



## Inovasi Metode dan Model Pembelajaran Efektif (Program Rencana Pengembangan Sekolah SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari)

Ace Nurasa<sup>1</sup>, Supiana<sup>2</sup>, Qiqi Yuliati Zakiah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>STEI Yapisha Garut (STEIYGA) Jawa Barat, Indonesia

<sup>2,3</sup>UIN Sunan Gunung Djati, Bandung Jawa Barat, Indonesia

E-mail: [acenurasa@gmail.com](mailto:acenurasa@gmail.com), [supiana@uinsgd.ac.id](mailto:supiana@uinsgd.ac.id), [qqzaqiah67@gmail.com](mailto:qqzaqiah67@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-06-20 Revised: 2022-07-28 Published: 2022-08-01	The purpose of this research was to determine the effective learning of the nurul azmi Junior high School development plan program. Teacher as educators who are seen as having certain expertise in education and learning, entrusted with the task and authority to manage learning activities in order to achieve certain goals, namely the realization of changes in student behavior in accordance with national and institutional education goals that have been formulated. However, in the implementation of the task of managing learning activities carried out by the teacher, the activities are less professional, less effective, and lack of attention to progress of students. This research method is a field research with a qualitative approach with data obtained from interviews with related parties how the school development plan program to determine and develop innovative methods and effective learning models. The results of this research indicate that after the SMPIT Nurul Azmi teacher implements an innovative learning methods and models, student learning becomes fun, comfortable in the environment and fast in catching lessons plus their morals are getting better, teacher also feel more confident.
<b>Keywords:</b> <i>School Development Plan Program;</i> <i>Inovative Learning Methods and Models;</i> <i>SMPIT Nurul Azmi.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-06-20 Direvisi: 2022-07-28 Dipublikasi: 2022-08-01	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran yang efektif dari program rencana pengembangan sekolah SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari. Guru sebagai tenaga pendidik yang dipandang memiliki keahlian tertentu dalam pendidikan dan pembelajaran, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan tertentu yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan institusional yang telah dirumuskan. Namun demikian dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan pembelajaran terdapat berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian terhadap kemajuan peserta didik. Metode penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif dengan data diperoleh dari wawancara kepada pihak terkait bagaimana program rencana pengembangan sekolah untuk menentukan dan mengembangkan inovasi metode dan model pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah guru SMPIT Nurul Azmi menerapkan workshop inovasi metode dan model pembelajaran efektif, belajar siswa menjadi menyenangkan, nyaman lingkungannya dan cepat menangkap pelajaran ditambah akhlaknya semakin baik, guru juga merasa lebih percaya diri.
<b>Kata kunci:</b> <i>Program Rencana Pengembangan Sekolah;</i> <i>Inovasi Metode dan Model Pembelajaran Efektif;</i> <i>SMPIT Nurul Azmi.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Guru sebagai tenaga pendidik yang dipandang memiliki keahlian tertentu dalam pendidikan dan pembelajaran, disertai tugas dan wewenang untuk mengelola kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan tertentu yaitu terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan tujuan institusional yang telah dirumuskan. Menurut Sudarwan Danim (2010) guru memiliki multi-

peran yaitu sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih. Istilah pendidik merujuk pada pembinaan dan pengembangan afeksi peserta didik, istilah pengajar merujuk pada pembinaan dan pengembangan pengetahuan atau asah otak, intelektual, sedangkan istilah pelatih merujuk pada pembinaan dan pengembangan keterampilan atau keprigelan peserta didik.

Namun demikian dalam pelaksanaan tugas pengelolaan kegiatan pembelajaran terdapat

berbagai faktor yang menyebabkan orang memandang bahwa pengelolaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru adalah kegiatan yang kurang profesional, kurang efektif, dan kurang perhatian terhadap kemajuan peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar, pembelajar (siswa) yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar (guru) yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Pasal 1, Ayat 1 UU RI No.14/2005).

