya diskusi dan kesetaraan dalam kelas, yang mendukung pembelajaran demokratis dan aktif.

3). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning / PBL*)

PBL adalah model yang menempatkan peserta didik sebagai pemecah masalah terhadap kasus-kasus nyata atau simulasi yang kompleks. Model ini banyak digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan pemecahan masalah tingkat tinggi. Dalam PBL, guru tidak bertindak

sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menemukan dan membangun pengetahuan sendiri.

PBL cocok untuk digunakan di berbagai jenjang pendidikan, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut penerapan konsep dalam kehidupan nyata seperti IPA, IPS, kewarganegaraan, dan pendidikan karakter. Barrows & Tamblyn (1980) mencatat bahwa PBL juga efektif untuk pendidikan profesional seperti kedokteran dan pendidikan guru karena memadukan teori dengan praktik secara langsung.

4). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning / PjBL*)

Model ini berfokus pada proses pembelajaran melalui pengerjaan proyek nyata dan bermakna dalam jangka waktu tertentu. PjBL memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan atau komunitas mereka. Thomas (2000) menekankan bahwa proyek harus menantang secara intelektual, melibatkan pertanyaan penting, dan mendorong peserta didik merancang solusinya secara mandiri.

Model ini sangat efektif untuk membangun keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Dalam kurikulum Merdeka Belajar, pendekatan ini direkomendasikan sebagai bagian dari profil pelajar Pancasila. Modul pembelajaran yang menggunakan model ini akan memfasilitasi siswa menyusun portofolio, produk kreatif, atau laporan inovasi yang dapat dipublikasikan.

5). Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)

Model ini bertumpu pada eksplorasi dan penemuan oleh peserta didik. Inkuiri mendorong siswa untuk merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Schwab (1962)

membagi tingkat inkuiri menjadi empat: inkuiri terstruktur, terbimbing, bebas, dan kombinasi.

Model inkuiri sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, keingintahuan, dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Inkuiri biasanya diterapkan dalam pelajaran sains, tetapi juga efektif untuk bidang sosial-humaniora dan keagamaan. Endang Komara juga mendukung pendekatan ini karena mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan belajar peserta didik.

6). Model Pembelajaran Berbasis Temuan (*Discovery Learning*)

Discovery Learning menekankan pentingnya siswa menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui pengalaman belajar yang dirancang oleh guru. Bruner (1961) menekankan bahwa pengetahuan yang ditemukan sendiri akan lebih tahan lama, mudah diingat, dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi.

Model ini cocok digunakan dalam materi-materi konseptual dan menekankan konstruksi pengetahuan dari pengalaman konkret ke abstrak. Proses discovery dalam pembelajaran juga mendukung pengembangan keterampilan metakognitif dan kemandirian belajar.

7). Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning / CTL*)

CTL adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Model ini menekankan pentingnya pembelajaran bermakna melalui tujuh komponen utama: konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik (Depdiknas, 2002).

CTL sangat relevan diterapkan pada semua jenjang pendidikan karena membantu peserta didik memahami bahwa apa yang mereka pelajari memiliki manfaat langsung dalam kehidupan. Guru dalam CTL tidak hanya

menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang mendorong keterlibatan aktif dan relevansi pengalaman siswa.

8). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Digital (*Blended Learning & Flipped Classroom*)

Dalam era digital saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas di ruang kelas fisik. Model *Blended Learning* menggabungkan pembelajaran daring dan luring untuk memberikan fleksibilitas dan keberagaman sumber belajar. Graham (2006) menjelaskan bahwa *blended learning* mengintegrasikan keunggulan dua dunia, interaksi langsung dengan guru dan eksplorasi mandiri secara daring.

Sedangkan *Flipped Classroom* membalik pola tradisional dengan memberi materi pembelajaran di luar kelas melalui video atau bahan bacaan, sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi, praktik, dan pendalaman. Kedua model ini relevan di semua jenjang, terutama pasca pandemi COVID-19, di mana pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan mutlak.

B. Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan fondasi penting dalam perancangan dan pelaksanaan proses belajar mengajar yang efektif. Penggunaannya tidak hanya menyusun alur pembelajaran secara sistematis, tetapi juga memuat nilai-nilai pedagogis yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, serta lingkungan sosial dan budaya tempat pendidikan berlangsung. Karakteristik model pembelajaran menentukan bagaimana suatu pendekatan dapat dijalankan secara tepat dan optimal oleh pendidik di berbagai jenjang pendidikan.

Menurut Endang Komara (2021), model pembelajaran memiliki ciri khas tertentu yang membedakannya dari sekadar metode atau strategi pembelajaran biasa. Model pembelajaran disusun berdasarkan teori belajar

dan dirancang untuk menggambarkan secara menyeluruh suatu proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Ia juga menekankan bahwa setiap model memiliki sintaks (langkah-langkah sistematis), sistem sosial (interaksi antara guru dan siswa), prinsip reaksi (respons guru terhadap siswa), sistem pendukung (alat bantu, sumber daya, dan media), dan dampak instruksional serta pengiring.

Secara umum, karakteristik model pembelajaran dapat dijabarkan ke dalam beberapa komponen kunci sebagai berikut:

1). Memiliki Sintaks atau Struktur Langkah Sistematis

Sintaks merupakan urutan langkah-langkah pembelajaran yang spesifik dan khas dari setiap model. Sintaks ini menjadi panduan operasional guru dalam mengimplementasikan model secara konsisten. Misalnya, dalam model *Problem Based Learning (PBL)*, sintaks biasanya dimulai dari identifikasi masalah, investigasi informasi, sintesis solusi, hingga presentasi hasil. Struktur sintaks ini membantu menciptakan alur pembelajaran yang logis, progresif, dan mudah diikuti peserta didik (Arends, 2012). Tanpa sintaks yang jelas, guru berpotensi menciptakan pembelajaran yang membingungkan dan tidak berorientasi tujuan.

2). Berasal dari Landasan Teori Belajar

Karakteristik penting lainnya adalah bahwa setiap model pembelajaran disusun berdasarkan teori belajar tertentu, baik itu behavioristik, kognitivistik, konstruktivistik, hingga humanistik. Misalnya, model *Discovery Learning* bersandar pada teori konstruktivisme Piaget dan Bruner, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar langsung. Sedangkan *Direct Instruction* mengacu pada teori behavioristik yang menekankan stimulus dan respon melalui latihan terstruktur dan penguatan (Slavin, 1995).

Landasan teoritik ini memberikan arah filosofis dan pedagogis dalam penerapan model, serta membantu pendidik memilih pendekatan yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dikembangkan.

3). Mengandung Tujuan Instruksional yang Spesifik

Model pembelajaran selalu dikembangkan dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang spesifik. Tujuan tersebut bisa bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian, karakteristik ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan model pembelajaran dengan jenis kompetensi yang ingin dicapai. Sebagai contoh, model *Role Playing* lebih cocok untuk tujuan pengembangan keterampilan komunikasi dan empati sosial, sedangkan model *Concept Attainment* lebih sesuai untuk mengembangkan kemampuan klasifikasi dan generalisasi konsep dalam bidang sains atau matematika.

4). Membangun Interaksi yang Bermakna

Model pembelajaran juga ditandai oleh adanya sistem sosial, yaitu pola interaksi yang diharapkan terjadi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar selama pembelajaran berlangsung. Dalam model *Cooperative Learning*, misalnya, sistem sosial dibangun berdasarkan prinsip interdependensi positif, tanggung jawab individu, dan interaksi promotif antaranggota kelompok (Johnson & Johnson, 1999). Interaksi ini bukan sekadar kegiatan teknis, melainkan menjadi bagian integral dari proses belajar itu sendiri. Endang Komara (2021) menyebut sistem sosial sebagai unsur penting yang menciptakan iklim pembelajaran kolaboratif dan demokratis.

5). Responsif terhadap Aktivitas dan Perilaku Belajar Siswa

Prinsip reaksi merupakan bagian dari karakteristik model pembelajaran yang menunjukkan bagaimana pendidik seharusnya merespons perilaku belajar siswa. Dalam model tertentu, guru diharapkan memberi dukungan

intensif, sementara pada model lain, guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang memberi ruang eksplorasi. Misalnya, dalam *Guided Inquiry*, guru membantu mengarahkan proses eksplorasi peserta didik, sedangkan dalam *Open Inquiry*, guru memberikan kebebasan penuh untuk mengeksplorasi. Perbedaan dalam prinsip reaksi ini menunjukkan bahwa karakteristik model tidak bisa digeneralisasi, melainkan perlu dipahami secara mendalam.

6). Mendukung Penggunaan Media dan Sumber Belajar yang Bervariasi

Model pembelajaran umumnya dirancang untuk didukung oleh alat bantu dan sumber belajar tertentu. Hal ini disebut sistem pendukung dalam kerangka model pembelajaran. Misalnya, model *Blended Learning* memerlukan perangkat digital, platform pembelajaran daring, serta modul digital dan fisik sebagai pendukung. Tanpa dukungan tersebut, pelaksanaan model menjadi tidak efektif. Oleh karena itu, karakteristik ini mengisyaratkan bahwa implementasi model tidak bisa dilepaskan dari kesiapan infrastruktur dan literasi teknologi guru dan siswa (Graham, 2006).

7). Berorientasi pada Proses dan Hasil Belajar

Model pembelajaran tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran, tetapi juga pada hasil belajar (*output*) dan dampaknya terhadap pembentukan karakter serta keterampilan hidup peserta didik (*outcome*). Dalam hal ini, Joyce dan Weil (2014) membedakan antara dampak instruksional (tujuan yang secara eksplisit diajarkan) dan dampak pengiring (dampak tidak langsung dari proses pembelajaran). Misalnya, melalui *Project Based Learning*, siswa tidak hanya mempelajari isi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, manajemen waktu, dan kolaborasi yang semuanya merupakan dampak pengiring dari proses tersebut.

8). Fleksibel dan Adaptif terhadap Konteks

Karakteristik penting lain dari model pembelajaran yang baik adalah kemampuannya untuk diadaptasi sesuai dengan konteks, baik konteks sosial, budaya, tingkat usia, maupun sarana yang tersedia. Model yang bersifat fleksibel memudahkan guru menyesuaikan alur pembelajaran tanpa mengurangi esensi dan efektivitas proses belajar. Hal ini penting dalam konteks Indonesia yang memiliki keberagaman geografis, budaya, dan fasilitas pendidikan. Komara (2021) juga menyebutkan bahwa fleksibilitas model mempengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran di lapangan.

9). Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik

Model pembelajaran umumnya dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Partisipasi aktif ini bisa dalam bentuk bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah, bekerja dalam kelompok, atau mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri. Keterlibatan ini bukan hanya bersifat fisik, tetapi juga kognitif dan emosional, yang menjamin proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan secara optimal (Eggen & Kauchak, 2012).

10). Menumbuhkan Kemandirian dan Tanggung Jawab Belajar

Model pembelajaran yang baik mengembangkan karakter siswa yang mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Karakteristik ini sangat menonjol dalam model *Self-Directed Learning* atau *Inquiry-Based Learning*, di mana peserta didik belajar mengatur strategi belajarnya, mengevaluasi kemajuan, dan merefleksikan hasil. Dalam konteks abad 21, kemampuan ini menjadi penting karena peserta didik dihadapkan pada tantangan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).

C. Fungsi Model Pembelajaran Secara Umum

Model pembelajaran merupakan perangkat konseptual dan praktis yang dirancang untuk membantu guru merancang proses belajar-mengajar secara sistematis, efektif, dan terarah. Keberadaannya tidak hanya sekadar pedoman teknis, melainkan sebagai fondasi pedagogis yang memberi arah bagaimana pembelajaran berlangsung, bagaimana guru dan siswa berinteraksi, serta bagaimana materi disampaikan secara optimal untuk mencapai tujuan pendidikan. Fungsi model pembelajaran mencakup berbagai aspek mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan, baik dari sisi instruksional maupun pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik secara holistik.

Menurut Endang Komara (2021), model pembelajaran memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna karena di dalamnya terdapat komponen sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung yang membentuk kerangka kerja menyeluruh dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa fungsi model pembelajaran bukan hanya sebagai kerangka teknis, tetapi juga mencerminkan pendekatan filosofis dan strategis dalam mendidik peserta didik di setiap jenjang.

1). Memberikan Struktur Pembelajaran yang Sistematis dan Terarah

Salah satu fungsi utama model pembelajaran adalah memberi struktur yang jelas terhadap alur proses belajar-mengajar. Model pembelajaran menyusun kegiatan pembelajaran ke dalam langkah-langkah atau sintaks yang runtut dan logis, yang membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara efisien. Misalnya, dalam model *Problem Based Learning*, urutan langkah dari identifikasi masalah, eksplorasi informasi, hingga refleksi akhir memberikan kejelasan proses kepada guru dan peserta didik.

Dengan struktur yang sistematis, model pembelajaran dapat mencegah praktik pembelajaran yang bersifat acak, tidak konsisten, atau bergantung semata pada intuisi guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Arends (2012) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran memandu pendidik agar mampu mengorganisir waktu, materi, dan strategi secara efektif dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar.

2). Membantu Guru dalam Memilih Strategi dan Teknik yang Tepat

Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam pemilihan strategi, metode, dan teknik yang sesuai dengan karakteristik materi, tujuan, dan peserta didik. Dalam praktiknya, guru seringkali dihadapkan pada keraguan mengenai metode mana yang paling tepat. Melalui pemahaman terhadap model pembelajaran tertentu, guru dapat memilih pendekatan yang paling relevan. Sebagai contoh, untuk pembelajaran literasi dan numerasi dasar, guru dapat memilih model *Direct Instruction*, sedangkan untuk membangun kerja sama dan toleransi, model *Cooperative Learning* lebih sesuai.

Endang Komara (2021) menekankan bahwa model pembelajaran menyatukan pendekatan (filosofi), strategi (rencana umum), dan metode (langkah teknis) ke dalam sebuah pola utuh yang mendukung efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

3). Mendorong Keterlibatan Aktif dan Mandiri Peserta Didik

Fungsi lain dari model pembelajaran adalah mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Model seperti *Inquiry Learning*, *Discovery Learning*, dan *Project Based Learning* dirancang untuk menempatkan siswa sebagai subjek utama yang aktif menggali informasi, berpikir kritis, dan merefleksikan proses belajar. Model-model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga afektif dan sosial siswa.

