

## PENERAPAN PENDEKATAN PAKEM UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN GURU

**Dede Rohaniawati**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung; [dederohaniawati@gmail.com](mailto:dederohaniawati@gmail.com)

Diterima: 15 Februari 2016. Disetujui: 12 Oktober 2016. Dipublikasikan: Desember 2016

### Abstract

*The purpose of this research is to know the application of PAKEM and the improvement of students' thinking skill in the subject of Teacher Personality Development Department PGMI Semester IV / B Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Sunan Gunung Djati Bandung in every cycle. This research uses Classroom Action Research methodology (PTK), data collection method is done by observation done to observe student and lecturer activity during learning process and test to know student's thinking skill. The tools used in the observations use observation sheets and cognitive test formats. The results showed that with PAKEM approach there was an increase in the students' thinking level. Based on the results of analysis on the application of PAKEM in Teacher Personality Development Learning in PGMI majors semester IV / B can be concluded that the activity of lecturers in the learning process expressed very well, this is evident from the results of lecturer activity has increased in each cycle; Cycle 1 percentage of lecturer activity is 82%, in cycle 2 is 91% and in cycle 3 is 100%. While the result of student activity observation in learning process stated very well also, this is proven from result of student activity at cycle 1 equal to 91%, in cycle 2 reach 100% also at cycle 3 reach 100%. As for the result of the analysis of students' thinking skill in subject of Teacher Personality Development using PAKEM approach can be concluded, almost increase at every meeting.*

### Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan PAKEM dan peningkatan keterampilan berpikir mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian Guru Jurusan PGMI Semester IV/B Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung disetiap siklusnya. Penelitian ini memakai metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK), metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas mahasiswa dan dosen pada saat proses pembelajaran serta tes untuk mengetahui keterampilan berpikir mahasiswa. Alat yang digunakan dalam pengamatan menggunakan lembar observasi dan format tes kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pendekatan PAKEM terjadi peningkatan pada tingkat berpikir mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis pada penerapan PAKEM dalam pembelajaran Pengembangan Kepribadian Guru di jurusan PGMI semester IV/B dapat disimpulkan bahwa aktivitas dosen dalam proses pembelajaran dinyatakan sangat baik, hal ini terbukti dari hasil aktivitas dosen mengalami peningkatan pada setiap siklusnya; siklus 1 persentase aktivitas dosen sebesar 82%, pada siklus 2 sebesar 91% dan pada siklus 3 sebesar 100%. Sedangkan hasil observasi aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dinyatakan sangat baik juga, hal ini terbukti dari hasil aktivitas mahasiswa pada siklus 1 sebesar 91%, pada siklus 2 mencapai 100% begitu juga pada siklus 3 mencapai 100%. Sedangkan untuk hasil analisis keterampilan berpikir mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian Guru dengan menggunakan pendekatan PAKEM dapat disimpulkan, hampir meningkat pada setiap pertemuannya.

**Kata kunci:** PAKEM, Keterampilan Berpikir, PTK

© 2016 URPI, FTK IAIN Raden Intan Lampung

### PENDAHULUAN

Pengajaran dengan menggunakan pendekatan klasikal menjadi primadona, hampir setiap pendidik selalu menggunakan pendekatan klasikal. Pendekatan klasikal juga identik dengan salah satu metode

pembelajaran yang sering diterapkan oleh pendidik pada setiap pembelajaran yakni metode ceramah. Metode ini memang diyakini oleh sebagian besar pendidik sebagai metode ampuh untuk memberikan pemahaman terhadap peserta didik.

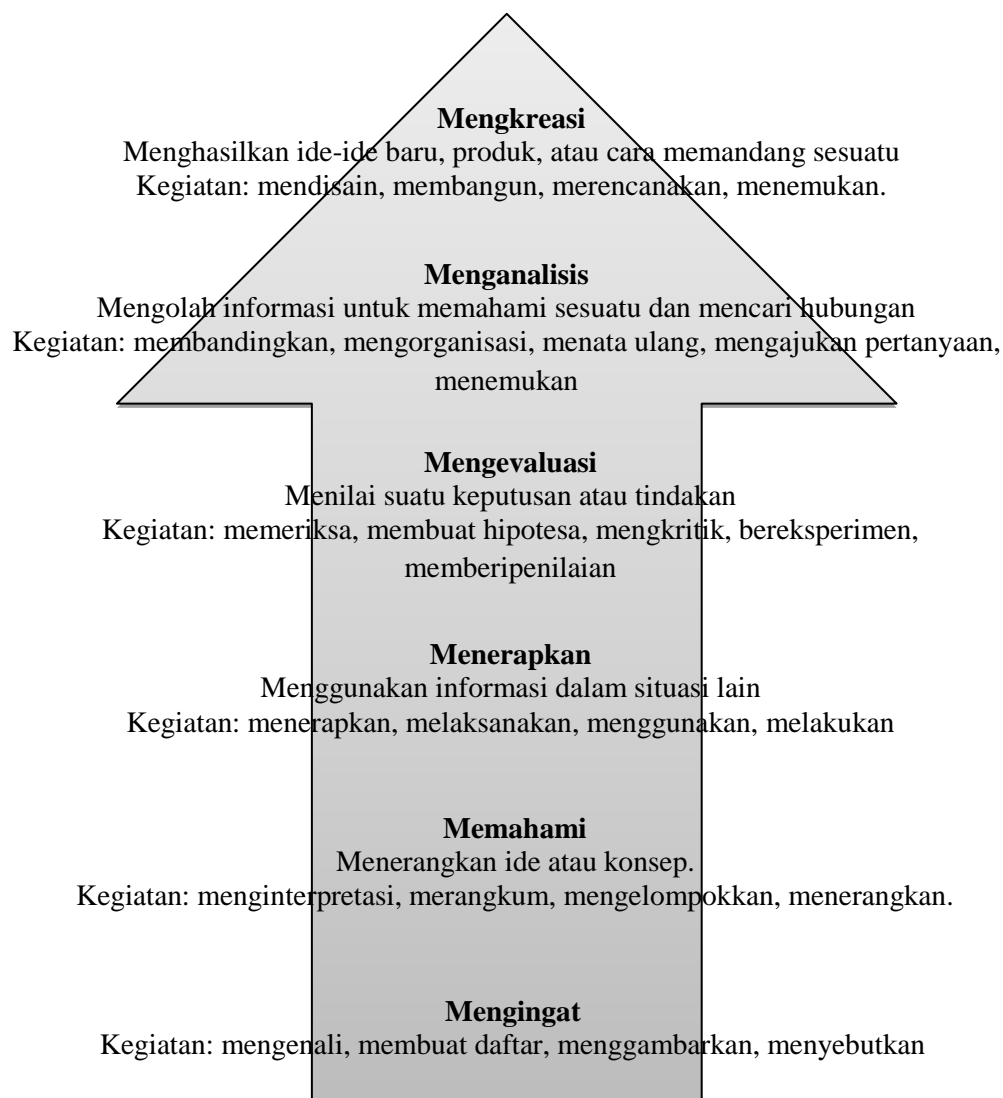
Memang tidak ada salahnya jika kita menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran karena memang metode tersebut perlu juga untuk diterapkan, akan tetapi menjadi kurang inovatif apabila pendidik hanya menampilkan metode yang hampir sama setiap harinya, pembelajaran akan terasa membosankan dan menjenuhkan. Hal ini tentunya akan berdampak pada *output* pembelajaran, dimana hasil yang diharapkan dari suatu proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Banyak penelitian yang menggambarkan bahwa metode yang monoton tidak berdampak signifikan terhadap hasil belajar, dapat dibayangkan seorang anak belajar di sekolah selama 13 tahun dari TK/RA-SMA/Aliyah kemudian berlanjut ke Perguruan Tinggi, dan hampir semua pendidik dari jenjang yang berbeda itu memberikan pola pembelajaran yang sama yakni menggunakan pendekatan klasikal dan monoton, pada akhirnya sekolah dinilai sebagai tempat yang sangat formal dan kaku. Yang paling membahayakan adalah pola pembelajaran yang tidak mengenal inovasi dan kreatifitas akan mematikan keterampilan berpikir. Tidak berlebihan jika hal ini dikaitkan dengan tingkat kreatifitas masyarakat Indonesia yang tidak dapat bersaing dengan bangsa-bangsa lain, seperti hasil survei yang dilakukan oleh OECD (*Organization for Economic Co-Operation & Development*) dalam studi PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2012, Indonesia menduduki peringkat kedua dari bawah (65 negara), dalam pemetaan kemampuan matematika, membaca dan sains yang melibatkan responden usia 15 – 16 tahun. Penelitian ini menunjukkan betapa rendahnya kemampuan keterampilan berpikir siswa setelah mengenyam pendidikan selama kurang lebih 12 tahun. Tentunya banyak faktor yang melatar belakangi rendahnya