Sebagai pendidik profesional, se-orang guru wajib memiliki: kualifikasi akademik (diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat); kompetensi (meliputi: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi); sertifikat pendidik (di-berikan kepada guru yang telah memenuhi persyaratan oleh perguruan tinggi yang memiliki program pengadaan tenaga kependidikan yang terakreditasi dan ditetapkan oleh Pemerintah). Terkait dengan kompetensi pedagogik, pendidik harus mengetahui berbagai teori tentang belajar dan pembelajaran (humanisme, kognitivisme, kontekstualisme, dan konstruktivisme), sebab teori inilah yang sering memberikan landasan bagi pendekatan dan metodologi mengajar, dengan kata lain, pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*), yang dimaksudkan agen pembelajaran adalah pendidik berperan antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik (UURI No.14/2005). Maka dalam tulisan ini akan membahas mengenai inovasi metode dan model pembelajaran efektif (Program Rencana Pengembangan Sekolah SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari).

## II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan meng-

gunakan pendekatan kualitatif dengan cara memandang objek kajian sebagai suatu sistem artinya objek kajian yang dilihat sebagai unsur yang saling berkaitan dan mendeskripsikan fenomena yang ada. Penelitian ini dilakukan di SMPIT Nurul Azmi Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang bagaimana program rencana pengembangan sekolah (RPS) untuk meningkatkan pembelajaran. Informan pada penelitian ini adalah Kepala Sekolah SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari. Penelitian Kualitatif adalah merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Pendekatan kualitatif dalam penelitian dengan cara mencocokkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif (Moleong, 2013).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengertian Pembelajaran efektif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil. Jadi efektif adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang diyuju. Efekti berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan terjadi pada setiap manusia sejak lahir, proses belajar dapat terjadi karena adanya unsur kesengajaan ataupun tidak disengaja. Menurut Oemar Hamalik belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses atau aktivitas dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar adalah mengubah kelakuan anak, jadi mengenai pembentukan pribadi anak. Hasil yang diharapkan bukan hanya bersifat pengetahuan, akan tetapi juga sikap, pemahaman, perluasan minat, penghargaan norma-norma, kecakapan meliputi seluruh pribadi anak. Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa atau peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap juga membuat siswa senang. Pembelajaran yang efektif menumbuhkan murid belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kebutuhan dan harapan masyarakat akan mutu pendidikan yang baik menjadi

faktor pemicu utama inovasi manajemen pendidikan.

## 2. Inovasi untuk Model Pembelajaran yang lebih efektif

### a) Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan siswa di dalam kelas menjadi suatu masalah terbesar dalam dunia pendidikan. Ruang kelas biasa, dirasa cukup sulit untuk membuat siswa tetap fokus dengan materi yang diberikan. Hal ini dikarenakan pengajar tidak mengetahui apa yang sebenarnya membuat siswa tetap tertarik dengan kelas. Ketika siswa terdistraksi, ia pun tidak bisa mengulang kembali materi yang terlewat, dengan inovasi berupa webinar, siswa dapat belajar dari manapun asal terkoneksi dengan internet. Siswa juga dapat bebas bertanya tanpa harus merasa malu dengan teman-teman di kelas.

### b) Pembelajaran Berbasis Permainan

Siapa yang tidak senang main game? Bermain game dilakukan untuk mengurangi rasa penat setelah belajar. Bagaimana kalau belajar sambil bermain game? Suatu pendekatan di mana siswa belajar melalui permainan (game) disebut dengan *game-based learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. Materi belajar disampaikan dalam bentuk permainan sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Untuk memotivasi siswa, GBL tidak hanya bermain tapi juga memberi penghargaan agar siswa lebih terpacu untuk belajar. Penghargaan dapat berupa level, lencana, atau hadiah yang didapat siswa ketika menyelesaikan tugas tertentu.