Bruner (1961) menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui proses penemuan akan menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna dan tahan lama. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang bersifat partisipatif menjadi penting dalam membangun suasana belajar yang dinamis dan menginspirasi.

4). Mengakomodasi Perbedaan Gaya Belajar dan Kemampuan Peserta Didik

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar, kemampuan, dan latar belakang yang berbeda-beda. Model pembelajaran yang baik mampu memberikan ruang fleksibilitas untuk mengakomodasi keberagaman ini. Misalnya, dalam *Blended Learning*, siswa dengan kecenderungan visual dapat memperoleh manfaat dari video pembelajaran, sementara siswa yang kinestetik dapat mengembangkan pemahaman melalui proyek atau eksperimen.

Fungsi adaptif ini juga menjadi penting dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan berkeadilan. Graham (2006) menyebutkan bahwa kombinasi pembelajaran daring dan luring dapat mengoptimalkan potensi belajar dari berbagai karakter siswa karena memberi mereka fleksibilitas dalam mengakses materi dan menyesuaikan kecepatan belajar mereka.

5). Menjadi Instrumen Evaluasi Proses dan Hasil Belajar

Model pembelajaran juga berfungsi sebagai dasar dalam merancang asesmen yang sesuai dengan karakteristik proses pembelajaran. Misalnya, dalam model *Cooperative Learning*, penilaian tidak hanya dilakukan terhadap hasil individu, tetapi juga proses kerja kelompok, partisipasi, dan tanggung jawab sosial. Dalam *Problem Based Learning*, penilaian menitikberatkan pada kemampuan siswa mengidentifikasi masalah, mengolah informasi, dan merumuskan solusi secara logis.

Menurut Wiggins & McTighe (2005), model pembelajaran yang terstruktur mempermudah guru dalam merancang asesmen otentik yang tidak hanya mengukur penguasaan materi, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi dan sikap belajar. Ini menegaskan bahwa model pembelajaran berfungsi mengarahkan guru untuk tidak hanya menilai produk belajar, tetapi juga prosesnya secara menyeluruh.

6). Menjadi Alat Pengembangan Karakter dan Soft Skills

Fungsi model pembelajaran tidak terbatas pada pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan karakter peserta didik. Model seperti *Role Playing*, *Service Learning*, dan *Collaborative Learning* mengembangkan empati, kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Endang Komara (2021) menegaskan bahwa model pembelajaran ideal tidak hanya mengajarkan isi pelajaran, tetapi juga membentuk sikap dan kepribadian peserta didik agar menjadi individu yang berkarakter, kreatif, dan mampu hidup dalam masyarakat.

Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan abad ke-21, di mana keberhasilan seseorang tidak hanya diukur dari aspek akademik, tetapi juga dari kemampuan interpersonal, komunikasi, dan pengambilan keputusan etis.

7). Mendukung Integrasi Teknologi dan Inovasi dalam Pembelajaran

Model pembelajaran modern mendorong integrasi teknologi sebagai bagian dari pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan saat ini. Dalam *Flipped Classroom* atau *Blended Learning*, guru dan siswa memanfaatkan platform digital, video interaktif, dan forum diskusi daring sebagai media pembelajaran. Fungsi ini sangat penting dalam memperluas akses pembelajaran, mempercepat pemahaman, dan mendorong eksplorasi yang lebih dalam terhadap materi.

Garrison & Vaughan (2008) menjelaskan bahwa teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga pembentuk cara berpikir dan berinteraksi dalam

lingkungan belajar modern. Oleh karena itu, model pembelajaran harus mampu mendukung transformasi digital dalam dunia pendidikan secara aktif dan reflektif.

8). Menyediakan Inovasi Kurikulum dan Modul Pembelajaran

Model pembelajaran juga berfungsi sebagai acuan dalam menyusun kurikulum dan modul ajar yang kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi. Dalam Kurikulum Merdeka, misalnya, pendekatan *Project Based Learning* menjadi dasar dalam merancang pembelajaran berbasis proyek riil yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dengan model yang tepat, guru dapat mengembangkan modul ajar yang tidak hanya berisi teori, tetapi juga aktivitas pembelajaran yang kreatif, asesmen yang otentik, dan pengalaman belajar yang transformatif. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna, fleksibel, dan berorientasi pada pembelajar seutuhnya.

D. Implikasi dalam Pengembangan Modul Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan modul pembelajaran menjadi komponen krusial yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Modul tidak hanya berfungsi sebagai media belajar mandiri, tetapi juga sebagai alat pedagogis strategis yang mencerminkan filosofi pembelajaran, gaya mengajar guru, serta pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap model pembelajaran akan memberi dampak langsung terhadap kualitas modul yang dikembangkan. Dalam hal ini, model pembelajaran berperan sebagai fondasi konseptual dan praktis dalam menyusun struktur, isi, dan metode modul pembelajaran.

Menurut Endang Komara (2021), model pembelajaran merupakan suatu rancangan menyeluruh yang memuat sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan pengiring. Komponen-komponen tersebut harus tercermin secara eksplisit dalam modul yang dikembangkan agar mampu memfasilitasi proses belajar peserta didik secara aktif, kreatif, dan efektif. Dengan kata lain, pengembangan modul tidak dapat dipisahkan dari pemahaman terhadap model pembelajaran yang mendasarinya.

1). Struktur Modul yang Mengacu pada Sintaks Model Pembelajaran

Implikasi pertama dari pemahaman model pembelajaran terhadap pengembangan modul adalah pada penyusunan sintaks atau langkah-langkah kegiatan belajar. Modul yang baik harus memuat alur pembelajaran yang sistematis dan mengikuti struktur logis dari model yang digunakan. Misalnya, jika guru memilih model *Project Based Learning (PjBL)*, maka modul harus dirancang dengan urutan: penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, pelaksanaan, monitoring, penyusunan produk, dan refleksi. Sintaks ini akan memberikan panduan bagi siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar yang terarah dan terukur.

Struktur modul yang mengikuti sintaks model pembelajaran juga membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan memahami ekspektasi dalam setiap tahapan kegiatan. Hal ini senada dengan pendapat Arends (2012) yang menyebutkan bahwa penyelarasan modul dengan langkah-langkah pembelajaran akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

2). Pemilihan Materi yang Relevan dengan Karakteristik Model

Pengembangan modul juga dipengaruhi oleh jenis materi dan konten yang dipilih. Model pembelajaran tertentu menuntut jenis materi yang sesuai dengan karakteristiknya. Sebagai contoh, model *Discovery Learning* lebih

cocok diterapkan untuk materi-materi konseptual dan eksploratif, sementara *Direct Instruction* lebih sesuai untuk materi prosedural yang memerlukan latihan berulang. Oleh karena itu, penyusun modul perlu memahami secara kritis keterkaitan antara model dan materi ajar.

Komara (2021) menekankan bahwa model pembelajaran yang dipilih harus mampu mewadahi konten pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara terpadu. Maka dari itu, pengembang modul harus mampu merancang materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga aplikatif, menantang, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

3). Integrasi Sistem Sosial dan Interaksi dalam Modul

Model pembelajaran juga memiliki sistem sosial, yaitu pola hubungan dan interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar. Sistem sosial ini harus terefleksi dalam modul agar peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga melalui kerja sama dan diskusi. Modul yang dikembangkan dengan basis *Cooperative Learning*, misalnya, harus memuat aktivitas kolaboratif, pembagian peran, dan strategi interaksi yang konstruktif.

Sistem sosial ini juga berperan dalam membentuk karakter peserta didik seperti empati, komunikasi, dan tanggung jawab sosial. Johnson & Johnson (1999) menggarisbawahi bahwa pembelajaran kooperatif yang terencana dalam modul akan meningkatkan keterampilan sosial dan akademik secara simultan.

4). Penyusunan Instruksi dan Penilaian Berdasarkan Prinsip Reaksi

Dalam setiap model pembelajaran terdapat prinsip reaksi, yaitu cara guru merespons perilaku dan capaian belajar peserta didik. Prinsip ini harus menjadi dasar dalam menyusun instruksi, umpan balik, dan asesmen dalam modul. Sebagai contoh, dalam *Inquiry Learning*, guru diharapkan memberi ruang eksplorasi dan tidak memberi jawaban langsung. Maka, modul harus

menghindari instruksi tertutup dan menggantinya dengan pertanyaan terbuka dan aktivitas eksploratif.

Dengan memahami prinsip reaksi, pengembang modul dapat menciptakan iklim belajar yang konstruktif, menghargai proses berpikir siswa, dan membangun kepercayaan diri mereka dalam belajar.

5). Penggunaan Media dan Sumber Belajar yang Mendukung

Model pembelajaran juga menentukan jenis media dan sumber belajar yang sesuai. Modul sebagai alat pembelajaran perlu menyertakan media pendukung yang relevan dengan model yang digunakan. Dalam *Blended Learning*, misalnya, diperlukan tautan video pembelajaran, kuis daring, dan forum diskusi yang semuanya harus tertanam dalam modul. Dalam *Role Playing*, modul harus menyertakan skenario dan petunjuk peran secara rinci.

Fungsi media dalam modul bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman konsep. Graham (2006) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis model sangat ditentukan oleh kualitas dan keberagaman media yang digunakan.

6). Penyesuaian Modul terhadap Tujuan dan Dampak Pembelajaran

Model pembelajaran dirancang untuk mencapai dampak instruksional (tujuan pembelajaran) dan dampak pengiring (efek jangka panjang). Oleh karena itu, modul harus dikembangkan tidak hanya untuk memenuhi target kurikulum, tetapi juga untuk membentuk sikap dan nilai-nilai positif dalam diri peserta didik. Misalnya, modul berbasis *Service Learning* tidak hanya mengajarkan konsep sosial, tetapi juga membangun kesadaran sosial dan kepedulian terhadap lingkungan.

Joyce & Weil (2014) menekankan pentingnya menyelaraskan tujuan instruksional dan pengiring dalam setiap rancangan pembelajaran, termasuk

modul. Ini akan membantu peserta didik memperoleh pembelajaran yang utuh, baik dari sisi akademik maupun karakter.

7). Pengembangan Modul yang Kontekstual dan Adaptif

Pengembangan modul juga harus memperhatikan konteks lokal, sosial budaya, dan kondisi peserta didik. Model pembelajaran kontekstual seperti *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mendorong pengembangan modul yang mengaitkan materi dengan realitas kehidupan siswa. Modul yang kontekstual memungkinkan siswa untuk melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

Depdiknas (2002) menyatakan bahwa modul berbasis kontekstual memperkuat motivasi belajar karena siswa merasa dekat dengan topik yang dibahas. Oleh karena itu, model pembelajaran harus dijadikan landasan dalam mengintegrasikan nilai-nilai lokal, kearifan budaya, dan kebutuhan nyata ke dalam modul pembelajaran.

8). Penguatan Evaluasi Autentik dalam Modul

Setiap model pembelajaran memiliki pendekatan evaluasi yang khas. Dalam pengembangan modul, evaluasi tidak boleh hanya berbentuk tes pilihan ganda, tetapi juga harus mencakup tugas proyek, portofolio, jurnal reflektif, dan observasi proses. Evaluasi yang autentik memungkinkan guru menilai tidak hanya hasil akhir, tetapi juga keterlibatan, proses berpikir, dan perkembangan karakter siswa.

Wiggins & McTighe (2005) menyarankan bahwa modul pembelajaran perlu menyertakan asesmen autentik yang menggambarkan pemahaman mendalam dan kemampuan transfer konsep ke situasi baru. Hal ini akan membantu guru dalam mendiagnosis kebutuhan belajar siswa secara lebih akurat dan menyusun tindak lanjut yang tepat.

BAB IV

TAKSONOMI BLOOM DALAM PEMBELAJARAN

Taksonomi pada dasarnya dapat dipahami sebagai suatu sistem untuk mengelompokkan sesuatu berdasarkan ciri-ciri tertentu. Dalam dunia pendidikan, taksonomi berfungsi sebagai kerangka klasifikasi tujuan pembelajaran yang sering pula disebut tujuan instruksional, sasaran belajar, atau tujuan kinerja ke dalam tiga ranah utama. Pertama, ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengolahan pengetahuan. Kedua, ranah afektif yang menyangkut sikap, perasaan, emosi, serta sistem nilai yang dimiliki peserta didik. Ketiga, ranah psikomotor yang menekankan pada keterampilan fisik atau motorik. Seiring perkembangannya, sejumlah tokoh memberikan kontribusi penting pada pengembangan taksonomi sesuai bidangnya. Misalnya, Bloom, Merrill, dan Gagne banyak berperan dalam ranah kognitif; Krathwohl, Martin & Briggs, serta Gagne dalam ranah afektif; sementara Dave, Simpson, dan Gagne memberikan sumbangan pada ranah psikomotor.

Buku ini secara khusus berfokus pada Taksonomi Bloom yang telah direvisi, terutama pada ranah kognitif. Hal ini merujuk pada karya *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* yang ditulis oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (2001). Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif telah menjadi kerangka dasar yang digunakan secara luas di dunia pendidikan untuk merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun alat evaluasi, serta mengembangkan kurikulum (Chung, 1994; Lewy & Bathory, 1994; Postlethwaite, 1994).

Kerangka awal yang disusun Benjamin Bloom mencakup enam tingkatan kemampuan berpikir yang disusun secara hierarkis, mulai dari

yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Keenam tingkatan tersebut meliputi: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ciri utama dari kerangka ini terletak pada sifatnya yang bertahap: pencapaian level yang lebih tinggi menuntut penguasaan terlebih dahulu pada level yang lebih rendah.

Meski demikian, batas antara satu ranah dengan ranah lainnya tidaklah selalu jelas dan tegas. Sebagai contoh, tujuan kognitif pada tingkat penerapan sering kali melibatkan praktik nyata yang memerlukan keterampilan motorik. Demikian pula, perilaku kognitif seperti “memilih” kerap bersinggungan dengan ranah afektif karena menyangkut sikap atau nilai. Oleh sebab itu, ketika merumuskan tujuan pembelajaran, penetapannya dilakukan dengan memperhatikan ranah yang paling dominan dalam perilaku yang diharapkan.