prestasi para siswaini, dan tentunya banyak pihak yang harus bertanggung-jawab terhadap permasalahan ini, tidak terkecuali Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK), yang bertugas untuk mencetak calon guru profesional.

Keterampilan berpikir mahasiswa sedikitnya sudah setingkat lebih tinggi dibanding jenjang pendidikan menengah. Di lingkungan perguruan tinggi, tingkat keterampilan berpikir sering diasah melalui proses pembelajaran berbasis *research* atau diskusi panel. Tetapi tidak menutup kemungkinan keterampilan berpikir ini, tidak dikuasai sepenuhnya oleh seluruh mahasiswa, mengingat motivasi, keaktifan serta tingkat kemampuan intelektualitas mahasiswa berbeda (Yusuf & Nurihsan, n.d.). Keaktifan berpikir tidak hanya dinilai dari lancarnya seseorang berbicara atau mengemukakan pendapat, akan tetapi keaktifan berpikir lebih pada memaksimalkan daya berpikir sampai tingkat yang paling tinggi. Keaktifan berpikir merupakan ranah kognitif yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan *skill-skill* intelektual. Keterampilan berpikir awal mulanya digagas oleh Benjamin Samuel Bloom, ia merupakan ilmuwan dalam bidang pendidikan yang berasal dari Pennsylvania Amerika Serikat, konsepnya kita kenal dengan istilah taksonomi Bloom.

Istilah taksonomi (*taxonomy*) berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata “*taxis*” yang berarti pengaturan, dan “*nomos*” berarti ilmu pengetahuan. Kata *taxis* juga merujuk pada struktur hierarkis yang dibangun dalam suatu klasifikasi, Jadi, taksonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang klasifikasi (Yaumi, 2013). Dalam konsepnya Bloom memaparkan kriteria-kriteria keterampilan berpikir dari yang terendah sampai tertinggi. Berikut merupakan klasifikasi atau tingkatan berpikir versi Bloom yang dikutip dari modul USAID Prioritas (Modul USAID Prioritas, 2013):



**Gambar 1. Tingkatan Berpikir Menurut Benjamin S. Bloom**

Gambar 1, menunjukkan tingkatan berpikir yang paling rendah adalah mengingat dan memahami. Selama ini proses pembelajaran hanya menekankan tingkatan berpikir yang paling rendah dengan pendekatan klasikal, hal ini sudah menjadi *common sense* dengan bukti empirik yang dapat dipertanggungjawabkan, dimana tes-tes yang diberikan kepada siswa, misalnya tes harian, ulangan harian atau ujian akhir penentu kelulusan hanya menuntut siswa untuk *menyebutkan* (mengingat) dan *menjelaskan* (memahami) suatu pengetahuan. Padahal jika melihat tingkatan berpikir di atas, keduanya (mengingat dan memahami) merupakan tingkat berpikir

yang masih rendah, padahal ada empat tingkatan lagi yang perlu dikuasai oleh peserta didik yakni bagaimana mereka dapat menerapkan, mengevaluasi, menganalisis dan mengkreasi suatu pengetahuan. Jika keadaan ini terus berlanjut, maka proses pembelajaran akan sulit mencapai tujuan pembelajaran yang telah diamanatkan oleh undang-undang yakni menciptakan manusia yang berilmu, cakap, dan kreatif.

Untuk itu salah satu model yang ditawarkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir adalah pendekatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Dalam permendiknas No. 41 tahun 2007 dikatakan bahwa “proses pembelajaran pada setiap

satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik” (Depdiknas, 2008), secara tidak langsung kebijakan tersebut harus direspon oleh LPTK yang menaungi pendidikan profesi guru. Secara teoritik pendekatan PAKEM telah dikembangkan di LPTK (Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan) melalui pembelajaran di kelas, sedangkan secara praktik PAKEM dikembangkan dalam program PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) yang dilaksanakan di berbagai sekolah mitra yang bekerjasama dengan LPTK. Bahkan pihak pemerintah melalui perguruan tinggi telah menjalin kerja sama dengan lembaga pendidikan luar negeri seperti USAID Prioritas yang berbasis di Amerika untuk mengembangkan pelatihan, terutama PAKEM.

PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. *Aktif* dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif berpikir, bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan, bereksperimen, mempraktikkan konsep yang dipelajari, dan berkreasi. *Kreatif* juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa yang bisa mengoptimalkan potensi diri siswa. *Efektif* menghasilkan apa yang dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. *Menyenangkan* adalah suasana belajar mengajar yang jauh dari rasa bosan dan takut sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran sehingga curah perhatiannya pada pembelajaran tinggi (Modul USAID Prioritas, 2013).

PAKEM ini perlu diaplikasikan dalam pembelajaran di perkuliahan

khususnya di jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah), mengingat mahasiswa PGMI merupakan calon guru sekolah dasar, yang pada pembelajarannya nanti akan melaksanakan PAKEM. Penulis telah melaksanakan pelatihan yang diselenggarakan oleh USAID Prioritas, untuk itu sangat tepat jika model pembelajaran PAKEM diterapkan langsung pada mahasiswa semester IV angkatan 2013.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada pertemuan awal di tahun ajaran baru semester genap (27 Januari 2015 – 17 Pebruari 2015) terhadap mahasiswa PGMI semester IV, tingkat berpikir mahasiswa dilihat dari keenam aspek taksonomi Bloom (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mengkreasi) cukup memadai, hal tersebut terlihat pada hasil diskusi mahasiswa mengenai sebuah permasalahan (Diskusi, 2015). Hasilnya adalah mereka dapat mengingat dan memahami teori yang telah dijelaskan oleh dosen, kemudian menganalisis permasalahan dengan mengorganisasi beberapa permasalahan, kemudian mengajukan beberapa pertanyaan serta menemukan solusi yang terkait dengan permasalahan tersebut. Akan tetapi dalam menerapkan, mengevaluasi dan mengkreasi objek permasalahan belum cukup memuaskan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah dosen belum maksimal dalam membuat perencanaan perkuliahan berbasis PAKEM sehingga tugas yang diberikan kepada mahasiswa terkait keterampilan berpikir khususnya menerapkan, mengevaluasi dan mengkreasi belum maksimal. Selain itu kemampuan berpikir mahasiswa hanya dikuasai oleh sebagian kecil mahasiswa yang terlihat aktif dalam pembelajaran, sebagian besarnya hanya diam dan kurang responsif, dan faktor lainnya adalah belum ada kolaborasi antara dosen dengan pihak lain untuk menilai proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan ini, penulis berinisiatif untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka

meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa melalui pendekatan PAKEM. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan PAKEM dan peningkatan keterampilan berpikir mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian Guru Jurusan PGMI Semester IV/B Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung disetiap siklus.