### c) Pembelajaran Multimodal

Bagi sebagian orang, membaca adalah hal yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi cara terbaik belajar bahasa asing. Namun, tidak semua orang memiliki kemampuan untuk membaca dan membayangkan materi pelajaran. Pembelajaran multimodal dapat membantu siswa dengan menggabungkan tulisan, gambar, gerakan, suara, tindakan, dan sebagainya. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif terutama untuk belajar bahasa asing. Metode ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat kosakata kamus bahasa Inggris, Jepang, mandarin, atau bahasa asing lainnya. Tidak hanya untuk membantu mengingat kosakata, metode ini juga dapat membantu siswa mempelajari,

mengingat, dan memahami huruf bahasa Arab, Jepang, Mandarin, Korea atau bahasa asing yang tidak menggunakan huruf latin.

### d) Pembelajaran jarak jauh

Di era digital ini, jarak bukan lagi suatu masalah dalam dunia pendidikan. Melalui teknologi koneksi internet, kita dapat belajar apapun dan dari siapapun. Jarak sudah bukan lagi menjadi penghalang, bila tidak ada komitmen untuk belajar teknologi yang tersedia tidaklah berarti.

### e) Pembelajaran Berbasis Komunitas

Fungsi jejaring sosial tak melulu soal berkoneksi kembali dengan teman lama atau sanak keluarga yang tinggalnya jauh. Bisa juga menggunakan jejaring sosial untuk masuk ke dalam komunitas belajar.

## 3. Metode-metode Pembelajaran Inovatif

### a) *Reasoning and Problem Solving Reasoning*

Merupakan bagian berpikir yang berada di atas level memanggil (*retensi*), yang meliputi: *basic thinking* (memahami konsep), *critical thinking* (menguji, menghubungkan, dan mengevaluasi aspek-aspek yang fokus pada masalah, mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi, memvalidasi dan menganalisis informasi, mengingat dan mengasosiasikan informasi yang dipelajari sebelumnya, menentukan jawaban yang rasional, melukiskan kesimpulan yang valid, serta melakukan analisis dan refleksi), dan *creative thinking* (menghasilkan produk orisinal, efektif, kompleks, inventif, pensintesis, dan penerap ide). Aktivitas *problem solving* diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh *vcxzsdffbbbn* sesuai dengan kondisi masalah, kemampuan pemecahan masalah dapat diwujudkan melalui kemampuan *reasoning*. Dalam pembelajaran, metode *reasoning and problem solving* memiliki lima langkah (Krulik & Rudnik, 1996), yaitu: (1) membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan setting pemecahan), (2) mengeksplorasi dan merencanakan (mengorganisasi informasi, melukiskan diagram pemecahan, membuat tabel, grafik, atau gambar), (3) menyeleksi strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis, menulis persamaan), (4) menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi,

aljabar, dan geometri), (5) refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan alternatif pemecahan, memperluas konsep dan generalisasi, mendiskusikan pemecahan, dan memformulasikan masalah-masalah variatif yang orisinal).

b) *Inquiry Training*

Dalam metode ini terdapat tiga prinsip kunci, yaitu: pengetahuan bersifat tentatif (menghendaki proses penelitian secara berkelanjutan), manusia memiliki sifat ingin tahu yang ilmiah (mengindikasikan pentingnya siswa melakukan eksplorasi), dan manusia mengembangkan individuality secara mandiri (kemandirian akan bermuara pada pengenalan jati diri dan sikap ilmiah). Metode inquiry training memiliki lima langkah pembelajaran (Joyce & Weil, 1986), yaitu: (1) menghadapkan masalah (menjelaskan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan), (2) menemukan masalah (memeriksa hakikat objek dan kondisi yang dihadapi, memeriksa tampilnya masalah), (3) mengkaji dan eksperimentasi (mengisolasi variabel yang sesuai, merumuskan hipotesis), (4) mengorganisasikan, merumuskan, dan menjelaskan, dan (5) menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif.