A. Taksonomi Bloom (Awal)

Pada awalnya, Taksonomi Bloom menyusun klasifikasi perilaku belajar ke dalam enam tingkatan, mulai dari yang paling sederhana yaitu mengetahui, hingga yang paling kompleks yaitu mengevaluasi. Ranah kognitif dalam taksonomi ini menggambarkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik secara bertahap, dari sekadar mengingat informasi hingga mampu menilai dan mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu. Tingkatan-tingkatan tersebut menjadi dasar penting dalam merancang tujuan pembelajaran, menyusun materi, hingga menentukan bentuk evaluasi yang sesuai.

1). Pengetahuan (*Knowledge*)/C –1

Dalam ranah kognitif, pengetahuan dapat dipahami sebagai informasi yang dimiliki seseorang tentang metode, proses, pola, struktur, atau setting tertentu. Pengetahuan ini umumnya dibedakan ke dalam tiga kategori utama.

Pertama, pengetahuan tentang hal-hal pokok, yaitu kemampuan mengingat kembali informasi spesifik dengan penekanan pada simbol atau acuan konkret. Kategori ini mencakup pengetahuan tentang terminologi misalnya kata-kata umum beserta maknanya serta pengetahuan tentang fakta khusus seperti tanggal, peristiwa, tokoh, dan tempat.

Kedua, pengetahuan tentang cara memperlakukan hal-hal pokok, yakni pemahaman mengenai bagaimana suatu informasi dapat diorganisasi, dipelajari, dinilai, atau dikritisi. Contohnya meliputi pengetahuan tentang konvensi (cara khas menyajikan ide, seperti dalam puisi, drama, atau makalah ilmiah), urutan atau proses (arah, gerakan, atau tahapan dalam waktu), klasifikasi dan kategori yang mendasari suatu bidang, tolok ukur atau kriteria untuk menilai fakta dan pendapat, hingga metodologi penelitian termasuk teknik dan prosedurnya.

Ketiga, pengetahuan tentang hal-hal umum dan abstraksi, yaitu pengetahuan mengenai skema dan pola dasar yang digunakan untuk mengorganisasi fenomena dan ide. Kategori ini mencakup pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi sebagai rangkuman hasil pengamatan suatu fenomena serta teori dan struktur yang memberi gambaran menyeluruh, utuh, dan sistematis tentang fenomena, masalah, atau bidang yang kompleks.

2). Pemahaman (*Comprehension*)/C-2

Pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti makna dari sesuatu yang dikomunikasikan, sehingga seseorang tahu apa yang sedang disampaikan dan bisa menggunakan ide atau bahan tersebut tanpa harus selalu mengaitkannya dengan informasi lain. Pemahaman ini dibagi menjadi tiga bentuk utama.

Pertama, penerjemahan, yaitu kemampuan memahami suatu ide yang dinyatakan dengan cara berbeda dari bentuk aslinya. Misalnya, menjelaskan kembali sebuah teks dengan bahasa sendiri. Kedua, penafsiran, yaitu

memberikan penjelasan atau rangkuman atas suatu komunikasi. Contohnya, menafsirkan data sosial yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau diagram. Ketiga, ekstrapolasi, yaitu memperluas makna atau kecenderungan yang ada hingga melampaui data yang tersedia, dengan tujuan memahami implikasi, konsekuensi, atau dampak suatu fenomena. Misalnya, membuat pernyataan kritis untuk menanggapi kesimpulan dalam sebuah karya sastra.

3). Penerapan (*Application*)/C –3

Pada tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya, baik berupa gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, maupun prinsip dalam berbagai situasi nyata. Dengan kata lain, apa yang dipelajari tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat digunakan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya dapat dilihat ketika seseorang membuka tutup gelas agar teh lebih cepat mendingin dalam pelajaran fisika, menyirami tanaman agar tidak layu dalam biologi, atau memberikan obat merah pada luka dalam bidang kesehatan.

4). Analisis (*Analysis*) /C –4

Analisis dapat dipahami sebagai proses memecah atau memisahkan suatu komunikasi ke dalam unsur-unsur penyusunnya agar ide yang terkandung di dalamnya menjadi lebih jelas dan hubungan antaride terlihat lebih nyata. Dalam praktiknya, analisis mencakup tiga aspek penting. Pertama, analisis terhadap elemen, yaitu menguraikan bagian-bagian dasar dari suatu komunikasi. Kedua, analisis hubungan, yakni menelusuri keterkaitan dan interaksi antar elemen tersebut. Ketiga, analisis prinsip pengorganisasian, yaitu melihat bagaimana elemen-elemen itu tersusun dalam suatu struktur yang membentuk keseluruhan komunikasi.

5). Sintesis (*Synthesis*) / C –5

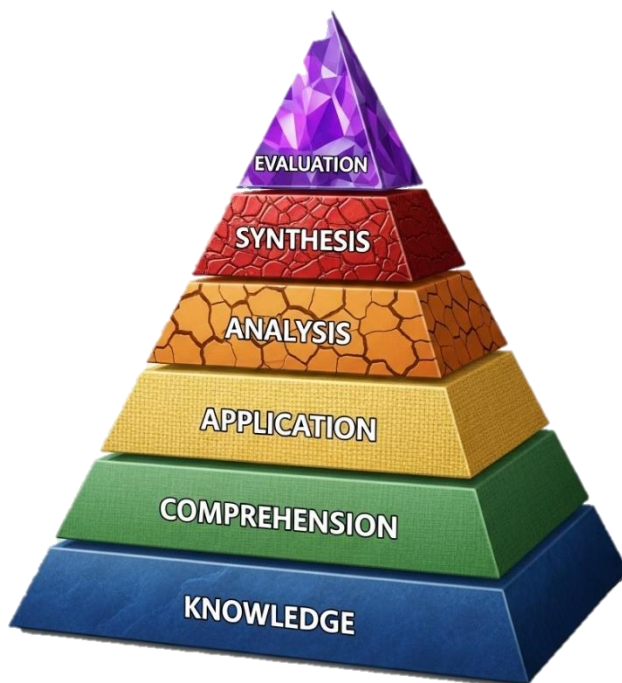
Sintesis adalah kemampuan untuk memadukan berbagai elemen atau bagian menjadi suatu kesatuan baru yang sebelumnya tidak terlihat secara

jelas. Proses ini dapat berupa penciptaan komunikasi yang unik, misalnya menyusun sebuah tulisan, pidato, atau karya seni yang mampu menyampaikan ide, perasaan, dan pengalaman kepada orang lain. Sintesis juga bisa berbentuk penyusunan rencana, seperti membuat rancangan kerja atau proposal kegiatan. Selain itu, sintesis mencakup penciptaan rangkaian hubungan abstrak, yaitu kemampuan menyusun kerangka atau klasifikasi tertentu untuk mengorganisasi data sehingga lebih mudah dipahami.

6). Evaluasi (*Evaluation*) / C –6

Evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai kualitas suatu materi atau metode dengan tujuan tertentu, menggunakan tolok ukur yang dapat bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Proses ini tidak sekadar memberikan penilaian, tetapi juga memastikan bahwa penilaian tersebut berlandaskan pada kriteria yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam kerangka taksonomi, evaluasi terbagi menjadi dua bentuk utama. Pertama, **evaluasi berdasarkan bukti internal**, yaitu menilai suatu komunikasi dari dalam dengan memperhatikan aspek logika, konsistensi, serta kriteria internal lainnya. Misalnya, seorang siswa dapat menemukan adanya kesalahan penalaran dalam sebuah argumen. Kedua, **evaluasi berdasarkan bukti eksternal**, yaitu penilaian yang dilakukan dengan membandingkan suatu materi dengan standar atau kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Contohnya adalah ketika siswa membandingkan teori, generalisasi, atau fakta-fakta pokok tentang suatu kebudayaan tertentu, sebagaimana digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif Awal.

B. Taksonomi Bloom Revisi

Selama hampir lima dekade, hierarki dalam Taksonomi Bloom telah menjadi fondasi utama dalam penyusunan tujuan pembelajaran, evaluasi, dan kurikulum di berbagai belahan dunia. Kerangka ini membantu para pendidik dalam memahami, mengorganisasi, serta menerapkan tujuan pendidikan, sehingga menjadikannya instrumen fundamental yang memiliki pengaruh sangat besar dalam dunia pendidikan modern. Namun, pada tahun 2001, terbit karya *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* yang dikembangkan oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl. Publikasi ini menandai lahirnya revisi Taksonomi Bloom.

Pertanyaan yang kemudian muncul adalah: mengapa karya monumental Bloom perlu direvisi? Ada beberapa alasan penting yang

mendasari hal ini. Pertama, diperlukan pembaruan agar *Handbook* Taksonomi Bloom tidak hanya dipandang sebagai dokumen historis, tetapi tetap relevan dan mampu menjawab kebutuhan pendidikan kontemporer. Seperti diungkapkan Rohwer dan Sloane (1994), banyak konsep dalam *Handbook* yang masih sangat dibutuhkan karena pendidikan tetap berhadapan dengan masalah desain program, implementasi kurikulum standar, dan evaluasi autentik.

Alasan kedua adalah perlunya integrasi pengetahuan dan gagasan baru ke dalam kerangka kategorisasi tujuan pendidikan. Dunia telah banyak berubah sejak 1956, dan perkembangan ilmu pengetahuan serta dinamika global telah memengaruhi paradigma pendidikan. Hal ini menegaskan urgensi revisi agar kerangka taksonomi tetap selaras dengan tuntutan zaman.

Alasan ketiga berkaitan dengan aspek konseptual. Taksonomi Bloom versi asli hanya menekankan satu dimensi, yaitu nomina, sementara perumusan tujuan pendidikan yang baik seharusnya memuat dua dimensi: verba untuk menunjukkan proses kognitif yang diharapkan, dan nomina untuk menunjukkan konten pengetahuan yang harus dikuasai siswa. Sejalan dengan pandangan Tyler (1994), tujuan pendidikan seharusnya merumuskan jenis perilaku yang diajarkan sekaligus konten yang mendukung siswa dalam mendemonstrasikan perilaku tersebut.

Alasan keempat adalah adanya ketidakseimbangan dalam pemanfaatan Taksonomi Bloom. Selama ini, penggunaannya lebih banyak terkonsentrasi pada aspek evaluasi, sementara fungsinya dalam perencanaan kurikulum dan pembelajaran kurang mendapat perhatian.

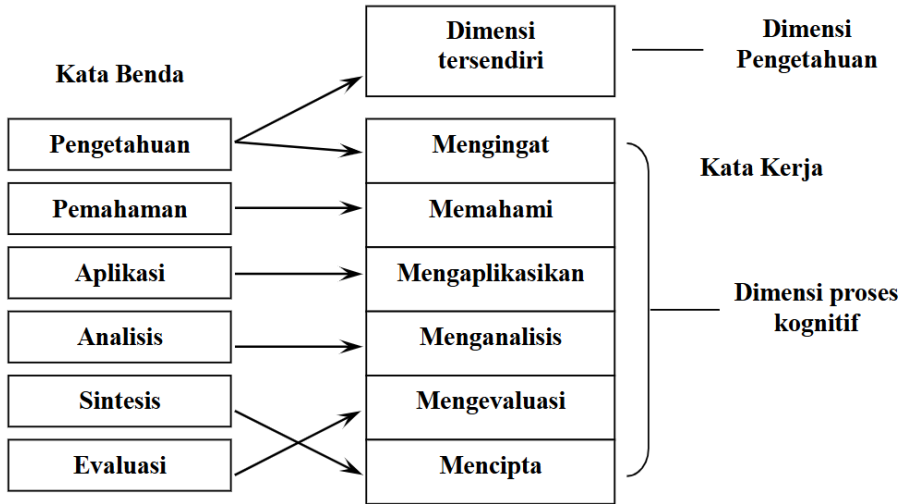
Alasan kelima adalah fokus yang terlalu besar pada enam kategori utama (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), sementara penjabaran pada subkategori kurang mendapat tempat.

Akibatnya, banyak praktisi cenderung mengabaikan subkategori yang sebetulnya bisa memberikan pemahaman lebih rinci.

Alasan keenam, jumlah subkategori dalam tiap level tidak proporsional. Misalnya, kategori pengetahuan dan pemahaman memiliki banyak subkategori, sementara empat kategori lainnya hanya sedikit.

Alasan ketujuh adalah sasaran utama dari Taksonomi Bloom versi asli yang lebih ditujukan untuk kalangan dosen. Padahal, dalam dunia pendidikan, peran perencanaan kurikulum, pembelajaran, dan evaluasi tidak hanya dilakukan oleh dosen, melainkan juga oleh guru dan praktisi pendidikan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan revisi taksonomi yang lebih inklusif dan relevan bagi seluruh pemangku kepentingan di bidang pendidikan.

Transformasi dari kerangka orisinal ke versi revisi inilah yang kemudian ditampilkan dalam Gambar 2.



Gambar 2 Perubahan dari Kerangka Pikir Asli ke Revisi (Anderson dan Krathwohl, 2001:268)

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat adanya perubahan penting dalam Taksonomi Bloom. Jika pada versi awal kategori ditulis dalam bentuk nomina, maka pada taksonomi revisi kategori diubah menjadi verba. Perubahan ini dilakukan agar lebih selaras dengan tujuan pendidikan, sebab tujuan pembelajaran pada dasarnya menggambarkan bahwa siswa *akan dapat melakukan sesuatu* (verba) dengan *sesuatu* (nomina).

Sebagai contoh, kategori pengetahuan dalam taksonomi asli bertransformasi menjadi mengingat. Kata kerja ini menggambarkan aktivitas nyata yang dilakukan siswa pada tahap awal, yaitu mengingat informasi yang dipelajari. Kategori pemahaman berubah menjadi memahami, istilah yang dipilih karena lebih umum digunakan oleh guru dan menekankan pada kemampuan dasar untuk mengerti pesan yang dikomunikasikan tanpa harus mengaitkannya dengan materi lain. Kategori aplikasi menjadi mengaplikasikan, sedangkan analisis berubah menjadi menganalisis keduanya mengalami perubahan bentuk dari kata benda ke kata kerja tanpa pergeseran makna yang signifikan.