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah PTK di barat dikenal dengan *Classroom Action Research* (CAR). Menurut McNiff dalam bukunya *Action Research Principles and Practice* PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, mengembangkan keahlian mengajar, dan sebagainya (Arikunto, 2014). Dalam buku yang berjudul *Penelitian Tindakan Kelas*. Menurut Mulyasa PTK adalah suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan (Mulyasa, 2011). Inti dari proses pelaksanaan PTK mengandung empat unsur, diantaranya: a) Perencanaan (*planning*), b) Pelaksanaan/Tindakan (*acting*), c) Pengamatan (*observing*), d) Refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah: a) mahasiswa PGMI kelas B semester IV angkatan 2013. Jumlahnya 36 orang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 30 orang perempuan. Mereka berasal dari berbagai daerah dan latar belakang sosial ekonomi yang beragam. b) dosen, untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran PAKEM dan peningkatan tingkat berpikir mahasiswa. c) teman sejawat/observer, dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi mahasiswa maupun dosen. Penelitian ini akan dilaksanakan di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, yang beralamat di Jl. A.H. Nasution No. 105 Cibiru Bandung 40614. Proses pembelajaran dilaksanakan di gedung W No. 18 lantai 3. Rencana jadwal pelaksanaan yang meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan hasil penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014-2015, pada bulan Februari-Maret 2015. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa teknik non tes dan tes. Non tes terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, catatan lapangan/jurnal. Sedangkan tes berupa pertanyaan-pertanyaan terkait keterampilan berpikir hubungannya dengan tema perkuliahan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari tes dan non tes. Data yang telah diperoleh tersebut diolah untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Adapun pengolahan datanya adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Data berupa hasil lembar observasi aktivitas dosen dan mahasiswa yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan mendeskripsikan aktivitas yang dilakukan selama proses belajar mengajar, (Purwanto, 2009):

- a) Menghitung jumlah skor aktivitas guru dan siswa yang telah diperoleh.
- b) Mengubah jumlah skor yang diperoleh menjadi nilai persentase dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

*Keterangan:*

NP = Nilai persen aktivitas guru dan siswa yang dicari/yang dicapai

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal ideal

100 = Bilangan tetap

#### 2. Tes

Untuk menganalisis keterampilan berpikir mahasiswa, peneliti menggunakan data secara kuantitatif sebagai berikut:

- a) Nilai yang diperoleh mahasiswa atau ketuntasan individual dihitung dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{JumlahSkorMahasiswa}}{\text{JumlahSkorMaksimal}} \times 100\%$$

- b) Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus persentase:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlahyangtuntasbelajar}}{\text{Jumlahseluruhmahasiswa}} \times 100\%$$

- c) Adapun rumus yang dipakai untuk mengetahui nilai rata-rata siswa adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$X$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai mahasiswa

$n$  = Jumlah mahasiswa

### 3. Koding (pengkodean)

Menganalisis transkripsi interviu atau catatan lapangan perlu memberi kode secara konsisten untuk fenomena yang sama (Alwasilah, 2003). Hal ini digunakan untuk menyederhanakan dan menstandarisasi data untuk keperluan analisis, seperti karakteristik responden, misalnya identitas diri, tempat tinggal serta mobilitas sehari-hari.

### 4. Pemberian Catatan (Memo)

Yaitu penambahan materi-materi tertulis dengan catatan atau komentar. Proses ini mungkin menarik perhatian untuk menuju kearah apa yang dianggap bagian-bagian yang lebih berarti (Mulyasa, 2011). Catatan peneliti mengenai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran dijadikan refleksi pada setiap siklusnya, pedoman wawancara untuk observer juga dijadikan acuan untuk refleksi pada setiap siklusnya.

## PEMBAHASAN

### A. Pendekatan PAKEM

#### 1. Pengertian PAKEM

PAKEM merupakan sinonim dari kata Pembelajaran Aktif Kreatif Inovatif dan Menyenangkan/Menarik. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad menguraikan pengertian PAKEM sebagai berikut:

- Pembelajaran yang Aktif adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif.
- Pembelajaran yang kreatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi tingkat kemampuan siswa.
- Pembelajaran yang efektif adalah salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi ini menghendaki siswa yang belajar di mana dia telah membaca sejumlah potensi lalu dikembangkan melalui kompetensi yang telah ditetapkan, dan dalam waktu tertentu kompetensi belajar dapat dicapai siswa dengan baik atau tuntas.
- Pembelajaran menarik adalah dimana guru menyediakan situasi atau Susana agar pembelajaran itu berjalan dengan baik. Kaitannya dengan hal ini, guru perlu menyiapkan: 1) media pembelajaran disiapkan dengan baik, 2) lingkungan belajar di-setting sesuai objek materi yang dipelajari, 3) metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa tertarik, 4) siswa diperlukan sebagai seorang yang perlu dilayani (Uno & Muhamad, 2012).

Pengertian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran sejatinya mengarah

pada prinsip PAKEM, karena paradigma pembelajaran saat ini sudah bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Pembelajaran aktif, bertujuan agar siswa aktif berpikir dan bergerak dengan bimbingan guru sebagai fasilitator, pembelajaran ini dapat direalisasikan dalam berbagai metode pembelajaran seperti diskusi, proyek/penugasan, permainan (*games*), *ice breaker* (aktivitas-aktivitas pemanasan), dan lain-lain (Dananjaya, 2013). Pembelajaran kreatif, bertujuan agar siswa mampu berpikir tingkat tinggi dengan proses pembelajaran yang beragam yang diberikan oleh guru. Berpikir tingkat tinggi merupakan kebalikan dari berpikir tingkat rendah. Proses berpikir tingkat tinggi hanya dapat dilakukan oleh manusia (*homo sapiens*). Bentuk-bentuk berpikir tingkat tinggi dapat berupa argumentasi, pemecahan masalah (*problem solving*), berpikir kritis, berpikir inovatif, dan menjadi seorang *intreprenuer* (Tilaar, 2012). Pembelajaran efektif, bertujuan agar siswa dapat menuntaskan pembelajaran pada waktu yang tepat dan tuntas, Sedangkan pembelajaran menyenangkan/menarik, bertujuan agar siswa nyaman dan tertarik untuk belajar, siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik jika otaknya tertantang, dan sebaliknya akan menurun jika mendapatkan stimulus berupa ancaman atau tekanan, hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Zaqiyah (Zaqiyah, 2014) bahwa di dalam otak ada yang dinamakan Hippocampus yang merupakan bagian dari sistem limbik, ini adalah bagian dari otak yang lebih rentan terkena stress. Implikasinya terhadap pendidikan, guru harus berusaha menciptakan sebuah suasana yang santai kepada siswa. Untuk lebih jelasnya, penjelasan mengenai PAKEM akan dibahas pada poin selanjutnya.