c) *Problem-based Instruction*

Problem-based instruction adalah metode pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah yang otentik (Arends, 2004), dalam pemerolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah. Arends (2004) mengemukakan bahwa metode problem-based learning memiliki lima langkah, yaitu: (1) Guru mendefinisikan atau mempresentasikan masalah atau isu yang berkaitan (masalah bisa untuk satu unit pelajaran atau lebih, bisa untuk pertemuan satu, dua, atau tiga minggu, bisa berasal dari hasil seleksi guru atau dari eksplorasi siswa) (2) Guru membantu siswa meng-

klarifikasi masalah dan menentukan bagaimana masalah itu diinvestigasi (investigasi melibatkan sumber-sumber belajar, informasi, dan data yang variatif, melakukan survei dan pengukuran), (3) Guru membantu siswa menciptakan makna terkait dengan hasil pemecahan masalah yang akan dilaporkan (bagaimana mereka memecahkan masalah dan apa rasionalnya), (4) Mengorganisasikan laporan (makalah, laporan lisan, model, program komputer, dan lain-lain), dan (5) Presentasi (dalam kelas melibatkan semua siswa, guru, bila perlu melibatkan administrator dan anggota masyarakat).

d) *Pembelajaran Perubahan Konseptual*

Pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang sesungguhnya berasal dari pengetahuan yang secara spontan diperoleh dari interaksinya dengan lingkungan, sementara pengetahuan baru dapat bersumber dari intervensi di sekolah yang keduanya bisa konflik, kongruen, atau masing-masing berdiri sendiri, dalam kondisi konflik kognitif, siswa dihadapkan pada tiga pilihan, yaitu: (1) mempertahankan intuisinya semula, (2) merevisi sebagian intuisinya melalui proses asimilasi, dan (3) mengubah pandangannya yang bersifat intuisi tersebut dan mengakomodasikan pengetahuan baru. Perubahan konseptual terjadi ketika siswa memutuskan pada pilihan yang ketiga, agar terjadi perubahan konseptual, belajar melibatkan pembangkitan dan restrukturisasi konsepsi-konsepsi yang dibawa oleh siswa sebelum pembelajaran (Brook & Brook, 1993), ini berarti bahwa mengajar tidak melakukan transmisi pengetahuan tetapi memfasilitasi dan memediasi agar terjadi proses negosiasi makna menuju pada proses perubahan konseptual (Hynd et al, 1994). Proses negosiasi makna tidak hanya terjadi atas aktivitas individu secara perorangan, tetapi juga muncul dari interaksi individu dengan orang lain melalui peer mediated instruction. Metode pembelajaran perubahan konseptual memiliki enam langkah pembelajaran (Santayasa, 2004), yaitu: (1) Sajian masalah konseptual dan kontekstual, (2) Konfrontasi miskonsepsi terkait dengan masalah-masalah tersebut, (3) Konfrontasi sangkalan berikut strategi-strategi demonstrasi, analogi, atau contoh-contoh tandingan, (4)

Konfrontasi pembuktian konsep dan prinsip secara ilmiah, (5) Konfrontasi materi dan contoh-contoh kontekstual, dan (6) Konfrontasi pertanyaan-pertanyaan untuk memperluas pemahaman dan penerapan pengetahuan secara bermakna.

e) *Group Investigation*

Ide metode *group investigation* bermula dari perspektif filosofis terhadap konsep belajar, untuk dapat belajar, seseorang harus memiliki pasangan atau teman. Metode *group investigation* memiliki enam langkah pembelajaran (Slavin, 1995), yaitu: (1) *Grouping* (menetapkan jumlah anggota kelompok, menentukan sumber, memilih topik, merumuskan permasalahan), (2) *Planning* (menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari, siapa melakukan apa, apa tujuannya), (3) *Investigation* (saling tukar informasi dan ide, berdiskusi, klarifikasi, mengumpulkan informasi, menganalisis data, membuat inferensi), (4) *Organizing* (anggota kelompok menulis laporan, merencanakan presentasi laporan, penentuan penyaji, moderator, dan notulis), (5) *Presenting* (salah satu kelompok menyajikan, kelompok lain mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan), dan (6) *Evaluating* (tiap-tiap siswa melakukan koreksi terhadap laporan masing-masing berdasarkan hasil diskusi kelas, siswa dan guru berkolaborasi mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan, melakukan penilaian hasil belajar yang difokuskan pada pencapaian pemahaman).