Perubahan besar terjadi pada kategori sintesis, yang berevolusi menjadi mencipta. Jika sintesis terbatas pada penggabungan elemen-elemen untuk membentuk suatu kesatuan, maka mencipta mencakup proses yang lebih kompleks, yaitu menyusun elemen-elemen menjadi struktur koheren yang menghasilkan produk baru dan orisinal. Kategori terakhir, evaluasi, berubah menjadi mengevaluasi, yang juga hanya mengalami pergeseran bentuk dari nomina ke verba.

Selain perubahan kategori, revisi juga menambahkan dimensi baru. Pengetahuan, yang sebelumnya menjadi kategori dalam taksonomi asli, kini diposisikan sebagai dimensi independen. Hal ini karena setiap proses kognitif selalu membutuhkan pengetahuan sebagai substansi yang harus dikuasai peserta didik. Dengan demikian, taksonomi revisi terdiri dari dua

dimensi: dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) dan dimensi proses kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta). Hubungan antara kedua dimensi ini divisualisasikan dalam bentuk Tabel Taksonomi (Tabel 2, Gambar 2).

Revisi ini juga mencerminkan perubahan pandangan tentang pembelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran cenderung dipandang pasif, maka dalam paradigma baru, belajar dipahami sebagai proses aktif, kognitif, dan konstruktif. Peserta didik dianggap sebagai subjek yang aktif memilih informasi, mengolahnya, serta membangun makna berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki.

Salah satu hal menarik dalam perbandingan antara taksonomi asli dan revisi adalah perubahan posisi antara sintesis dan evaluasi. Pada taksonomi Bloom yang pertama, evaluasi ditempatkan sebagai tingkat kemampuan berpikir paling kompleks. Namun, dalam taksonomi revisi, posisi tertinggi justru diberikan pada kategori **mencipta**. Pergeseran ini tidak dilakukan tanpa alasan, melainkan didasarkan pada bukti empiris yang menunjukkan bahwa aktivitas mencipta menuntut keterlibatan proses berpikir yang lebih mendalam dan kompleks dibandingkan dengan sekadar melakukan evaluasi.

Dengan demikian, taksonomi revisi yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl (2001:66–88) menetapkan enam kategori proses kognitif yang disusun secara hierarkis, yaitu: **mengingat** (*remember*), **memahami** (*understand*), **mengaplikasikan** (*apply*), **menganalisis** (*analyze*), **mengevaluasi** (*evaluate*), dan **mencipta** (*create*).



Gambar 3 Taksonomi Bloom Versi Revisi

1) Mengingat (*Remember*)

Mengingat adalah kemampuan untuk memperoleh kembali pengetahuan dari ingatan, baik yang baru saja diperoleh maupun yang sudah lama tersimpan. Kemampuan ini menjadi dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) maupun pemecahan masalah (*problem solving*), sebab tanpa mengingat, siswa tidak bisa melangkah pada keterampilan berpikir yang lebih kompleks. Aktivitas mengingat mencakup dua hal, yaitu *recognition* (mengenali) dan *recalling* (memanggil kembali). *Recognition* berkaitan dengan pengetahuan masa lalu yang konkret, misalnya mengingat tanggal lahir, alamat, atau usia. Sementara itu, *recalling* membutuhkan proses kognitif lebih aktif karena siswa harus menarik informasi yang tersimpan di memori dengan cepat dan akurat.

2) Memahami (*Understand*)

Memahami mengacu pada kemampuan membangun pengertian dari pesan, bacaan, atau komunikasi yang diterima. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mulai menghubungkan dan mengolahnnya. Aktivitas memahami berkaitan erat dengan *classification*

(mengklasifikasikan) dan *comparing* (membandingkan). Mengklasifikasikan terjadi ketika siswa mengenali pengetahuan sebagai bagian dari kategori tertentu, biasanya dimulai dari contoh spesifik lalu ditarik ke konsep umum. Sementara membandingkan dilakukan dengan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, atau ide, sehingga siswa mampu menemukan ciri-ciri khas dari hal-hal yang diperbandingkan.

3) **Menerapkan (*Apply*)**

Menerapkan adalah proses kognitif ketika seseorang memanfaatkan atau menggunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan maupun menyelesaikan masalah. Kemampuan ini erat kaitannya dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Dalam penerapannya, terdapat dua kegiatan utama, yaitu menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

Menjalankan prosedur berarti siswa mampu menggunakan langkah-langkah yang sudah diketahui sebelumnya untuk menyelesaikan masalah atau melakukan percobaan. Pada tahap ini, siswa sudah memiliki informasi yang jelas serta dapat menentukan prosedur apa saja yang harus dilakukan. Namun, apabila siswa belum mengetahui prosedur yang tepat, mereka diperbolehkan untuk melakukan modifikasi dari prosedur baku yang sudah ada.

Mengimplementasikan muncul ketika siswa dihadapkan pada permasalahan yang baru atau masih asing. Karena belum mengenalinya, siswa harus terlebih dahulu memahami masalah tersebut sebelum menentukan prosedur yang sesuai untuk menyelesaikannya. Aktivitas ini juga berkaitan erat dengan proses kognitif lainnya, terutama memahami dan menciptakan, karena siswa tidak hanya mengikuti prosedur yang sudah ada, tetapi juga menyesuaikannya dengan situasi baru.

Dengan demikian, menerapkan dapat dipahami sebagai sebuah proses yang berkesinambungan. Awalnya, siswa menggunakan prosedur standar untuk menyelesaikan masalah yang sudah dikenal. Setelah itu, mereka akan menghadapi permasalahan baru yang lebih menantang, sehingga dituntut untuk mengenali masalah dengan baik dan memilih prosedur yang paling tepat untuk menyelesaikannya.

4) Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis adalah kemampuan memecahkan masalah dengan cara memisahkan setiap bagian dari permasalahan, lalu mencari keterkaitan antarbagian untuk memahami bagaimana hubungan tersebut menimbulkan masalah. Kemampuan ini menjadi salah satu yang paling sering dituntut dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hampir semua mata pelajaran menekankan pentingnya keterampilan analisis, bahkan kadang dianggap lebih utama dibandingkan kemampuan mengevaluasi atau menciptakan. Melalui pembelajaran, siswa diarahkan agar mampu membedakan fakta dan opini, serta menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Proses menganalisis mencakup dua aktivitas kognitif utama, yaitu memberi atribut (*attributing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). *Attributing* muncul ketika siswa menemukan suatu masalah dan berusaha membangun kembali pemahaman tentang asal-usul atau alasan di balik terjadinya masalah tersebut. Sementara itu, *organizing* berfokus pada identifikasi unsur-unsur dalam suatu komunikasi atau situasi, kemudian menata unsur-unsur itu sehingga membentuk hubungan yang sistematis dan koheren. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk mengenali unsur yang paling penting dan relevan, lalu menyusunnya ke dalam hubungan yang tepat agar menghasilkan pemahaman yang lebih jelas.

5) Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi.

Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

6) Menciptakan (*Create*)

Menciptakan adalah proses kognitif yang menuntut siswa untuk menggabungkan berbagai unsur menjadi satu kesatuan yang koheren, sehingga menghasilkan produk baru yang berbeda dari sebelumnya.

Aktivitas ini erat kaitannya dengan pengalaman belajar yang telah diperoleh pada pertemuan sebelumnya. Walaupun menciptakan sering dikaitkan dengan kemampuan berpikir kreatif, namun dalam konteks pembelajaran hal ini tidak berarti setiap siswa harus benar-benar menghasilkan karya orisinal yang sepenuhnya baru. Sebaliknya, kegiatan menciptakan lebih diarahkan pada kemampuan siswa untuk menyusun, mengorganisasi, dan menghasilkan suatu karya yang dapat dilakukan oleh semua peserta didik. Perbedaan utamanya dengan dimensi kognitif lainnya, seperti memahami, menerapkan, dan menganalisis, adalah bahwa dalam menciptakan siswa dituntut untuk bekerja dengan sesuatu yang benar-benar baru, bukan hanya mengolah informasi yang sudah dikenal sebelumnya.

Proses menciptakan sendiri meliputi dua aktivitas penting, yaitu *generating* dan *producing*. *Generating* berarti merepresentasikan suatu permasalahan dan menemukan alternatif solusi atau hipotesis yang dibutuhkan. Aktivitas ini erat kaitannya dengan berpikir divergen, yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Sementara itu, *producing* berfokus pada perencanaan serta penghasilan produk nyata sebagai jawaban atas permasalahan yang diberikan. Dalam tahap ini, siswa memanfaatkan berbagai jenis pengetahuan, mulai dari pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, hingga metakognitif, untuk dapat menciptakan sesuatu yang bermakna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Taksonomi Anderson dan Krathwohl (2001:66-88) disajikan pada Tabel 1.

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (communication spectrum)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (generating), merancang (designing), memproduksi (producing), merencanakan kembali (devising)	Negosiasi (negotiating), memoderatori (moderating), kolaborasi (collaborating)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Mengecek (checking), mengkritisi (critiquing), hipotesa (hypothesizing), eksperimen (experimenting)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (netmeeting), berkomentar (commenting), berdebat (debating)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (attributeing), mengorganisasikan (organizing), mengintegrasikan (integrating), mensahihkan (validating)	Menanyakan (Questioning), meninjau ulang (reviewing)
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (executing), mengimplementasikan (implementing), menyebarkan (sharing),	Posting, blogging, menjawab (replying)
Memahami/mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (classification), membandingkan (comparing), menginterpretasikan (interpreting), berpendapat (inferring)	Bercakap (chatting), menyumbang (contributing), networking,
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (recognition), memanggil kembali (recalling), mendeskripsikan (describing), mengidentifikasi (identifying)	Menulis teks (texting), mengirim pesan singkat (instantmessaging), berbicara (twittering)
	Berpikir Tingkat Rendah	

Tabel 1 Taksonomi Anderson dan Krathwohl

C. Dimensi Pengetahuan Taksonomi Revisi

Dalam Taksonomi Bloom revisi, dimensi pengetahuan (Tabel 2) ditempatkan sebagai dimensi yang berdiri sendiri dan memegang peranan penting dalam kerangka ini. Dimensi tersebut memuat empat kategori

pengetahuan utama yang menjadi dasar bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Tiga kategori pertama pada dasarnya merupakan pengembangan dari taksonomi Bloom orisinal. Namun, dalam versi revisi, beberapa istilah diganti, sementara sebagian subkategori direstrukturisasi ke dalam kelompok yang lebih umum agar lebih relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan kontemporer.

Selain tiga kategori yang sudah ada, taksonomi revisi menambahkan satu kategori baru yang sebelumnya belum tercakup, yaitu pengetahuan metakognitif. Kategori ini beserta seluruh subjenisnya memperluas cakupan kerangka taksonomi dengan menekankan pentingnya kesadaran dan pemahaman siswa terhadap proses berpikir mereka sendiri. Kehadiran dimensi metakognitif menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konten atau keterampilan prosedural, melainkan juga pada kemampuan reflektif yang memungkinkan siswa mengelola dan mengarahkan proses belajarnya secara lebih efektif.

Tabel 2 The Knowledge Dimension – Major Types and Subtypes

<i>Concrete knowledge</i> →			<i>Abstract knowledge</i>
<i>Factual</i>	<i>Conceptual</i>	<i>Procedural</i>	<i>Metacognitive</i>
<i>Knowledge of terminology</i>	<i>Knowledge of classifications and categories</i>	<i>Knowledge of subject-specific skills and algorithms</i>	<i>Strategic knowledge</i>
<i>knowledge of specific details and element</i>	<i>Knowledge of principles and generalizations</i>	<i>Knowledge of subject-specific techniques and methods</i>	<i>Knowledge about cognitive tasks, including appropriate contextual and conditional knowledge</i>
	<i>Knowledge of theories, models, and structures</i>	<i>Knowledge of criteria for determining when to use appropriate procedures</i>	<i>Self-knowledge</i>

Tabel 2 Dimensi Pengetahuan

a. Pengetahuan Faktual

Pengetahuan faktual merupakan landasan dasar dalam setiap disiplin ilmu. Jenis pengetahuan ini mencakup elemen-elemen fundamental yang digunakan para ahli untuk menjelaskan, memahami, sekaligus mengorganisasi bidang kajiannya secara sistematis. Bagi peserta didik, penguasaan pengetahuan faktual menjadi prasyarat penting sebelum mereka dapat mendalami lebih jauh suatu disiplin ilmu atau memecahkan persoalan yang muncul di dalamnya. Dengan kata lain, pengetahuan faktual adalah titik awal yang harus dikuasai agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Pengetahuan faktual terbagi ke dalam dua subjenis utama. Pertama, pengetahuan tentang terminologi, yaitu pengetahuan mengenai label serta simbol, baik verbal maupun nonverbal, seperti kata, angka, tanda, atau gambar. Setiap bidang ilmu memiliki kumpulan istilah dan simbol yang menjadi bahasa fundamental untuk memahami konsep-konsepnya. Misalnya, alfabet dalam bahasa, angka Romawi dalam matematika, kosakata dalam bahasa Indonesia, atau simbol-simbol pada peta dalam geografi. Terminologi ini tidak sekadar kumpulan tanda, tetapi berfungsi sebagai kunci yang membuka pemahaman terhadap isi disiplin ilmu tertentu.