## 2. Pembelajaran Aktif

### a. Prinsip Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif dirancang sedemikian rupa dengan berprinsip pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*), salah satu ciri pembelajaran aktif sebagaimana yang dikemukakan dalam panduan model ACIS (*Active Learning School*, 2009) dalam Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad (Uno & Muhamad, 2012), adalah:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata
- 3) Pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi
- 4) Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multi arah (siswa-guru)
- 5) Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar
- 6) Pembelajaran berpusat pada anak
- 7) Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar
- 8) Guru memantau proses belajar siswa
- 9) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak

Berdasarkan ciri-ciri di atas, PAKEM dapat terlaksana dengan adanya berbagai faktor penunjang, diantaranya: guru memposisikan diri sebagai fasilitator, motivator, mediator, evaluator, dan pembimbing, pada prinsipnya pembelajaran aktif harus berpusat pada siswa, dimana mereka dapat mencari, menemukan, mengolah dan membuat sebuah konsep mengenai pengetahuan yang mereka dapatkan, dengan bantuan dan panduan dari guru. Ciri selanjutnya adalah adanya situasi dan kondisi yang menunjang pembelajaran, seperti suasana kelas yang nyaman serta guru yang menyenangkan, dapat membuat proses pembelajaran menarik untuk diikuti, hal ini tentunya akan berimplikasi pada motivasi siswa untuk belajar. Kemudian ciri selanjutnya adalah adanya media atau sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk berpikir, seperti halnya

lingkungan di sekitar sekolah dapat digunakan media untuk belajar, guru dan siswa juga dapat membuat media belajar untuk dipakai dalam proses pembelajaran, hal tersebut menjadi menarik bagi siswa dan ada rasa kebanggaan jika hasil karyanya dipakai sebagai sumber belajar.

#### b. Model dan Metode Pembelajaran Aktif

Banyak model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, seperti: model berbagai pengalaman, model kartu arisan, model *example non example*, *model picture and picture*, *model cooperative tipe script*, model kepala bernomor struktur, model artikulasi, model *mind mapping*, model *make a match*, model debat, model *role playing*, model *talking stik*, model bertukar pasangan, model *snowball throwing*, model *student facilitator and explaining*, model *course review horay*, model *explicit instruction*, model *cooperative integrated reading and composition*, model *inside outside circle*, model tebak kata, model *word square*, model *scramble*, model *take and give*, model *concept sentence*, dan masih banyak lagi model-model pembelajaran lainnya (Uno & Muhamad, 2012).

Metode yang digunakan dalam pembelajaran aktif sangat beragam, guru dapat menggunakan metode-metode yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, metode tersebut diantaranya adalah: metode curah pendapat, metode studi kasus, metode demonstrasi, metode penemuan (*discovery*), metode jigsaw, metode kunjungan lapangan, metode ceramah, metode diskusi, metode seminar, metode tulis berantai, metode debat, metode bermain peran, metode simulasi/demonstrasi, metode penugasan, metode presentasi, metode penilaian sejawat, metode bola salju, dan lain sebagainya. Pada prinsipnya setiap pembelajaran dengan menggunakan model dan metode yang mengandung unsur-unsur keaktifan, dapat dikatakan sebagai pembelajaran aktif. Untuk itu sebenarnya hal yang sangat penting untuk dilakukan

adalah kesiapan, kesungguhan serta keahlian guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran aktif.

#### c. Media Pembelajaran Aktif

Media merupakan alat/materi yang menunjang pembelajaran. Media juga merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar pengetahuan atau nilai-nilai mudah dicerna oleh siswa. Salah satu fungsi media adalah untuk memperjelas sesuatu yang abstrak. Dalam pembelajaran aktif, media apapun dapat digunakan, baik media berupa materi maupun *non-materi*. Media berupa materi diantaranya berupa media visual seperti media gambar, bentuk kubus atau balok, torso, LCD Proyektor, dan lain sebagainya. Media berupa audio seperti rekaman pada kaset, biasanya laboratorium bahasa selalu menggunakan media audio dalam pembelajarannya, dan lain-lain. Media berupa audio visual, seperti internet, film, dan lain-lain. Sedangkan media berupa *non-materi* yaitu media yang bukan berupa benda. Beberapa media pengajaran yang bukan benda itu adalah: 1) keteladanan, 2) perintah/larangan, 3) ganjaran dan hukuman.

*Pertama*, keteladanan merupakan media efektif berupa *non-materi* yang dapat dijadikan alat dalam pembelajaran. Keteladanan atau *role model* memiliki dampak yang sangat besar terhadap perkembangan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Bandura dan koleganya melakukan penelitian secara meluas terhadap pengaruh model dengan agresifitas, peran gender, dan standar moral anak, hasilnya ditemukan bahwa observasi anak terhadap para bintang film (model yang memerankan kekerasan) dapat memengaruhi perkembangan tingkah laku agresifnya (Yusuf & Nurihsan, n.d.). *Kedua*, media *non-materi* berupa perintah dan larangan, media ini tergolong pada pendekatan yang bersifat tradisional dimana guru menanamkan nilai pada peserta didik dengan indoktrinasi. Media ini bertujuan untuk



diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh siswa dan menangkal nilai-nilai yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang ada. *Ketiga*, ganjaran dan hukuman merupakan media yang dinilai ampuh yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran aktif. Ganjaran (*reward*) dan hukuman (*punishment*) telah menjadi pusat penelitian dari kaum behavioristik terutama bagi B.F.Skinner, dimana *reinforcement* positif berupa *reward* (ganjaran) akan mempengaruhi kepribadian. Respon-respon yang diikuti oleh hasil yang menyenangkan diperkuat dan cenderung pola kebiasaan bertingkah laku. Begitupun sebaliknya *reinforcement* negatif berupa *punishment* (hukuman) akan menghasilkan kecemasan (Yusuf & Nurihsan, n.d.).

d. Merancang Skenario Pembelajaran Aktif Guru dituntut untuk membuat skenario pembelajaran yang menggambarkan pembelajaran aktif, biasanya skenario pembelajaran yang berlaku di sekolah pada umumnya berupa RPP (Rencana Praktik Pembelajaran), dalam hal ini peneliti hanya akan menjelaskan mengenai pakem-pakem yang harus ada dalam setiap skenario pembelajaran aktif, diantaranya menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (Uno & Muhamad, 2012):

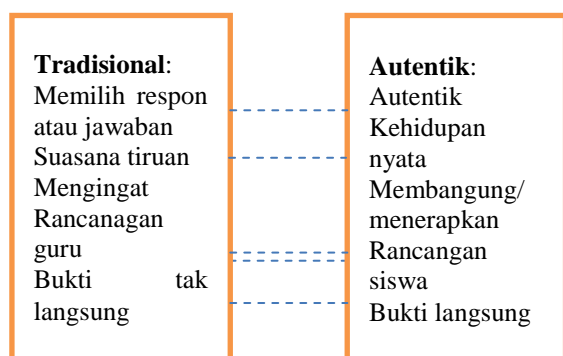
- 1) Membuat rencana secara hati-hati dengan memperlihatkan detail berdasarkan sejumlah tujuan yang jelas yang dapat dicapai,
- 2) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mengaplikasikan pembelajaran dengan metode beragam sesuai dengan konteks kehidupan nyata siswa
- 3) Secara aktif mengelola lingkungan belajar agar tercipta suasana yang nyaman, tidak bersifat mengancam, berfokus pada pembelajaran serta dapat membangkitkan ide yang pada gilirannya dapat memaksimalkan waktu, sumber-sumber yang menjamin pembelajaran aktif berjalan

- 4) Menilai siswa dengan cara yang dapat mendorong siswa untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari di kehidupan nyata, dalam hal ini disebut penilaian autentik.