f) *Problem-based Learning*

*Problem-based learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured*, atau *open-ended* melalui stimulus dalam belajar (Fogarty, 1997). *Problem-based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Belajar dimulai dengan suatu permasalahan, (2) Memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) Mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu, (4) Memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) Menggunakan kelom-

pok kecil, dan (6) Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (*performance*). *Problem-based learning* dilaksanakan dengan delapan langkah, yaitu: (1) Menemukan masalah, (2) Mendefinisikan masalah, (3) Mengumpulkan fakta, (4) Menyusun dugaan sementara, (5) Menyelidiki, (6) Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) Menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, dan (8) menguji solusi permasalahan (Fogarty, 1997).

g) *Penelitian Jurisprudensial*

Dasar metode penelitian *jurisprudensial* ini adalah terkait dengan konsepsi tentang masyarakat yang memiliki pandangan dan prioritas yang berbeda mengenai nilai sosial yang secara hukum saling bertentangan satu sama lain. Untuk memecahkan masalah yang kontroversial dalam konteks sosial yang produktif, setiap warga negara perlu memiliki kemampuan untuk dapat berbicara kepada orang lain dan berhasil dengan baik melakukan kesepakatan dengan orang lain. Untuk dapat melakukan aktivitas tersebut, diperlukan tiga kemampuan, yaitu: (1) mengenal dengan baik nilai-nilai yang berlaku dalam sistem hukum dan politik yang ada di lingkungan negaranya, (2) memiliki seperangkat keterampilan untuk dapat digunakan dalam menjernihkan dan memecahkan masalah nilai, dan (3) menguasai pengetahuan tentang politik yang bersifat kontemporer yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan negaranya.

Metode penelitian *jurisprudensial* ini memiliki enam langkah pembelajaran (Joyce & Weil, 1986), yaitu: (1) Orientasi kasus (pengajar memperkenalkan materi pelajaran dan mereview data yang ada), (2) Mengidentifikasi kasus (siswa mensintesiskan fakta-fakta ke dalam suatu kasus, mengidentifikasi nilai-nilai dan konflik yang terjadi, mengenali fakta yang melatarbelakangi kasus dan pertanyaan yang terdefiniskan), (3) Menetapkan posisi (siswa menimbang-nimbang posisi atau kedudukannya, kemudian menyatakan kedudukannya dalam konflik nilai tersebut dan dalam hubungannya dengan konsekuensi kedudukan itu, (4) Mengeksplorasi contoh contoh dan pola-pola argumentasi (siswa menetapkan titik di mana tampak

adanya merusak nilai atas dasar yang diperoleh, membuktikan konsekuensi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan dari posisi yang dipilih, menjernihkan konflik nilai dengan melakukan proses analogi, menetapkan prioritas dengan cara membandingkan nilai yang satu dengan yang lainnya dan mendemonstrasikan kekurangannya bila memiliki salah satu nilai), (5) Menjernihkan dan menguji posisi (siswa menyatakan posisinya dan memberikan rasional mengenai posisinya tersebut, kemudian menguji sejumlah situasi yang serupa, siswa meluruskan posisinya), dan (6) Menguji asumsi faktual yang melatarbelakangi posisi yang diluruskannya (siswa mengidentifikasi asumsi faktual dan menetapkan sesuai atau tidaknya, menetapkan konsekuensi yang diperkirakan dan menguji kesahihan faktual dari konsekuensi tersebut).