Kedua, pengetahuan tentang detail dan elemen spesifik, yaitu pengetahuan mengenai fakta-fakta tertentu seperti peristiwa, tempat, tokoh, tanggal, maupun sumber informasi. Fakta-fakta ini bersifat konkret, dapat dipisahkan, dan berdiri sendiri sebagai unit pengetahuan yang penting. Setiap disiplin ilmu memiliki detail-detail spesifik yang harus dikuasai, misalnya nama tokoh, lokasi, dan peristiwa dalam sejarah proklamasi Indonesia, atau pengetahuan mengenai produk utama dan komoditas ekspor Indonesia dalam bidang ekonomi. Fakta-fakta tersebut membekali siswa dengan kerangka

pengetahuan dasar yang akan mendukung pemahaman mereka pada tingkatan yang lebih kompleks.

b. Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan konseptual mencakup pemahaman mengenai kategori, klasifikasi, serta hubungan antara dua atau lebih kategori pengetahuan yang membentuk struktur yang lebih kompleks. Jenis pengetahuan ini melibatkan skema, model mental, dan teori yang merepresentasikan cara manusia mengorganisasi dan menstrukturkan suatu bidang kajian. Melalui pengetahuan konseptual, seseorang dapat memahami bagaimana berbagai komponen informasi saling berhubungan secara sistematis, sekaligus bagaimana komponen-komponen tersebut berfungsi bersama membentuk suatu kesatuan yang bermakna. Pengetahuan konseptual terbagi ke dalam tiga subjenis utama, yaitu: (1) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori; (2) pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi; serta (3) pengetahuan tentang teori, model, dan struktur. Dalam hierarki ini, klasifikasi dan kategori menjadi fondasi bagi prinsip dan generalisasi, sementara prinsip dan generalisasi berperan sebagai dasar terbentuknya teori, model, dan struktur.

Subjenis pertama adalah pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori, yang mencakup kelas, kategori, divisi, serta susunan yang spesifik dalam suatu disiplin ilmu. Setiap bidang pengetahuan memiliki kerangka kategorisasi yang berfungsi untuk menemukan, menghubungkan, dan mengembangkan elemen-elemen baru. Melalui klasifikasi dan kategori, peserta didik dapat memahami keterkaitan antara berbagai elemen pengetahuan. Misalnya, ketika menganalisis sebuah cerita, mereka menggunakan kategori utama seperti alur, tokoh, dan latar. Dalam hal ini, alur dipahami sebagai kategori karena memiliki karakteristik tertentu yang dimiliki oleh semua jenis alur dalam karya sastra.

Selanjutnya, pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi muncul dari klasifikasi dan kategori yang lebih mendasar. Prinsip dan generalisasi merupakan elemen dominan dalam setiap disiplin ilmu, berfungsi sebagai dasar untuk memahami sekaligus menyelesaikan permasalahan yang lebih luas. Melalui prinsip dan generalisasi, fakta-fakta spesifik dapat dirangkum, proses dan hubungan antar detail dapat dijelaskan, serta keterkaitan antar kategori dapat dipahami secara lebih mendalam. Contoh penerapan pengetahuan ini antara lain pengetahuan mengenai generalisasi dalam kebudayaan masyarakat Jawa, atau pengetahuan tentang hukum-hukum dasar dalam geometri.

Adapun subjenis terakhir adalah pengetahuan tentang teori, model, dan struktur. Jenis pengetahuan ini mencakup pemahaman terhadap paradigma, epistemologi, teori, maupun model yang digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk mendeskripsikan, menjelaskan, memahami, hingga memprediksi suatu fenomena. Teori, model, dan struktur membantu peserta didik melihat hubungan yang lebih luas antar prinsip dan generalisasi. Sebagai contoh, pengetahuan tentang keterkaitan prinsip-prinsip dasar penjumlahan dapat menjadi fondasi bagi teori-teori dalam matematika, sementara pemahaman tentang struktur inti pemerintahan suatu kota memungkinkan siswa memahami dinamika penyelenggaraan pemerintahan lokal.

c. Pengetahuan Prosedural

Pengetahuan prosedural dapat dipahami sebagai “*pengetahuan tentang cara*” melakukan sesuatu. Jenis pengetahuan ini mencakup keterampilan, algoritma, teknik, dan metode yang secara keseluruhan disebut sebagai prosedur (Alexander dkk., 1991; Anderson, 1983; deJong & Ferguson-Hessler, 1996; Dochy & Alexander, 1995). Dengan kata lain, pengetahuan prosedural erat kaitannya dengan pertanyaan “bagaimana”

suatu hal dilakukan. Dalam taksonomi revisi, pengetahuan prosedural dibedakan ke dalam tiga subjenis, yaitu: (1) pengetahuan tentang keterampilan dalam bidang tertentu dan algoritma; (2) pengetahuan tentang teknik dan metode dalam bidang tertentu; serta (3) pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan kapan suatu prosedur digunakan secara tepat.

Subjenis pertama adalah pengetahuan tentang keterampilan dalam bidang tertentu dan algoritma. Pengetahuan ini berkaitan dengan langkah-langkah atau prosedur yang jelas dan terstruktur dalam menyelesaikan suatu tugas. Misalnya, mengetahui cara menjumlahkan 2 dan 2 dengan algoritma tertentu merupakan pengetahuan prosedural, sedangkan hasil penjumlahannya, yaitu 4, merupakan pengetahuan faktual. Perbedaan ini menegaskan bahwa pengetahuan prosedural lebih menekankan pada *cara* melakukan, bukan pada *hasil* yang diperoleh.

Subjenis kedua adalah pengetahuan tentang teknik dan metode dalam bidang tertentu. Jenis pengetahuan ini tidak hanya mencakup langkah-langkah teknis, tetapi juga strategi berpikir yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Fokus utamanya bukan pada jawaban akhir atau hasil pemikiran, melainkan pada proses bagaimana seseorang dapat menemukan solusi. Contohnya, dalam menyelesaikan persoalan matematika atau menulis sebuah esai, yang dipelajari bukan semata hasil akhir, melainkan teknik berpikir dan metode yang digunakan dalam prosesnya.

Subjenis ketiga adalah pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan kapan harus menggunakan prosedur yang tepat. Jenis pengetahuan ini berfungsi sebagai panduan bagi seseorang dalam memilih prosedur yang paling sesuai dengan konteks permasalahan. Misalnya, pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan jenis esai apa yang harus ditulis—apakah esai eksposisi, deskripsi, atau persuasi—atau pengetahuan

tentang kriteria dalam memilih metode tertentu untuk menyelesaikan persamaan aljabar. Dengan demikian, pengetahuan ini menuntut keterampilan reflektif dalam menyesuaikan prosedur dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi.

d. Pengetahuan Metakognitif

Pengetahuan metakognitif merupakan dimensi baru yang diperkenalkan dalam taksonomi revisi. Pencantumannya didasarkan pada temuan-temuan penelitian mutakhir yang menegaskan betapa pentingnya pengetahuan siswa mengenai kognisi mereka sendiri, serta bagaimana mereka mengendalikan kognisi tersebut dalam proses belajar (Bransford dkk., 1999; Sternberg, 1985; Zimmerman & Schunk, 1998). Salah satu arah baru dalam penelitian dan praktik pendidikan saat ini adalah mendorong siswa untuk lebih sadar dan bertanggung jawab atas cara mereka berpikir dan belajar. Dengan demikian, pengetahuan metakognitif berfungsi sebagai bekal agar peserta didik dapat mengelola, memonitor, dan mengevaluasi strategi belajarnya secara mandiri. Dalam taksonomi revisi, pengetahuan metakognitif dibagi menjadi tiga subjenis: (1) pengetahuan strategis, (2) pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif yang mencakup pengetahuan kontekstual dan kondisional, serta (3) pengetahuan diri.

Subjenis pertama adalah pengetahuan strategis, yaitu pengetahuan tentang berbagai strategi belajar, berpikir, dan pemecahan masalah. Misalnya, strategi yang digunakan siswa untuk menghafal materi pelajaran, memahami bacaan, atau menangkap penjelasan guru di kelas. Strategi belajar ini umumnya dikelompokkan menjadi tiga: *pengulangan*, *elaborasi*, dan *organisasi*. Strategi pengulangan dilakukan dengan mengulang kata-kata atau istilah penting agar lebih mudah diingat. Strategi elaborasi mencakup aktivitas seperti merangkum, memparafrase, atau menyeleksi gagasan utama dalam sebuah teks. Sementara itu, strategi organisasi menuntut siswa

menyusun kerangka materi, membuat peta konsep, atau mencatat secara sistematis sehingga informasi dapat lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Subjenis kedua adalah pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif, yang mencakup aspek kontekstual dan kondisional. Flavell (1979) menjelaskan bahwa pengetahuan metakognitif melibatkan kesadaran bahwa berbagai tugas kognitif memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga memerlukan sistem kognitif tertentu beserta strategi yang sesuai. Selain itu, Paris dkk. (1983) menekankan pentingnya pengetahuan kondisional, yakni kemampuan siswa untuk mengetahui *kapan* dan *mengapa* strategi tertentu perlu digunakan. Dengan kata lain, siswa bukan hanya memahami strategi belajar, tetapi juga mampu menyesuaikannya dengan situasi dan kebutuhan belajar yang spesifik.

Subjenis ketiga adalah pengetahuan diri, yang menurut Flavell (1979) merupakan komponen penting dalam metakognisi. Pengetahuan diri mencakup kesadaran siswa terhadap kekuatan, kelemahan, minat, bakat, dan motivasi yang mereka miliki dalam kaitannya dengan aktivitas kognitif dan pembelajaran. Dengan memiliki pengetahuan diri yang baik, siswa dapat memanfaatkan potensi yang mereka miliki sekaligus mengatasi keterbatasan mereka dalam belajar.

Secara keseluruhan, pengetahuan metakognitif membantu siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pengelola proses belajar mereka sendiri. Dimensi ini menempatkan siswa sebagai aktor aktif dalam membangun kesadaran, mengatur strategi, dan merefleksikan kemajuan belajarnya. Gambar 3 dalam naskah menampilkan kombinasi antara *cognitive process dimension* dan *knowledge dimension* yang memperlihatkan hubungan erat antara proses berpikir dan berbagai jenis pengetahuan, termasuk pengetahuan metakognitif.



Gambar 3 *Combinations of the Cognitive Process and Knowledge Dimensions* (Heer, 2012)

Dimensi proses kognitif dalam taksonomi revisi mencakup enam kategori utama, yakni *mengingat*, *memahami*, *mengaplikasikan*, *menganalisis*, *mengevaluasi*, dan *mencipta*. Keenam kategori ini membentuk tingkatan kemampuan berpikir yang saling berkaitan, mulai dari keterampilan paling dasar hingga keterampilan berpikir tingkat tinggi. Setiap kategori merepresentasikan proses mental yang berbeda dan digunakan untuk menggambarkan bagaimana peserta didik memproses, mengembangkan, serta menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam konteks pembelajaran.

Rincian lebih lanjut mengenai masing-masing kategori dalam dimensi proses kognitif dapat dilihat pada Tabel 3, yang memaparkan karakteristik, fokus, dan peran setiap kategori dalam pembelajaran.

Tabel 3. Kategori Taksonomi Anderson dan Kratwohl

No.	Kategori dan Proses Kognitif	Nama-nama Lain	Definisi dan Contoh
1.	Mengingat-Mengambil Pengetahuan dari memori jangka panjang		
	1.1. Mengenali	Mengidentifikasi	Menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut (misalnya, mengenali tanggal terjadinya peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
	1.2 Mengingat Kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang (misalnya mengingat kembali tanggal peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
2.	Memahami–Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru		
	2.1 Menafsirkan	Mengklarifikasikan Memparafrasekan Mempresentasi Menerjemahkan	Mengubah satu bentuk gambaran (misalnya angka) jadi bentuk lain (misalnya kata-kata), (misalnya memparafrasekan puisi menjadi karangan bebas
	2.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan Memberi contoh	Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip (misalnya memberi contoh tentang aliran-aliran seni lukis)
	2.3 Mengklasifikasikan	Mengategorikan Mengelompokkan	Menentukan sesuatu dalam satu kategori (misalnya mengklasifikasikan hewan-hewan bertulang belakang)
	2.4 Merangkum	Mengabstraksi Menggeneralisasi	Mengabstraksikan tema umum atau poin-poin pokok (misalnya menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi)
	2.5 Menyimpulkan	Menyarikan Mengekstrapolasi Menginterpolasi Memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima (misalnya dalam belajar bahasa Inggris, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contohnya)
	2.6 Membandingkan	Mengontraskan Memetakan Mencocokkan	Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek, dan semacamnya (misalnya, membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang)
	2.7 Menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab-akibat dalam sebuah sistem (misalnya, menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke 18 di Indonesia)
3.	Mengaplikasikan –Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu		
	3.1 Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari
	3.2 Mengimplementasikan	Menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familier (misalnya, menggunakan Hukum Newton kedua pada konteks yang tepat)
4.	Menganalisis –Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan		
	4.1 Membedakan	Menyendirikan, Memilah, Memfokuskan, Memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dan tidak relevan, (membedakan antara bilangan prima dan bukan bilangan prima dalam matematika)

	4.2 Mengorganisasi	Menemukan koherensi, Memadukan, Membuat garis besar, Mendeskripsikan peran, Menstrukturkan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur (misalnya, menyusun bukti-bukti dalam cerita sejarah menjadi bukti-bukti yang mendukung dan menentang suatu penjelasan historis)
	4.3 Mengatribusikan	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, bias, nilai, atau maksud dibalik materi pelajaran (misalnya menunjukkan sudut pandang penulis suatu cerita berdasarkan latar belakang pendidikan penulis tersebut)
5.	Mengevaluasi–Mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar		
	5.1 Memeriksa	Mengoordinasi, Mendeteksi, Memonitor, Menguji	Menemukan kesalahan dalam suatu proses atau produk; menemukan efektivitas suatu prosedur yang sedang dipraktikkan (misalnya memeriksa apakah kesimpulan seseorang sesuai dengan data-data pengamatan atau tidak)
	5.2 Mengkritik	Menilai	Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal; menentukan apakah suatu produk memiliki konsistensi eksternal, menemukan ketepatan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah (misalnya, menentukan satu metode dari dua metode untuk menyelesaikan suatu masalah)
6.	Mencipta–Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal		
	6.1 Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis-hipotesis berdasarkan kriteria (misalnya membuat hipotesis tentang sebab-sebab terjadinya gempa bumi)
	6.2 Merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas (misalnya merencanakan proposal penelitian tentang topik sejarah Candi Borobudur)
	6.3 Memproduksi	Mengonstruksi	Menciptakan suatu produk (misalnya membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

Taksonomi pada dasarnya merupakan sistem pengelompokan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Dalam ranah pendidikan, taksonomi berfungsi sebagai kerangka klasifikasi tujuan pembelajaran yang mencakup berbagai istilah, seperti tujuan instruksional, sasaran pembelajaran, maupun kompetensi yang ingin dicapai. Konsep taksonomi pembelajaran ini disusun secara hierarkis, mulai dari tingkat dasar hingga ke tingkat yang lebih kompleks, di mana pencapaian pada level yang lebih tinggi selalu menuntut penguasaan terhadap level yang lebih rendah sebagai prasyarat.