Skenario pembelajaran dibuat sebelum pembelajaran berlangsung, substansi dari skenario tersebut harus memperlihatkan keaktifan sebagaimana ciri dari pembelajaran aktif yang telah dijelaskan di atas; rencana pembelajaran mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan dalam silabus, guru menggunakan metode yang beragam yang dapat mengaktifkan pembelajaran, media dirancang sedemikian rupa agar siswa belajar dengan efektif, penilaian tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, akan tetapi harus mengacu pada seluruh potensi siswa.

- e. Mengevaluasi Pembelajaran Aktif

Penilaian dalam pembelajaran aktif dirancang sedemikian rupa untuk menilai seluruh potensi anak. Bentuk penilaian yang dapat dijadikan acuan oleh guru dalam menilai keseluruhan potensi tersebut yakni penilaian autentik. Secara bahasa autentik berarti “asli”, dalam penilaian autentik siswa diminta untuk menunjukkan/mendemonstrasikan kemampuan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) hasil belajarnya dengan cara mengkreasi respon atau produk (bukan memilih respon yang disediakan) dan dalam konteks yang lebih autentik/asli, konteks (mirip dengan) kehidupan (Modul USAID Prioritas, 2013). Penilaian autentik menuntut guru untuk memerhatikan seluruh proses pembelajaran baik yang terkait dengan aktivitas, respon, kegiatan, minat, sikap, dan kemampuan belajar siswa. Fokus perhatian meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, dalam penilaian autentik dibutuhkan bentuk evaluasi berupa tes maupun *non tes*. Berikut merupakan gambaran perbedaan penilaian autentik dan tradisional (Modul USAID Prioritas, 2013):



Gambar 2. Penilaian Autentik

3. Pembelajaran Kreatif

a. Pengertian Kreatifitas

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad (Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad: 154), kreatifitas sering dihubungkan dengan hal-hal berikut:

- 1) Kreatifitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta banyak ide dan gagasan
- 2) Orang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara-cara berpikir berbeda
- 3) Kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya
- 4) Kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru

Pembelajaran kreatif menuntut siswa untuk berpikir kreatif dan menuntut guru untuk mampu mengajar secara kreatif. Berpikir kreatif memiliki korelasi dengan berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses mental yang digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan dan belajar konsep yang baru, sedangkan berpikir kreatif adalah berpikir yang kondusif terhadap keputusan, dituntut oleh konteks, *self transcending*, dan *sensitif* terhadap kriteria. Untuk lebih jelasnya perbedaan mengenai berpikir kritis

dan berpikir kreatif dapat dilihat dalam tabel berikut (Tilaar, 2012):

Tabel 1. Perbedaan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis

Berpikir Kritis	Berpikir Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mega criterion</i>: kebenaran' kebenaran adalah sejenis makna</li> <li>• Tertuju kepada keputusan (<i>judgment</i>)</li> <li>• dikuasai oleh satu kriteria</li> <li>• <i>Self correcting</i></li> <li>• Sensitif terhadap konteks</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mega criterion</i>: makna (<i>meaning</i>)</li> <li>• Tertuju kepada keputusan</li> <li>• Sensitif terhadap kriteria yang berlawanan (<i>contrasting criteria</i>)</li> <li>• <i>Self transcending</i></li> <li>• dikuasai oleh konteks (<i>holistic</i>)</li> </ul>

b. Bagian dari Berpikir Kreatif

Beberapa hal yang berhubungan dengan berpikir menurut H.A.R. Tilaar adalah sebagai berikut:

- 1) Penemuan dan invensi (*discovery* dan *invention*)

*Discovery* dan *invention* sebenarnya memiliki arti yang sama yakni penemuan baru. Akan tetapi keduanya memiliki perbedaan yang mendasar, hal ini diungkapkan oleh Ibrahim dalam bukunya yang berjudul "Inovasi Pendidikan" (Ibrahim, 1988). *Discovery* adalah suatu penemuan yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Sedangkan *invention* adalah suatu penemuan yang benar-benar baru artinya kreasi manusia benda atau hal yang ditemukan itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan hasil kreasi baru. Jadi, kreatifitas dapat dibangun dengan penemuan akan sesuatu dan terbarukan dan benar-benar baru, sebagai contoh siswa SMP yang menemukan helm unik pencegah gegar otak, sehingga jika terjadi kecelekaan, kepala pengendara dapat terhindar dari cedera otak. Hal ini merupakan penemuan yang mengarah pada *invention*, berpikir kreatif semacam ini tidak lahir begitu saja, akan tetapi ada proses

dimana kreatifitas itu dapat dibangun, salah satunya dengan pembelajaran kreatif.

## 2) Berpikir eksplikatif dan berpikir amplikatif

Berpikir eksplikatif diperoleh dengan metode deduksi tanpa memperluas pemikiran kita. Berpikir amplikatif atau generalisasi atau perluasan merupakan sesuatu di luar atau di atas informasi yang ada (Ibrahim, 1988). Eksplikatif yang dimaksud adalah penjelasan yang didasarkan pada pemahaman dan pendalaman gejala yang diteliti, penjelasan tersebut bukan merupakan penjelasan akhir, tetapi hanya sementara. Intinya, berpikir eksplikatif dan amplikatif merupakan unsur yang terdapat dalam proses berpikir kreatif. Berpikir kreatif dapat terjadi apabila seseorang secara intens menghasilkan suatu produk atau karya, kemudian hasilnya disosialisasikan kepada orang banyak sehingga masyarakat menerima hasil kreatifitas itu.

### c. Metodologi Pembelajaran Kreatif

Ada banyak model maupun metode yang dapat merepresentasikan pembelajaran kreatif, diantaranya adalah:

- 1) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual-Teaching and Learning*)
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah
- 4) Model Pembelajaran Tematik
- 5) Model Pembelajaran Berbasis ICT (*Information, Communication Technology*)
- 6) Model PAKEM
- 7) Model Pembelajaran Berbasis Web (*e-learning*)
- 8) Model Pembelajaran Berbasis Alam
- 9) Model Pembelajaran Berbasis Karakter
- 10) Model Pembelajaran Mountesory
- 11) Model Pembelajaran Kreatif Berdasarkan Kecerdasan Jamak
- 12) Dan lain-lain.