#### h) Penelitian Sosial Metode

Pembelajaran penelitian sosial didasarkan diri pada kemampuan guru untuk melakukan refleksi terhadap kelas yang memfasilitasi siswa, menurut Massialas & Cox (Joyce & Weil, 1986), suasana kelas yang reflektif memiliki tiga karakteristik utama, yaitu: (1) Aspek sosial kelas dan keterbukaan dalam diskusi, (2) Penekanan pada hipotesis sebagai fokus utama, dan (3) Penggunaan fakta sebagai bukti. Metode penelitian sosial memiliki enam langkah pembelajaran, yaitu: (1) Orientasi sebagai langkah untuk membuat siswa menjadi peka terhadap masalah dan dapat merumuskan masalah yang akan menjadi pusat penelitian, (2) Perumusan hipotesis yang akan dibuktikan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian, (3) Penjelasan dan pendefinisian istilah-istilah yang terkandung dalam hipotesis, (4) Eksplorasi dalam rangka menguji hipotesis, validasi, dan pengujian konsistensi internal sebagai dasar proses pengujian, (5) Pembuktian dengan cara mengumpulkan data yang terkait dengan hipotesis, dan (6) merumuskan generalisasi berupa pernyataan yang memiliki tingkat abstraksi yang luas, yang mengaitkan beberapa konsep dengan hipotesis.

#### 4. Inteligensi ganda (*multiple intelligences*)

Di samping metode-metode pembelajaran inovatif di atas yang harus dikuasai dan di-

aplikasikan guru, ia juga harus memahami dan mampu mengaplikasikan teori inteligensi ganda (*multiple intelligences*), dengan memahami teori inteligensi ganda ini, guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka. Armstrong (dalam Suparno, 2003) memberikan beberapa strategi yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran dengan menggunakan teori inteligensi ini, yaitu: (1) Inteligensi linguistik: bercerita, menulis kembali; (2) Inteligensi matematis-logis: menghitung, membuat kategori; (3) Inteligensi ruang-visual: membuat sketsa, gambar; (4) Inteligensi kinestetik-badani: ekspresi gerak dan badan; (5) Inteligensi musikal: menyanyi, membuat lagu; (6) Inteligensi interpersonal: diskusi kelompok, praktikum bersama; (7) Inteligensi intra-personal: berefleksi dan berpikir sejenak; (8) Inteligensi lingkungan: melihat lingkungan yang berkaitan dengan topik pelajaran; dan (9) Inteligensi eksistensial: mempertanyakan soal keberadaan (topik evolusi). Identifikasi kecerdasan sebagai potensi diri itu semakin hari semakin tajam, sehingga daftarnya juga semakin panjang, pada tahun 80-an, jumlah kecerdasan yang teridentifikasi baru 9 (sembilan), pada awal tahun 2000-an jumlahnya sudah mencapai 13 (Sumardi, 2007). Ketiga belas kecerdasan tersebut adalah:

- 1) Kecerdasan bahasa (*linguistic intelligence*);
- 2) Kecerdasan logika (*logical-mathematical intelligence*);
- 3) Kecerdasan visual-ruang (*visual-spatial intelligence*);
- 4) Kecerdasan raga (*bodily-kinesthetic intelligence*);
- 5) Kecerdasan musik (*musical intelligence*);
- 6) Kecerdasan sosial (*interpersonal intelligence*);
- 7) Kecerdasan pribadi (*intrapersonal intelligence*);
- 8) Kecerdasan masak (*culiner intelligence*);
- 9) Kecerdasan alam (*natural intelligence*);
- 10) Kecerdasan emosi (*emotional intelligence*: Daniel Goleman, 1996);
- 11) Kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*: Zarah, 2000);
- 12) Kecerdasan keuletan (*adversity quotient*: Paul G. Stoltz, 1997); dan
- 13) Kecerdasan keuangan (*financial intelligence*: Robert T. Kiyosaki, 2002). Sembilan kecerdasan pertama diidentifikasi pertama kali tahun 1983 oleh Howard Gardner,

seorang psikolog Amerika Serikat, dan diberi label *multiple intelligences* atau kecerdasan majemuk.