Salah satu yang paling berpengaruh adalah Taksonomi Bloom dalam domain kognitif. Taksonomi ini telah menjadi fondasi utama dalam perumusan tujuan pendidikan, penyusunan evaluasi, hingga pengembangan kurikulum. Hierarkinya terdiri atas enam tingkatan, yakni: (1) pengetahuan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) penerapan (*application*), (4) analisis (*analysis*), (5) sintesis (*synthesis*), dan (6) evaluasi (*evaluation*). Selama hampir lima dekade, kerangka ini telah diimplementasikan secara luas untuk mendukung perancangan tujuan pembelajaran, penyusunan instrumen asesmen, serta perencanaan kurikulum di berbagai konteks pendidikan.

Namun, seiring perkembangan ilmu dan kebutuhan pendidikan, dilakukanlah revisi substansial terhadap struktur orisinal Taksonomi Bloom. Salah satu perubahan mendasar adalah pergeseran orientasi linguistik dari bentuk *nomina* ke *verba*. Transformasi ini dimaksudkan agar lebih sesuai dengan karakteristik tujuan pendidikan, yang pada dasarnya menekankan kemampuan peserta didik untuk *melakukan* suatu aktivitas (*verba*) terhadap konten tertentu (*nomina*). Revisi yang diprakarsai oleh Anderson dan Krathwohl kemudian menghasilkan enam kategori baru, yaitu: (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understand*), (3) mengaplikasikan (*apply*), (4) menganalisis (*analyze*), (5) mengevaluasi (*evaluate*), dan (6) mencipta (*create*).

BAB V

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF, PENERAPAN DAN IMPLIKASINYA

Pendidikan abad ke-21 menuntut pembaruan mendasar dalam cara guru mengajar dan siswa belajar. Dunia yang serba digital, cepat, dan kompleks menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C). Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi dapat bersifat satu arah atau didominasi oleh guru (*teacher-centered*), melainkan harus bergerak menuju pembelajaran yang bersifat partisipatif dan dialogis (*student-centered*). Salah satu pendekatan strategis yang mampu mengakomodasi tuntutan ini adalah model pembelajaran interaktif.

Model pembelajaran interaktif merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada interaksi timbal balik antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suasana yang aktif dan kolaboratif. Menurut Komara (2021), pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai proses komunikasi dua arah atau lebih yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar, di mana peserta didik tidak hanya menjadi objek yang menerima informasi, melainkan subjek yang aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya. Dalam pembelajaran interaktif, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan mediator.

Urgensi penggunaan model pembelajaran interaktif tidak terlepas dari kenyataan bahwa proses belajar sejatinya merupakan proses sosial. Vygotsky (1978) dalam teori sosiokulturalnya menekankan bahwa perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Ia memperkenalkan konsep *zone of proximal development* (ZPD), yakni jarak

antara kemampuan aktual yang dimiliki siswa dengan potensi yang dapat dicapai melalui bantuan orang lain (*scaffolding*). Model pembelajaran interaktif secara langsung merespons teori ini dengan menyediakan ruang bagi interaksi, kolaborasi, dan pertukaran pengalaman antarpeserta didik dalam proses belajar.

Di sisi lain, pendekatan interaktif dalam pembelajaran juga selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga menerapkannya dalam konteks yang relevan dengan pengalaman mereka. Hal ini memperkuat motivasi belajar serta mempercepat internalisasi konsep karena peserta didik merasa terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar.

Dalam praktiknya, model pembelajaran interaktif dapat mengambil berbagai bentuk, mulai dari diskusi kelompok, simulasi, role play, pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), hingga pemanfaatan teknologi digital dalam kelas kolaboratif daring (*online collaborative learning*). Model-model ini tidak hanya membangun pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, etika, dan sikap kerja yang dibutuhkan di dunia nyata. Pembelajaran interaktif dengan demikian menjadi wahana strategis dalam pengembangan kompetensi abad ke-21.

Komara (2021) menyatakan bahwa keefektifan pembelajaran interaktif sangat ditentukan oleh empat aspek utama: perencanaan sintaks pembelajaran yang jelas, sistem sosial yang terbuka dan mendukung, prinsip reaksi yang memberi ruang bagi keberagaman respons siswa, serta dukungan media dan sumber belajar yang relevan. Keempat komponen ini harus

diintegrasikan dalam rancangan pembelajaran agar model interaktif dapat berjalan optimal dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Secara filosofis, pembelajaran interaktif berpijak pada pandangan konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam hal ini, siswa bukan hanya penerima pasif informasi, tetapi agen aktif yang membentuk makna melalui kegiatan reflektif dan dialogis. Bruner (1966) menegaskan bahwa siswa akan lebih memahami konsep jika mereka terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif membuka ruang bagi siswa untuk berpikir, menalar, dan membangun pemahaman melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Dari sisi psikologi pendidikan, model pembelajaran interaktif juga memperkuat motivasi intrinsik siswa. Menurut teori motivasi self-determination dari Deci dan Ryan (1985), kebutuhan akan keterlibatan sosial (*relatedness*), otonomi (*autonomy*), dan kompetensi (*competence*) menjadi faktor kunci dalam meningkatkan motivasi belajar. Model interaktif merespons kebutuhan ini dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi, memberi kesempatan siswa untuk mengatur proses belajarnya, dan memberikan tantangan yang dapat mereka capai dengan bantuan rekan dan guru.

Lebih jauh lagi, dalam era digital, model pembelajaran interaktif mendapat dimensi baru melalui pemanfaatan teknologi. Platform pembelajaran daring, media sosial pendidikan, dan aplikasi kolaboratif memungkinkan terjadinya pembelajaran interaktif secara asinkron dan sinkron. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi dapat berlangsung dalam komunitas digital yang luas, di mana siswa dapat

berdiskusi, berbagi, dan berkarya bersama. Hal ini mengarah pada terbentuknya ekosistem belajar yang lebih inklusif, adaptif, dan demokratis. Namun demikian, implementasi model pembelajaran interaktif juga memerlukan sejumlah prasyarat. Guru perlu memiliki kompetensi pedagogik dan keterampilan komunikasi yang tinggi untuk mengelola dinamika kelas interaktif. Di samping itu, sarana pendukung seperti ruang kelas yang fleksibel, perangkat teknologi, serta modul pembelajaran berbasis aktivitas harus tersedia. Tanpa prasyarat ini, pembelajaran interaktif berpotensi menjadi kegiatan yang tidak terstruktur dan membingungkan bagi siswa.

Secara kelembagaan, keberhasilan pembelajaran interaktif juga memerlukan dukungan dari kurikulum yang fleksibel dan mendorong pendekatan berbasis aktivitas. Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek memberikan ruang yang luas bagi pengembangan model pembelajaran interaktif, terutama melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5). Hal ini memperkuat relevansi model interaktif dalam konteks kebijakan pendidikan nasional.

Dengan mempertimbangkan berbagai landasan teoretis dan empirik tersebut, pembelajaran interaktif tidak hanya menjadi alternatif, melainkan kebutuhan dalam pendidikan kontemporer. Ia menawarkan pendekatan yang mampu menjawab tantangan pendidikan global, sekaligus memperkuat karakter dan daya saing peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman yang utuh tentang definisi, jenis, komponen, dan sintaks model pembelajaran interaktif menjadi kunci dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang transformatif dan holistik.

A. Definisi Model Pembelajaran Interaktif

Dalam dunia pendidikan modern, pendekatan pembelajaran telah bergeser dari paradigma tradisional yang berpusat pada guru menuju

pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar. Perubahan ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya teori belajar konstruktivistik, kebutuhan pengembangan keterampilan abad ke-21, serta kemajuan teknologi yang menghadirkan berbagai bentuk interaksi dalam kegiatan belajar-mengajar. Di tengah dinamika ini, konsep *model pembelajaran interaktif* menjadi sangat relevan dan strategis untuk diadopsi dalam sistem pendidikan, terutama dalam rangka menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, partisipatif, dan adaptif terhadap tantangan zaman.

Secara terminologis, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam proses pembelajaran. Joyce, Weil, dan Calhoun (2014) mendefinisikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang materi pengajaran, membimbing kegiatan pembelajaran di kelas, dan membantu guru dalam merancang instrumen evaluasi yang sesuai. Model pembelajaran tidak hanya memberikan arah bagi guru dalam merencanakan pengajaran, tetapi juga menentukan interaksi antara guru, siswa, materi, dan lingkungan belajar.

Adapun *model pembelajaran interaktif* secara khusus mengacu pada model pembelajaran yang menekankan pentingnya komunikasi dua arah atau lebih antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Dalam model ini, siswa berperan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuan melalui interaksi, eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah bersama. Endang Komara (2021) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif merupakan proses yang berlangsung dalam hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan proses komunikasi, penguatan, refleksi, dan dialog

pedagogis yang bertujuan untuk mencapai transformasi pengetahuan dan nilai.

Ciri utama model pembelajaran interaktif adalah adanya keterlibatan siswa yang intens dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup keterlibatan secara kognitif (berpikir kritis dan analitis), afektif (motivasi dan nilai), serta psikomotorik (tindakan dan keterampilan). Interaktivitas tidak hanya terjadi secara verbal melalui diskusi atau tanya jawab, tetapi juga secara non-verbal melalui kegiatan bersama, kerja kelompok, simulasi, pemecahan masalah, dan proyek kolaboratif. Dengan demikian, model ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, demokratis, dan memberdayakan semua peserta didik untuk menjadi pembelajar yang aktif dan reflektif.

Lebih lanjut, Komara menekankan bahwa pembelajaran interaktif bersifat holistik, di mana proses kognitif siswa didukung oleh interaksi sosial yang sehat, lingkungan belajar yang mendukung, serta media pembelajaran yang sesuai. Dalam pandangan ini, interaktivitas bukan hanya strategi teknis, tetapi juga pendekatan pedagogis yang menyeluruh dalam membentuk manusia pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab.

Dari sisi teoretis, model pembelajaran interaktif berakar pada teori konstruktivisme, terutama pandangan yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky (1978), proses belajar tidak hanya terjadi secara internal, tetapi sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Ia mengemukakan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa akan lebih optimal jika mereka belajar melalui interaksi sosial dengan orang yang lebih ahli atau dengan teman sebaya yang lebih berpengalaman. Dalam konteks model interaktif, pembelajaran diposisikan sebagai kegiatan sosial yang melibatkan dialog, kolaborasi, dan mediasi simbolik.

Selain itu, Bruner (1966) dalam teorinya tentang pembelajaran penemuan (*discovery learning*) juga mendukung pentingnya interaktivitas dalam belajar. Ia berpendapat bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep jika mereka menemukan dan membangun makna sendiri daripada hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan, menguji hipotesis, dan merefleksikan temuan mereka melalui interaksi dengan rekan, guru, dan lingkungan.

Model pembelajaran interaktif juga berkaitan erat dengan prinsip *andragogi* dalam pendidikan orang dewasa yang diperkenalkan oleh Knowles (1980). Dalam *andragogi*, pembelajaran lebih menekankan pada pengalaman belajar, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Ini menjadikan model interaktif sangat cocok untuk diterapkan tidak hanya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, tetapi juga dalam pendidikan tinggi, pelatihan kerja, dan pengembangan profesional.

Salah satu kekuatan utama dari model pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pengembangan kompetensi abad ke-21, yang mencakup keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, literasi digital, dan kecakapan sosial-emosional. Melalui kegiatan belajar yang berbasis interaksi, peserta didik dibiasakan untuk berargumentasi secara logis, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan bekerja sama dalam tim lintas latar belakang. Kegiatan seperti diskusi kelompok, role play, presentasi kolaboratif, debat, dan simulasi merupakan bagian integral dari pendekatan interaktif ini.

Dalam konteks implementasi di kelas, model pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai strategi dan metode seperti *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (PjBL)*, *Cooperative Learning*,

Socratic Dialogue, Case Method, Blended Learning, dan Flipped Classroom. Meskipun memiliki sintaks yang berbeda, kesemua pendekatan tersebut memiliki kesamaan dalam hal menekankan interaksi, partisipasi aktif, dan peran guru sebagai fasilitator.

Kehadiran teknologi digital turut memperkaya dimensi interaktivitas dalam pembelajaran. Platform pembelajaran daring seperti Google Classroom, Moodle, Zoom, Padlet, dan Edmodo memungkinkan interaksi terjadi tidak hanya secara tatap muka, tetapi juga secara daring (*synchronous* maupun *asynchronous*). Teknologi memungkinkan terjadinya diskusi lintas ruang dan waktu, kerja sama dalam dokumen daring, serta umpan balik instan dari guru dan teman sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif digital atau *digital interactive learning* menjadi bentuk evolusi dari pendekatan interaktif dalam era Revolusi Industri 4.0.

Namun demikian, penerapan model pembelajaran interaktif memerlukan pemahaman yang komprehensif dari pendidik. Guru perlu memiliki kompetensi dalam merancang kegiatan belajar yang partisipatif, mengelola dinamika kelompok, menggunakan teknologi pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajar secara otentik. Tanpa dukungan kemampuan ini, pembelajaran interaktif dapat menjadi tidak terarah dan justru menimbulkan kebingungan di kalangan peserta didik.

Selain itu, model ini juga menuntut kesiapan peserta didik untuk berperan aktif, berkomunikasi, dan bekerja sama. Dalam beberapa kasus, siswa yang terbiasa dengan pembelajaran pasif mengalami kesulitan beradaptasi dengan pembelajaran interaktif yang menuntut inisiatif dan keberanian menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya pembiasaan, pendampingan, dan pembinaan sikap belajar mandiri sejak dini agar model ini dapat diterapkan secara efektif.