#### 4. Strategi Pembelajaran Efektif

Menurut Yusuf Hadi Miarso (Uno & Muhamad, 2012). Pembelajaran efektif

adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student center*) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Pada hakikatnya pembelajaran bertujuan untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat mencapai tujuan secara tepat dan benar. Ukuran dari pembelajaran efektif adalah hasil akhir, apakah hasil akhir suatu pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam pembelajaran efektif guru harus bisa mendorong siswa untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungan, guru juga harus dapat menyalurkan dan mengembangkan kebiasaan kritis dan kreatifitas, selain itu guru juga harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini senada dengan indikator efektifitas pembelajaran di bawah ini yang dapat diterapkan di sebuah lembaga pendidikan (Uno & Muhamad, 2012):

- a. Pengorganisasian materi dengan baik
- b. Komunikasi yang efektif
- c. Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran
- d. Sikap positif terhadap siswa
- e. Pemberian nilai yang adil
- f. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- g. Hasil belajar siswa yang baik

Pembelajaran efektif juga terkait dengan pengelolaan pembelajaran yang terdiri dari pengelolaan kelas/siswa, strategi pembelajaran dan penugasan. Ciri-ciri dari pengelolaan pembelajaran yang efektif adalah sebagai berikut: a) Pengelolaan kelas yang bervariasi (klasikal, kelompok, individual), b) Strategi pembelajaran yang mengaktifkan siswa, menumbuhkan kreatifitas, berpikir, berbuat, efektif mencapai tujuan, dan menyenangkan

(tidak membuat anak stress/tertekan)  
(Modul USAID Prioritas, 2013).

## 5. Pembelajaran Menyenangkan/Menarik

### a. Teori Pembelajaran

B.F. Skinner dalam teorinya mengenai “*operant conditioning*” menjelaskan bahwa tingkah laku tercipta karena kebiasaan yang disengaja, organisme cenderung mengulangi respon yang diikuti oleh konsekuensi (dampak) yang menyenangkan, dan mereka cenderung tidak mengulangi respon yang berdampak netral atau tidak menyenangkan (Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan: 130). Artinya, perilaku manusia dapat dipelajari melalui pola pembiasannya, seseorang akan tertarik belajar jika ia diberi stimulus positif (*reward*). Hal ini sejalan dengan pembelajaran yang menyenangkan, sejatinya pembelajaran didesain sedemikian rupa agar menyenangkan, siswa akan tertarik belajar jika situasi dan kondisi belajar tidak mengancam dan kaku.

### b. Menjadi Guru yang Menyenangkan

Sebenarnya setiap guru memiliki kepribadian yang berbeda, begitu juga dengan cara mereka mengajar pasti memiliki gaya yang berbeda, tapi setidaknya guru dituntut untuk menjadi pribadi yang menyenangkan dan menjadi *role model* bagi siswa-siswanya. Ada beberapa ciri guru yang menyenangkan, diantaranya (Farida, 2012):

- 1) Guru yang berperan sebagai pemimpin handal
- 2) Guru yang mampu memotivasi
- 3) Guru yang mampu berkomunikasi dengan baik atau dapat difahami oleh siswa
- 4) Guru yang bergerak efektif di dalam kelas
- 5) Guru yang percaya diri
- 6) Guru yang enerjik
- 7) Guru yang cekatan

### c. Kelas yang Menyenangkan

Kelas yang menyenangkan merupakan unsur yang tak terpisahkan dari PAKEM. Dalam kelas yang menerapkan PAKEM, akan terdapat banyak pajangan atau karya yang dihasilkan oleh siswa. Pajangan-pajangan itulah yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menarik, terlebih lagi jika pajangan itu penuh dengan warna. siswa akan termotivasi untuk belajar. Pajangan tersebut dapat dihasilkan dari karya perorangan, kelompok ataupun berpasangan. Karya yang dipajang dapat berupa gambar, globe, peta, diagram, puisi, dan hasil karya lainnya.

## B. Keterampilan Berpikir

### 1. Pengertian Keterampilan Berpikir

Keterampilan berpikir erat kaitannya dengan konsep taksonomi Bloom, dimana manusia dapat berpikir kompleks dimulai dengan berpikir tingkat rendah sampai berpikir tingkat tinggi. Istilah taksonomi (*taxonomy*) berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata “*taxis*” yang berarti pengaturan, dan “*nomos*” berarti ilmu pengetahuan. Kata *taxis* juga merujuk pada struktur hierarkis yang dibangun dalam suatu klasifikasi. Jadi, taksonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang klasifikasi (Yaumi, 2013).

Domain kognisi mengacu pada aktivitas mental, dimana suatu pendekatan pembelajaran terfokus pada proses penyampaian informasi dan penanaman konsep-konsep baru. Untuk memahami hubungan antara konsep, informasi dipecah dan dibangun kembali dengan koneksi logis. Sebagai hasilnya, retensi dan daya ingat tentang materi menjadi meningkat (Yaumi, 2013) domain kognitif adalah suatu ranah kemampuan berpikir tentang fakta-fakta spesifik, pola prosedural, dan konsep-konsep dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Ranah kognitif melibatkan pengetahuan dan pengembangan *skill-skill* intelektual. Awalnya tujuan taksonomi ini

adalah untuk memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan psikolog dalam upaya pembuatan tes/ujian, riset, dan pengembangan kurikulum (Huda, 2013).

## 2. Klasifikasi Keterampilan Berpikir

Bloom merumuskan taksonomi pembelajaran dimulai dari berpikir tingkat rendah sampai berpikir tingkat tinggi. Klasifikasi keterampilan berpikir tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

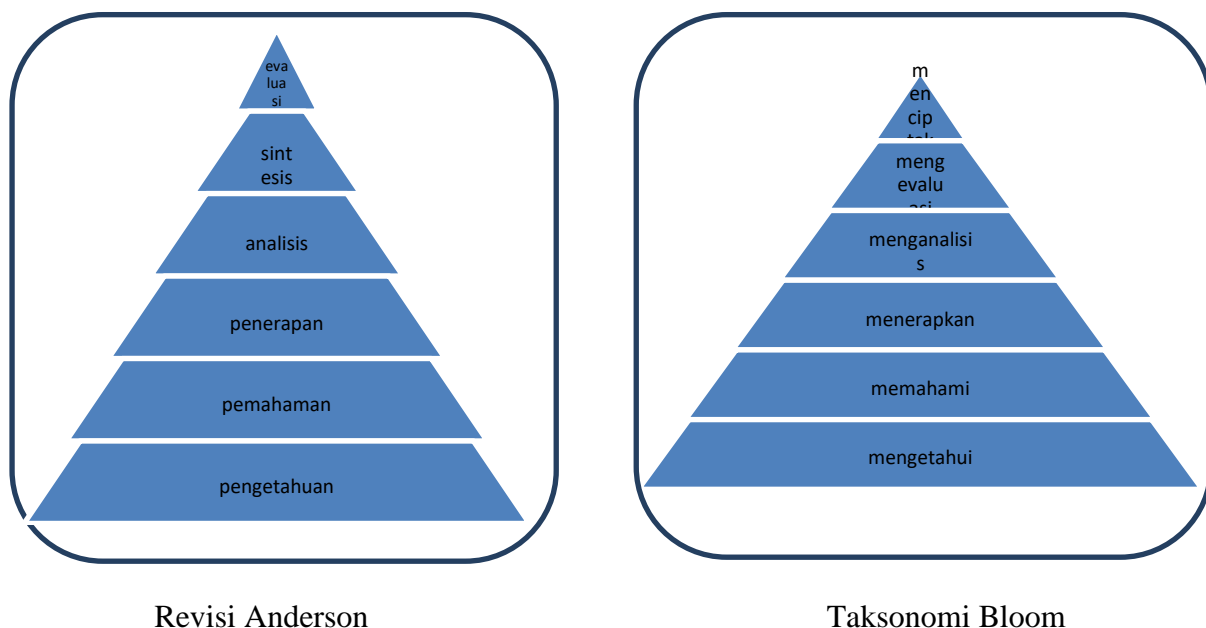
	<b>Bloom Taksonomi</b>
Pengetahuan	Peserta didik yang bekerja pada tingkat ini hanya berkisar pada mengingat atau menghafal informasi dari yang konkret ke informasi yang abstrak
Pemahaman	Pada tingkat ini, peserta didik mampu mengerti dan membuat rangkaian dari sesuatu yang dikomunikasikan. Artinya, peserta didik mampu menerjemahkan, menginterpretasi, dan meramalkan kemungkinan dalam berkomunikasi
Aplikasi	Peserta didik dapat menerapkan konsep yang sesuai dan abstraksi dari suatu masalah atau situasi sekalipun tidak diminta atau melakukannya.
Analisis	Peserta didik dapat memilah dan membagi materi ke dalam beberapa bagian dan mampu mendefinisikan hubungan antara bagian-bagian tersebut.
Sintesis	Peserta didik menciptakan produk, menggabungkan bagian-bagian dari pengalaman sebelumnya dengan bagian yang baru untuk menciptakan keseluruhan bagian

Evaluasi	Peserta didik memberikan keputusan terhadap nilai dari suatu materi pembelajaran, argument, atau pandangan yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis, dan dihasilkan
----------	--

Sumber: (Yaumi, 2013)

Kemudian, Lorin Anderson dalam Pohl (Yaumi, 2013) melakukan revisi khususnya dalam domain kognisi dengan mengubah penamaan yang semula menggunakan kategori kata benda menjadi kata kerja. Domain kognisi yang semula dideskripsikan dengan kata benda, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi direvisi dengan menggunakan kata kerja seperti, mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Domain kognisi yang direvisi oleh Anderson tidak lagi mencantumkan sintesis secara terpisah, tetapi tergabung dalam kata kerja mengevaluasi, kemudian menambangkan kata kerja menciptakan, sebagai tingkat tertinggi dalam sistem berpikir yang harus terintegrasi dalam tujuan pembelajaran. menurutnya, taksonomi yang baru ini merefleksikan bentuk sistem berpikir yang lebih aktif dan akurat dibandingkan dengan taksonomi sebelumnya.

Selanjutnya, selain taksonomi domain kognisi terdapat pula istilah *knowledge taxonomy* (taksonomi pengetahuan), yang mencakup: 1) *experiential knowledge* (pengetahuan berdasarkan pengalaman), 2) *contextual knowledge* (pengetahuan berdasarkan konteks), 3) *declarative knowledge* (pengetahuan bersifat deklaratif), dan 4) *procedural knowledge* (pengetahuan yang bersifat procedural). Untuk lebih jelasnya berikut merupakan perbedaan dari taksonomi versus Bloom dan revisi dari Anderson (Yaumi, 2013):



**Gambar 3.Revisi Domain Kognisi**

Hubbel (Yaumi, 2013) menjelaskan lebih jauh bahwa pengetahuan berdasarkan pengalaman adalah untuk mengungkap jawaban dari pertanyaan, *mengapa sesuatu itu penting*, pengetahuan kontekstual berfungsi untuk mengetahui kapan harus menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh,

pengetahuan deklaratif merujuk apa yang harus dan perlu diketahui, dan pengetahuan prosedural dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana menggunakan pengetahuan dan keterampilan, penjelasan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut: (Yaumi, 2013)

**Tabel 3.Dimensi Proses Kognisi**

DIMENSI PROSES KOGNISI				
PENGETAHUAN	FAKTUAL	KONSEPTUAL	PROSEDURAL	METAKOGNISI
Memahami	Membuat daftar	Mendeskripsikan	Menabulasi	Menggunakan
Mengetahui	Meringkas	Menginterpretasi	Memprediksi	Melakukan
Menerapkan	Menggolongkan	Menguji coba	Menghitung	Mengkontruksi
Menganalisis	Mengatur	Menjelaskan	Membedakan	Memperoleh
Mengevaluasi	Mengurut	Mengukur	Meyimpulkan	Menindaki
Menciptakan	Menggabungkan	Mendesain	Menyusun	Mengaktualisasi

Untuk lebih jelasnya penulis akan memaparkan taksonomi Bloom secara mendetail yang dikutip dari modul yang

dikembangkan USAID Prioritas dengan judul “Praktik yang Baik dalam Pembelajaran”:

Tabel 4. Taksonomi Bloom

KATEGORI, PROSES, KOGNITIF, NAMA ALTERNATIF	DEFINISI DAN CONTOH-CONTOH
<i>1. Mengingat – mencari dan menemukan pengetahuan dari memori jangka pendek</i>	
1.1 Mengenali ulang (mengidentifikasi)	Menentukan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang konsisten dengan material yang tersaji (yakni, mengenali tahun-tahun dari kejadian-kejadian penting dalam sejarah Indonesia).
1.2 Mengingat ulang	Mencari-temu pengetahuan relevan dari memori jangka-panjang (yakni, mengingat ulang tahun-tahun kejadian penting dalam sejarah Indonesia)
<i>2. Memahami – mengkonstruksi makna dari pesan-pesan instruksional, mencakup komunikasi lisan, tertulis, dan grafis</i>	
2.1 Menginterpretasi/menafsirkan (klarifikasi, <i>paraphrasing</i> , menyajikan ulang, translasi)	Mengubah sebuah bentuk sajian (yakni, sajian numerik) ke bentuk lainnya (yakni, sajian verbal) (yakni, mem-paraphrase-kan pembicaraan-pembicaraan dan dokumen-dokumen penting)
2.2 Mengeksplifikasi/menyontohkan (mengilustrasikan, mencontohkan)	Menemukan sebuah contoh spesifik atau ilustrasi dari sebuah konsep atau prinsip (yakni, memberi contoh-contoh berbagai gaya lukisan artistik yang penting)
2.3 Mengklasifikasi (kategorisasi, <i>subsuming</i> )	Menentukan bahwa sesuatu termasuk kedalam sebuah kategori (yakni, konsep atau prinsip) (yakni, mengklasifikasi kasus-kasus nirtatan mental yang terobservasi atau terdeskripsi)
2.4 <i>Summarizing</i> /mengikhtisarkan (mengabstraksi, generalisasi)	Mengabstraksi sebuah tema umum atau poin-poin pokok (yakni menulis sebuah summary ringkas tentang kejadian-kejadian yang tersaji pada sebuah <i>videotape</i> )
2.5 Menyimpulkan (menyimpulkan, mengekstrapolasi, menginterpolasi, memprediksi)	Menggambarkan sebuah simpulan logis dari informasi yang tersaji (yakni, dalam pembelajaran bahasa asing, menyimpulkan prinsip-prinsip gramatis dari contoh-contoh)  Mendeteksi korespondensi antara dua ide, objek, dan lain-lain (yakni, membandingkan kejadian-kejadian historis dengan situasi-situasi kontemporer)
2.6 Membandingkan (mengkontraskan, memetakan, memadankan)	Mengkonstruksi sebuah model sebab-akibat dari sebuah sistem (yakni, menjelaskan sebab-sebab dari pentingnya kejadian-kejadian abad ke-18 di Perancis)
2.7 Menjelaskan/ mengeksplanasi (mengkonstruksi model)	
<i>3. Mengaplikasi/menerapkan – melaksanakan atau menggunakan sebuah prosedur dalam sebuah situasi yang ada</i>	
3.1 Mengeksekusi (melaksanakan)	Mengaplikasi sebuah prosedur ke sebuah tugas akrab (yakni, membagi sebuah bilangan bulat dengan bilangan bulat lainnya, keduanya melibatkan bilangan bulat lebih dari satu digits)  Mengaplikasikan sebuah prosedur ke sebuah tugas tak-