Dari segi kelembagaan, keberhasilan implementasi pembelajaran interaktif sangat bergantung pada kebijakan pendidikan, kurikulum yang fleksibel, serta tersedianya sumber daya dan fasilitas pendukung. Kurikulum Merdeka yang digagas oleh Kemendikbudristek (2022) memberikan ruang yang luas bagi pengembangan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui pendekatan proyek dan kegiatan berbasis komunitas. Ini menjadi peluang besar bagi model pembelajaran interaktif untuk diimplementasikan secara luas dan konsisten.

Secara keseluruhan, model pembelajaran interaktif merupakan pendekatan pedagogis yang tidak hanya mengubah cara siswa belajar, tetapi juga cara guru mengajar dan mendesain pengalaman belajar. Dalam model ini, pembelajaran dipandang sebagai proses kolaboratif yang penuh makna, berorientasi pada pengembangan keterampilan hidup, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik di era global. Pemahaman yang utuh terhadap definisi model ini menjadi fondasi utama dalam mengembangkan desain pembelajaran yang inovatif, humanistik, dan relevan dengan tantangan masa depan pendidikan.

B. Jenis Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi sosial, komunikasi timbal balik, dan aktivitas kolaboratif selama proses belajar. Model ini tidak bersifat tunggal, melainkan hadir dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks sosial dan teknologi pembelajaran. Berdasarkan kajian literatur dan pandangan para ahli, termasuk Endang Komara (2021), terdapat beberapa model pembelajaran interaktif yang umum digunakan di berbagai jenjang pendidikan.

1. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model ini mengutamakan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam *Cooperative Learning*, siswa saling membantu dan bertanggung jawab atas pencapaian rekan kelompoknya. Adapun ciri utama adalah aktivitas belajar dilakukan secara kolaboratif, tanggung jawab individu dan kelompok dijaga secara seimbang, penguatan keterampilan sosial menjadi bagian dari pembelajaran, bentuk-bentuk yang populer seperti *Jigsaw* bahwa setiap anggota kelompok mempelajari bagian materi berbeda, lalu saling mengajarkan, *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) dengan kelompok bekerja sama setelah menerima pelajaran dari guru, kemudian diuji secara individu, *Think-Pair-Share* bahwa siswa berpikir mandiri, berdiskusi berpasangan, lalu membagikan ide ke kelas. Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan kemampuan komunikasi siswa.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning / PBL*)

Problem-Based Learning menekankan penyelesaian masalah nyata sebagai pusat pembelajaran. Peserta didik diberikan skenario atau kasus yang kompleks untuk dianalisis dan diselesaikan. Tahapan utama dan penerapan dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran mendalam dan aktivitas siswanya antara lain sebagai berikut:

Tabel 4 Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Sintaks Problem Based Learning (PBL)	Tahapan Pembelajaran Mendalam	Penjelasan Keterkaitan
1. Orientasi terhadap masalah	Memahami	Siswa diperkenalkan pada masalah kontekstual untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman awal.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar		Siswa memahami peran masing-masing, merumuskan pertanyaan, dan merancang strategi penyelesaian.
3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok	Mengaplikasikan	Siswa mengumpulkan dan menganalisis informasi untuk menjawab permasalahan.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya		Siswa menerapkan hasil temuan dalam bentuk presentasi atau produk solusi.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Merefleksikan	Siswa merefleksikan efektivitas solusi dan proses berpikirnya serta menyusun pemahaman baru.

Problem-Based Learning menciptakan suasana belajar yang mendorong berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja tim. Selain itu, model ini memperkuat kemampuan riset dan pengambilan keputusan secara kolaboratif (Hmelo-Silver, 2004).

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning / PjBL)

Model PjBL melibatkan peserta didik dalam proyek jangka menengah atau panjang yang menuntut integrasi pengetahuan lintas bidang. Siswa terlibat dalam proses investigasi, desain, implementasi, hingga penyajian produk. Adapun penerapan dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran mendalam serta aktivitas siswanya sebagai berikut.

Tabel 5 Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Sintak PJBL (Project Based Learning)	Tahapan Pembelajaran Mendalam	Penjelasan Keterkaitan
1. Menentukan pertanyaan mendasar	Memahami	Peserta didik diajak memahami isu atau permasalahan yang kontekstual dan menantang.
2. Mendesain perencanaan proyek	Memahami	Siswa memahami langkah-langkah kerja, tujuan, dan pembagian peran dalam proyek.
3. Menyusun jadwal	Memahami / Mengaplikasikan	Siswa memahami dan mulai menerapkan perencanaan waktu secara mandiri dan terstruktur.
4. Memonitor kemajuan proyek	Mengaplikasikan	Siswa melaksanakan proyek sesuai jadwal sambil mengembangkan keterampilan kolaboratif.
5. Menguji hasil	Mengaplikasikan / Merefleksikan	Siswa membandingkan hasil dengan tujuan awal, melakukan penyesuaian atau perbaikan.
6. Mengevaluasi pengalaman belajar	Merefleksikan	Siswa merefleksikan proses, tantangan, dan pembelajaran yang diperoleh selama proyek.

Model ini sangat sesuai untuk penguatan kompetensi abad 21, terutama kreativitas, kolaborasi, dan literasi teknologi (Bell, 2010). Dalam konteks pembelajaran interaktif, PjBL menekankan interaksi intensif antara anggota tim dan pemanfaatan media pembelajaran digital.

4. Model Inquiry Learning

Pembelajaran berbasis inkuiri mengajak siswa untuk mengembangkan pemahaman melalui eksplorasi dan pertanyaan. Guru mendorong siswa untuk menemukan konsep sendiri melalui investigasi dan refleksi. Adapun prosedur penerapan dengan dikaitkan pendekatan pembelajaran mendalam yang saat ini sedang digulirkan Kemendikdasmen R.I antara lain sebagai berikut.

Tabel 6 *Model Inquiry Learning*

Sintaks Inquiry Based Learning	Tahapan Pembelajaran Mendalam	Penjelasan Keterkaitan
1. Merumuskan masalah	Memahami	Siswa mengidentifikasi dan memahami permasalahan atau pertanyaan yang akan diselidiki.
2. Merumuskan hipotesis		Siswa mengembangkan dugaan sementara sebagai dasar untuk menyelidiki lebih lanjut.
3. Mengumpulkan data	Mengaplikasikan	Siswa mencari dan menghimpun informasi yang relevan dari berbagai sumber.
4. Menganalisis dan menginterpretasi data		Siswa mengolah informasi untuk menjawab masalah dan menguji hipotesis.
5. Menarik kesimpulan	Merefleksikan	Siswa menyimpulkan hasil penyelidikan dan membandingkan dengan hipotesis awal.
6. Mengomunikasikan hasil		Siswa merefleksikan proses pembelajaran dan menyampaikan hasil temuannya secara lisan/tertulis.

Model ini cocok untuk pembelajaran IPA, geografi, dan bidang sains lainnya karena mengembangkan sikap ilmiah dan rasa ingin tahu peserta didik (Savery, 2006).

5. *Discovery Learning*

Berbeda dengan *inquiry* yang lebih bebas, *discovery learning* memandu siswa menemukan konsep yang sudah ditentukan guru. Dalam model ini, interaksi terjadi antara siswa dan lingkungan belajar melalui eksplorasi aktif. Adapun tahapan penerapan dan dihubungkan dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang saat ini sedang digulirkan adalah sebagai berikut.

Tabel 7 *Discovery Learning*

Sintaks <i>Discovery Learning</i>	Tahapan Pembelajaran Mendalam	Penjelasan Keterkaitan
1. Stimulation (pemberian rangsangan)	Memahami	Siswa diberikan masalah atau fenomena untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan fokus belajar.
2. Problem statement (identifikasi masalah)		Siswa merumuskan masalah berdasarkan fenomena yang diamati.
3. Data collection (pengumpulan data)	Mengaplikasikan	Siswa mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber.
4. Data processing (pengolahan data)		Siswa menganalisis data, membuat interpretasi, dan menarik kesimpulan.
5. Verification (pembuktian)		Siswa menguji kesimpulan atau hipotesis berdasarkan bukti dan data yang ditemukan.
6. Generalization (menarik kesimpulan umum)	Merefleksikan	Siswa menyimpulkan konsep atau prinsip umum dan merefleksikan proses berpikir mereka.

Menurut Jerome Bruner, proses belajar akan lebih kuat jika siswa menemukan sendiri konsep-konsep kunci (Bruner, 1966).

6. *Role Playing* dan Simulasi

Dalam model ini, siswa memerankan karakter tertentu atau melakukan simulasi situasi nyata. Tujuannya adalah memahami perspektif orang lain, melatih empati, serta menerapkan konsep dalam konteks nyata. Penerapannya dapat diaplikasikan pada simulasi sidang PBB dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, bermain peran sebagai tokoh Sejarah, simulasi debat dalam pembelajaran bahasa. Menurut Endang Komara, role play adalah metode efektif untuk menciptakan dinamika kelas yang aktif serta membangun kompetensi sosial siswa.

7. *Blended Learning*

Model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Interaksi terjadi dalam bentuk sinkron dan asinkron, memungkinkan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar. Komponen utamanya yaitu pembelajaran digital (video, forum, kuis daring), sesi tatap muka untuk diskusi atau praktik, evaluasi yang terintegrasi dan berkelanjutan. *Blended Learning* cocok digunakan dalam pendidikan tinggi dan pelatihan profesional, serta terbukti meningkatkan motivasi dan otonomi belajar (Graham, 2006).

8. *Flipped Classroom*

Dalam model ini, siswa mempelajari materi terlebih dahulu di luar kelas (melalui video, podcast, atau bacaan), sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi, praktik, dan klarifikasi konsep. Keuntungan yang diperoleh dari model ini adalah memaksimalkan interaksi langsung di kelas, memberi ruang bagi pembelajaran yang dipersonalisasi, mendorong tanggung jawab belajar individu. *Flipped classroom* sangat efektif dalam pembelajaran interaktif karena memungkinkan siswa mempersiapkan diri sebelum terlibat dalam diskusi kelas (Bishop & Verleger, 2013).

9. *Socratic Dialogue* / Dialog Reflektif

Model ini menggunakan pertanyaan-pertanyaan mendalam untuk merangsang refleksi dan penggalian makna oleh siswa. Interaksi guru-siswa bersifat terbuka dan investigatif. Dialog Reflektif ini fokus terhadap klarifikasi konsep, pemahaman nilai dan etika, penalaran logis dan argumentatif. Model ini banyak digunakan dalam pendidikan filsafat, agama, dan etika. Dengan memfasilitasi diskusi terbuka, siswa terdorong berpikir kritis dan menghargai sudut pandang yang berbeda.

C. Komponen-Komponen Model Pembelajaran Interaktif

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, pemahaman terhadap struktur dasar atau komponen dari suatu model pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Komponen-komponen tersebut bukan hanya menjadi elemen pembentuk teknis model pembelajaran, tetapi juga menentukan kualitas, efektivitas, dan daya dorong pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran interaktif, yang menekankan pada komunikasi dua arah, keterlibatan peserta didik secara aktif, dan penciptaan iklim belajar kolaboratif, memiliki sejumlah komponen utama yang saling terkait dan tak terpisahkan.

Menurut Endang Komara (2021), keberhasilan implementasi model pembelajaran interaktif sangat bergantung pada penyusunan komponen-komponennya secara sistematis. Komponen-komponen ini membentuk kerangka dasar dari model, yang mencakup aspek-aspek pedagogis, psikologis, dan teknologis dalam proses pembelajaran. Komara menyusun lima komponen pokok dalam model pembelajaran interaktif, yaitu sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan pengiring.

1. Sintaks (*Syntax*)

Sintaks adalah urutan tahapan kegiatan pembelajaran yang menjadi ciri khas suatu model. Dalam model pembelajaran interaktif, sintaks mencerminkan struktur pembelajaran yang dirancang untuk membangun interaksi, partisipasi, dan refleksi siswa. Adapun tahapan sintaks biasanya meliputi:

a) Orientasi dan motivasi

Guru membangun minat siswa terhadap topik yang akan dipelajari.

b) Eksplorasi

Siswa diajak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan konsep awal.

c) Konstruksi pengetahuan

Siswa bekerja dalam kelompok untuk mengembangkan pemahaman melalui diskusi atau aktivitas eksploratif.

d) Refleksi dan sintesis

Siswa menyampaikan hasil belajar dan merefleksikan proses yang telah dilalui.

e) Evaluasi

Guru dan siswa melakukan penilaian terhadap hasil dan proses belajar.

Sintaks tidak hanya berfungsi sebagai alur kerja teknis, tetapi juga sebagai strategi untuk mengaktifkan potensi siswa dalam proses belajar yang bermakna (Joyce et al., 2014).

2. Sistem Sosial

Sistem sosial adalah suasana dan struktur interaksi yang terbentuk dalam pembelajaran. Dalam model interaktif, sistem sosial harus memungkinkan terciptanya dialog, kolaborasi, dan demokratisasi pengetahuan. Ciri sistem sosial dalam model interaktif meliputi hal berikut.

a) Hubungan guru-siswa bersifat horizontal (resiprokal).

- b) Toleransi terhadap keberagaman pendapat.
- c) Penekanan pada kerja sama tim dan nilai-nilai sosial.
- d) Ruang yang aman bagi siswa untuk berekspresi dan membuat kesalahan.

Model pembelajaran yang tidak membangun sistem sosial yang sehat cenderung gagal menciptakan iklim belajar yang produktif. Oleh karena itu, guru berperan sebagai fasilitator, mediator, dan motivator yang menjaga harmoni interaksi dalam kelas (Komara, 2021).

3. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi merujuk pada cara guru merespons perilaku, pertanyaan, dan hasil kerja siswa dalam proses pembelajaran. Ini termasuk strategi guru dalam memberikan umpan balik, memperkuat partisipasi, dan menstimulasi pemikiran siswa. Bentuk prinsip reaksi dalam praktik adalah sebagai berikut.

- a) Memberikan pertanyaan terbuka untuk mendorong elaborasi ide.
- b) Memberikan pujian yang spesifik untuk mendorong motivasi intrinsik.
- c) Mengajukan tantangan tambahan bagi siswa yang cepat memahami materi.
- d) Mengatur dinamika kelompok agar terjadi pemerataan partisipasi.