3.2	Mengimplementasikan (menggunakan)	akrab (yakni, menggunakan hukum kedua Newton dalam situasi-situasi yang sesuai dengannya)
4. <i>Menganalisis – menguraikan material menjadi bagian-bagian pembentuknya dan menentukan bagaimana bagian-bagian ini saling berkaitan dan dengan struktur totalnya atau tujuannya</i>		
4.1	Membeda-bedakan (diskriminasi, membedakan, memfokuskan, memilih)	Membedakan bagian yang relevan dan yang tak-relevan atau yang penting dan yang tak-penting dari material yang tersaji (yakni, membedakan antara bilangan-bilangan yang relevandan yang tak-relevan dalam sebuah masalah kata-kata matematis ( <i>a mathematical word problem</i> ))
4.2	Mengorganisasi (menemukan koherensi, mengintegrasikan, menyusun kerangka, <i>parsing</i> , menstruktur)	Menentukan bagaimana unsur-unsur sesuai atau berfungsi dalam sebuah struktur (yakni, menstruktur evidensi dalam sebuah deskripsi historis menjadi evidensi untuk menentang sebuah eksplanasi historis)
4.3	Mengatribusi (mendekonstruksi)	Menentukan sebuah titik pandang, bias, nilai-nilai, atau maksud yang mendasari material yang tersaji (yakni, menentukan titik pandang pengarang sebuah esai dalam kaitannya dengan perspektif politisnya)
5. <i>Mengevaluasi – membuat judgment didasarkan atas kriteris dan standar</i>		
5.1	Mengecek (mengkoordinasi, mendeteksi, memantau, men-tes)	Mendeteksi inkonsistensi atau kekeliruan dalam sebuah proses atau produk; menentukan apakah sebuah proses atau produk memiliki konsistensi internal; mendeteksi efektivitas sebuah prosedur ketika ia diimplementasikan (yakni, menentukan apakah simpulan-simpulan seorang ilmuwan berdasarkan data yang terobservasi)
5.2	Mengkritik ( <i>menjudgment</i> )	Mendeteksi inkonsistensi antara sebuah produk dnegan kriteria eksternal, menentukan apakah sebuah produk memiliki konsistensi eksternal; mendeteksi kesesuaian sebuah prosedur untuk sebuah masalah yang ada (yakni, <i>men-jugje</i> metode yang mana dari dua metode yang ada yang bersifat terbaik untuk memecahkan sebuah masalah yang ada)
6. <i>Mengkreasi – menyusun unsur-unsur secara bersamaan untuk membentuk sebuah keseluruhan yang koheren atua fungsional; mereorganisasi unsur-unsur menjadi sebuah pola atau struktur baru</i>		
6.1	<i>Generate</i> (memunculkan)	Memunculkan hipotesis-hipotesis alternatif didasarkan atas kriteria (yakni, mengenerate hipotesis-hipotesis untuk menjelaskan sebuah fenomena yang terobservasi)
6.2	Merencanakan	Menggawaikan sebuah prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas (yakni, merencanakan sebuah <i>research paper</i> tentang sebuah topik historis yang ada)
6.3	Memproduksi	Menciptakan sebuah produk (yakni, membangun lingkungan buatan untuk kepentingan spesifik)

Sumber: Modul USAID Prioritas (2013)

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas PGMI semester IV dalam upaya

meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Kepriadian Guru sebanyak



tiga siklus, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis pada penerapan PAKEM dalam pembelajaran Pengembangan Kepribadian Guru di jurusan PGMI semester IV/B dapat disimpulkan bahwa aktivitas dosen dalam proses pembelajaran dinyatakan **sangat baik**. Hal ini terbukti dari hasil aktivitas dosen mengalami peningkatan setiap siklusnya, siklus 1 persentase aktivitas dosen sebesar 82% pada siklus 2 sebesar 91% dan pada siklus 3 sebesar 100%. Sedangkan hasil observasi aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dinyatakan **sangat baik** juga, hal ini terbukti dari hasil aktivitas mahasiswa pada siklus 1 sebesar 91%, pada siklus 2 mencapai 100% begitu juga pada siklus 3 mencapai 100%. Berdasarkan hasil analisis keterampilan berpikir mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian Guru dengan menggunakan pendekatan PAKEM dapat disimpulkan hampir meningkat pada setiap pertemuannya, hal ini dapat dilihat pada perolehan persentase keterampilan berpikir mahasiswa dengan menggunakan pendekatan PAKEM pada siklus 1 berada pada kategori **baik**, hal ini terbukti pada perolehan nilai rata-rata mahasiswa dengan menggunakan tes esay sebesar 75 dengan ketuntasan klasikal 80%. Sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata mahasiswa sebesar 73, angka tersebut masih berada pada kategori **baik**, dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus 3, di mana diperoleh nilai rata-rata mahasiswa sebesar 89 yang berarti berada pada kategori **amat baik**, dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 100%.

## SIMPULAN

Hasil analisis pada penerapan PAKEM dalam pembelajaran Pengembangan Kepribadian Guru di jurusan PGMI semester IV/B dapat disimpulkan bahwa aktivitas dosen dalam proses pembelajaran dinyatakan **sangat baik** dan hasil observasi aktivitas

mahasiswa dalam proses pembelajaran dinyatakan **sangat baik**

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (2003). *Pokoknya Kualitatif* (2nd ed.). Jakarta: Pustaka Jaya.
- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas* (12th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif* (3rd ed.). Bandung: Nuansa Cendekia.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Ditjen PMPTK.
- Diskusi. Mahasiswi Terjerat Kasus Prostitusi (2015).
- Farida, A. (2012). *Sekolah yang Menyenangkan* (1st ed.). Bandung: Nuansa.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim. (1988). *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Modul USAID Prioritas. (2013). *Praktik yang Baik di Sekolah/Madrasah Ibtidaiyah*.
- Mulyasa, E. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Fokusmedia.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Pengembangan Kreatifitas dan Intrepreneurship* (1st ed.). Jakarta: Kompas Media.
- Uno, H. B., & Muhamad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, S., & Nurihsan, J. (n.d.). *Teori Kepribadian* (3rd ed.). Bandung: Rosdakarya.

Zaqiyah, Q. Y. (2014). *Model Pembelajaran Brain Based Learning dan Optimalisasi Kemampuan*

*Berpikir Siswa* (1st ed.). Jakarta: GP Press.