Guru harus peka terhadap kebutuhan emosional dan intelektual siswa, serta mampu mengelola dinamika kelas secara fleksibel (Eggen & Kauchak, 2012).

4. Sistem Pendukung

Sistem pendukung adalah segala bentuk alat bantu, media, dan sumber daya yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran interaktif, sistem ini mencakup hal berikut.

- a) Media pembelajaran: Video, animasi, simulasi interaktif, papan tulis digital.

- b) Sumber belajar: Buku, artikel ilmiah, perangkat daring (e-learning).
- c) Perangkat teknologi: Komputer, proyektor, internet, aplikasi pembelajaran.
- d) Fasilitas ruang belajar: Meja diskusi, area eksploratif, akses internet.

Dengan dukungan sistem yang memadai, model pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan dengan lebih optimal. Sebaliknya, tanpa sistem pendukung yang sesuai, interaktivitas pembelajaran akan terhambat, bahkan gagal mewujudkan tujuannya (Gagne, 2005).

5. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Komponen ini merujuk pada dua jenis hasil belajar yakni (1) dampak Instruksional adalah hasil belajar langsung dari pembelajaran, misalnya pemahaman konsep, keterampilan kognitif, dan penguasaan materi dan (2) dampak pengiring (*Nurturant Effect*) adalah hasil tidak langsung namun penting, seperti keterampilan sosial, rasa percaya diri, empati, tanggung jawab, dan semangat kolaboratif.

Model pembelajaran interaktif dinilai unggul karena mampu menghasilkan kedua dampak ini secara bersamaan. Ketika siswa aktif berpartisipasi, mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan kompetensi interpersonal dan nilai-nilai kemanusiaan (Slavin, 2010).

D. Pentingnya Integrasi Antar Komponen Model-model pembelajaran Interaktif

Komponen-komponen model pembelajaran interaktif di atas tidak berdiri sendiri, melainkan saling berinteraksi dan memperkuat satu sama lain. Sintaks yang baik akan percuma jika sistem sosial tidak mendukung. Prinsip reaksi menjadi sia-sia jika guru tidak memiliki sistem pendukung yang tepat. Demikian pula, dampak pengiring tidak akan muncul jika interaksi antar

siswa tidak terfasilitasi dengan baik. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran interaktif memerlukan pemahaman yang menyeluruh tentang keterkaitan dan integrasi antarkomponen tersebut.

Sebagaimana dijelaskan oleh Komara, sintaks yang terstruktur, interaksi yang terbuka, penggunaan media yang tepat, dan penguatan terhadap nilai-nilai sosial menjadi satu kesatuan dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna. Keberhasilan pembelajaran interaktif tidak hanya diukur dari pencapaian kognitif siswa, tetapi juga dari terciptanya lingkungan belajar yang mendukung pertumbuhan holistik siswa.

E. Penguatan Model Pembelajaran Interaktif Melalui Pendekatan Teknologi

Dalam era digital, komponen model pembelajaran interaktif juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Platform seperti Google Classroom, Padlet, Edmodo, atau Microsoft Teams kini menjadi bagian dari sistem pendukung. Guru tidak hanya berinteraksi secara langsung, tetapi juga melalui forum daring, penugasan digital, serta aktivitas sinkron dan asinkron. Dengan demikian, prinsip reaksi dan sintaks pembelajaran dapat dilaksanakan dalam format yang lebih fleksibel.

Penggunaan *Learning Management System* (LMS) memungkinkan pelacakan aktivitas siswa, penyusunan materi interaktif, serta evaluasi berbasis data. Integrasi teknologi juga memperluas ruang sistem sosial ke dunia virtual, memungkinkan diskusi kolaboratif lintas kelas bahkan lintas sekolah.

F. Refleksi dan Relevansi Model Pembelajaran Interaktif

Beragamnya jenis model pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa tidak ada satu pendekatan yang paling unggul, tetapi semua dapat

dipilih dan disesuaikan dengan kondisi kelas, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran. Kombinasi berbagai model bahkan sering digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan kaya makna.

Dalam praktiknya, model-model ini menuntut kesiapan guru sebagai fasilitator dan desainer pengalaman belajar. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan menjadi pengelola interaksi belajar yang kaya dan beragam. Dengan memahami karakteristik masing-masing model, guru dapat merancang pembelajaran yang relevan, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik di era digital.

Pada akhirnya penggunaan model-model pembelajaran interaktif berdampak pada eksplorasi konsep yang mendalam, mengasah nalar dan pemecahan masalah yang dihubungkan dengan kehidupan nyata yang dialami peserta didik sehari-hari dan menumbuhkan karakter kinerja dan karakter moral yang baik dan tertanam hingga bermanfaat kelak pada kehidupan dirinya sendiri, bangsa dan negara serta agama.

Daftar Pustaka

- Alammary, A., Sheard, J., & Carbone, A. 2014. *Blended learning in higher education: Three different design approaches*. Australia: Australasian Journal of Educational Technology.
- Alexander, P., Schallert, D., Hare, V. 1991. *Coming to Terms: How Researcher in Learning and Literacy Talk about Knowledge*. Review of Educational Research, 61: 315 –343.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenada Media.
- Anderson, L.W. 1983. *The Architecture of Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson Education.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1999). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1-26.
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. 1980. *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. Springer.

- Bell, S. 2010. *Project-based learning for the 21st century: Skills for the future*. New York: The Clearing House.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. ISTE & ASCD.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *ASEE National Conference Proceedings*, Atlanta.
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., dan Krathwohl, D.R. 1956. The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ERIC Digest.
- Bransford, J.D., Brown, A.L., dan Cocking, R.R. 1999. How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. Washington DC: National Academy Press.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Chung, B.M. 1994. The Taxonomy in the Republic of Korea. In Anderson, L.W., dan Sosniak, L.A (Eds), Bloom's Taxonomy: A Forty-year Retrospective, Ninety-third Yearbook of the National Society for the Study of Education (hlm. 363 –173). Chicago: University of Chicago Press.
- Chunxian, Z. H. E. N. G. (2020). Situated learning as legitimate peripheral participation. *Philosophy*, 10(10), 649-653.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.

- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- deJong, T., dan Ferguson-Hessler, M. 1996. Types and Qualities of Knowledge. *Educational Psychologist*, 31: 105 –113.
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual (CTL)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Dewey, J. (1986, September). Experience and education. *In The educational forum*, 50(3), 241-252. Taylor & Francis Group.
- Dick, W., & Carey, L. (2021). *The systematic design of instruction*. Longmann.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Dochy, F., dan Alexander, P. 1995. Mapping Prior Knowledge: A Framework of Discussion among Researcher. *European Journal of Psychology in Education*, 10: 224 –242.
- Eggen, P. & Kauchak, D. (2012). *Educational Psychology: Windows on Classrooms* (9th ed.). Boston: Pearson.
- Endang Komara. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Flavell, J.1979. Metacognition and Cognitive Monitoring: A New Area of Cognitive Developmental Inquiry. *American Psychologist*, 34: 906 – 911.

- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137-155.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design*. Wiley.
- Gardner, H. (2008). *Multiple intelligences: New horizons in theory and practice*. Basic Books.
- Gardner, H. E. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. 2011. *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Garrison, J., Neubert, S., & Reich, K. (2015). *Democracy and education reconsidered: Dewey after one hundred years*. Routledge.
- Graham, C. R. 2006. *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. In Bonk, C. J. & Graham, C. R. (Eds.), *The Handbook of Blended Learning* (pp. 3–21). San Francisco: Pfeiffer.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Heer, R. 2012. A Model of Learning Objectives(Online). (www.celt.iastate.edu/teaching/RevisedBlooms1.html, diakses 8 Februari 2012).
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127.
- Hmelo-Silver, C. E. 2004. *Problem-based learning: What and how do students learn?*. *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 1999. *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (5th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

- Joyce, B., & Calhoun, E. (2024). *Models of teaching*. Taylor & Francis.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2014. *Models of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Killen, R. (2020). *Effective teaching strategies: Lessons from research and practice*. Cengage Learning.
- Kirschner, F., Kester, L., & Corbalan, G. (2011). *Cognitive load theory and multimedia learning, task characteristics and learning engagement: The current state of the art*. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 1-4.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. 2015. *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (8th ed.). Routledge.
- Kolb, D. A. 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Komara, Endang. (2014). *Belajar dan pembelajaran interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kozulin, A. (2003). *Vygotsky's educational theory in cultural context*. Cambridge University Press.
- Lewy, A., dan Bathory, Z. 1994. *The Taxonomy of Educational Objectives ind Continental Europe, the Mediterranean, and the Middle East*. In Anderson, L.W., dan Sosiak, L.A (Eds), *Bloom's Taxonomy: A Forty-year Retrospective, Ninety-third Yearbook of the National Society for the Study of Education* (hlm. 146 –163). Chicago: University of Chicago Press.
- Llewellyn, D. 201). *Teaching High School Science Through Inquiry and Argumentation*. Corwin Press.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.

- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85-139). Academic Press.
- Merrill, M. D. (2009). *Instructional-design theories and models: Building a common knowledge base*. A Reigeluth CM & Carr-Chellman.
- Munadi, Y. (2018). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.
- Paris, S., Lipson, M., dan Wixson, K. 1983. Becoming a Strategic Reading. *Contemporary Educational Psychology*, 8: 293 –316.
- Piaget, J. (2005). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Piaget, J. (2013). *Origin of Intelligence in the Child: Selected Works vol 3*. Routledge.
- Postlethwaite, T. N. 1994. *Validity vs Utility: Personal Experiences with the Taxonomy*. In Anderson, L.W., dan Sosiak, L.A (Eds), *Bloom's Taxonomy: A Forty-year Retrospective, Ninety-third Yearbook of the National Society for the Study of Education* (hlm. 174 –180). Chicago: University of Chicago Press.
- Ramsden, P. (2003). *Learning to teach in higher education*. routledge.
- Rogers, C. R., & Freiberg, H. J. (1994). *Freedom to learn*. Merrill/Macmillan College Publishing Co.
- Rohwer, W.D., dan Sloane, K. 1994. *Psychological Perspectives*. In Anderson, L.W., dan Sosiak, L.A (Eds), *Bloom's Taxonomy: A Forty-year Retrospective, Ninety-third Yearbook of the National Society for the Study of Education* (hlm. 41 –63). Chicago: University of Chicago Press.
- Sanjaya, D.H.W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology*. McGraw-Hill Education.

- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective*. Pearson.
- Schwab, J. J. 1962. *The Teaching of Science*. Harvard University Press.
- Siemens, G. (2004). Elearnspace. Connectivism: A learning theory for the digital age. *Elearnspace.org*, 14-16.
- Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior* (No. 92904). Simon and Schuster.
- Skinner, B. F. (2011). *About behaviorism*. Vintage.
- Skinner, B. F. (2016). *The technology of teaching*. BF Skinner Foundation.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson Education.
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. 1995. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sternberg, R. 1985. *Beyond IQ: A Triarchic Theory of Human Intelligence*. New York: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J., & Sternberg, K. (2006). *Cognitive psychology* (pp. 200-204). Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.
- Suparman, M. A. (2012). *Desain instruksional modern: Panduan para pengajar dan inovator pendidikan*. Erlangga.
- Thomas, J. W. 200). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.
- Trianto, M. P. (2010). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Jakarta: Kencana, 376, 2010*.
- Tyler, R.W. 1994. *Basic Principles of Curriculum and Intruction*. Chicago: University of Chicago Press.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wertsch, J. V. (1998). *Mind as action*. Oxford University Press.
- Wiggins, G. 1998. *Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wiggins, G., & McTighe, J. 2005. *Understanding by Design* (Expanded 2nd Ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational psychology*. Pearson.
- Zimmerman, B.J., dan Schunk, D. H. 1998. *Self Regulated Learning: from Teaching to Self Reflective Practice*. New York: Guilford Press.



MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Buku "Model Pembelajaran Interaktif" hadir sebagai solusi komprehensif menghadapi tantangan pendidikan abad 21 yang menuntut transformasi dari pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih dinamis dan engaging. Karya ini secara sistematis menguraikan fondasi teoretis pembelajaran mulai dari teori behaviorisme hingga konstruktivisme, kemudian mengintegrasikannya dengan praktik modern melalui delapan model pembelajaran interaktif termasuk problem-based learning, project-based learning, dan pembelajaran berbasis teknologi digital. Keunggulan utama buku ini terletak pada pendekatan holistiknya yang menggabungkan teori pembelajaran klasik dengan inovasi teknologi terkini, dilengkapi dengan framework Taksonomi Bloom untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keunikan karya ini adalah penyajiannya yang tidak hanya teoretis namun juga praktis dengan panduan implementasi yang dapat langsung diterapkan oleh pendidik. Ditujukan untuk dosen, mahasiswa kependidikan, guru, peneliti pendidikan, dan pengembang kurikulum, buku ini menjadi jembatan antara konsep akademis dengan realitas lapangan, menawarkan strategi konkret untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna.



Dr. Sobari, SE., MM., Ak.

Penulis adalah seorang dosen dan praktisi multidisipliner yang berpengalaman dalam bidang keuangan, audit, manajemen, sumber daya manusia, analisis bisnis, serta pemasaran digital. Meraih gelar Sarjana Ekonomi Akuntansi dari STIE-STEMBI, Magister Manajemen dari Universitas Widyatama, dan Doktor Ilmu Pendidikan dari Universitas Islam Nusantara, ia telah berkiprah sebagai konsultan, motivator, content creator, dan trainer di berbagai sektor. Pengalaman profesionalnya mencakup posisi strategis seperti Komisaris CV Synthesa Group, Project Manager di PT Dataquest Leverage Indonesia, Kepala Biro Keuangan dan Aset di UNINUS, serta Kepala Pusdiklat Kadin Jawa Barat. Kiprahnya juga menjangkau sektor wirausaha dan sosial, sebagai Owner Bizz Café dan Ketua Yayasan Parisada Utama.



Penerbit Darbooks Media
0813-4821-7210
darbooksmedia@gmail.com