## 5. Program Rencana Pengembangan Sekolah di SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari

SMPIT Nurul Azmi merupakan sekolah di bawah naungan Yayasan Aluna Mandiri Insani berdiri tahun 2018 berdiri di atas tanah wakaf yang beralamat di Jl. Kenanga No. 37 Lanjung, Tanjungsari, Sumedang 45362 mempunyai visi terwujudnya SMP Islam terpadu terdepan membina generasi pembelajar yang cerdas kreatif soleh berakhlak mulia dan mandiri dalam menghadapi tantangan global pada tahun 2025. Dalam program rencana pengembangan sekolahnya (RPS) tahun 2021 SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari mengadakan workshop tentang inovasi metode dan model pembelajaran efektif. Menurut kepala sekolah SMPIT Nurul Azmi ustadz Aiman Husni Nurdin, S.Pd.I bahwa saat ini SMPIT Nurul Azmi menggunakan kurikulum 2013, namun masih ada sebagian guru yang belum menerapkan dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Maka dengan penyelenggaraan workshop ini diharapkan para guru dapat menentukan dan mengembangkan metode dan model pembelajaran yang efektif di SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari. Pembelajaran kooperatif di lingkungan pendidikan sudah sangat familiar dibahas di berbagai penjuru dunia seperti metode-metode *Jlgsaw*, *Teams-Games-Tour-naments (TGT)*, *Student Achievement Divisions (STAD)* *Learning Together* dan lain-lain. Model pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa untuk bekerja sama dan saling bergantung secara positif antarsatu sama lain dalam koneksi struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur reward. Meskipun prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, metode-metode, teknik-teknik, dan struktur strukturnya selalu bervariasi.

Hasilnya dari beberapa testimoni dari para guru setelah mengikuti kegiatan workshop setiap guru termotivasi untuk menerapkan pembelajaran yang lebih efektif. Sehingga pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa, tidak monoton dan begitu diminati. Guru lebih percaya diri dan mau mencoba metode pembelajaran yang efektif. Orang tua siswa juga menyampaikan bahwa anaknya selama mengikuti pembelajaran

merasa senang dengan lingkungannya yang nyaman dan lebih cepat menangkap materi yang diajarkan, serta akhlaknya semakin baik.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Inovasi untuk model pembelajaran yang lebih efektif diantaranya adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik, pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran multimodal, pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran berbasis komunitas. Pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*), sebagai agen pembelajaran, pendidik berfungsi sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik, pendidik dituntut agar selalu berinovasi dalam pembelajaran. Hasil dari program rencana pengembangan sekolah SMPIT Nurul Azmi dengan mengadakan workshop Inovasi metode dan model pembelajaran yang efektif adalah siswa menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran, lingkungan nyaman, lebih cepat menangkap mata pelajaran yang diajarkan dan akhlaknya semakin baik, dan gurunya juga semakin percaya diri.

### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Inovasi Metode dan Model Pembelajaran Efektif (*Program Rencana Pengembangan Sekolah SMPIT Nurul Azmi Tanjungsari*).

## DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, Rusydi, Amirudin. (2017). *Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Medan : CV. Widya puspita
- Arends, R.I. (2004). *Learning to Teach*. Toronto: Mc Graw-Hill.
- B. Mawardi, Pitalis. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Aktif kreatif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidika Geografi di IKIP PGRI Pontianak* : Jurnal Pendidikan Sosial Vol 2 No.1, Juni 2015.

- Brook, J.G. & Martin G. Brook. (1993). *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classroom*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Budiyono.(2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bintang Indonesia
- Danim, Sudarwan. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Budimansyah, Dasim. 2007. *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio*. Bandung: Genesindo
- Fogarty, R. (1997). *Problem-Based Learning and Other Curriculum Models for the Multiple Intelligences Classroom*. Arlington Heights, Illinois: Skylight Training and Publishing, Inc.
- Hamalik, Oemar. 1993. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2021. *Cooperative learning, Metode teknik struktur dan model penerapan*
- Joyce, B. & Weil, M. (1986). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rusdiana, Ahmad, *Konsep Inovasi Pendidikan*, Bandung: CV. Pustaka Setia 2014.
- Santiyasa, W. (2004). *Pengaruh Model dan Seting Pembelajaran terhadap Remediasi Miskonsepsi, Pemahaman Konsep, dan Hasil Belajar Fisika pada Siswa SMU*. Disertasi. Malang: PPS UM
- Sumardi. (2007). *Password Menuju Sukses (Rahasia Membangun Sukses Individu, Lembaga, dan Perusahaan)*. Erlangga
- Undang-undang RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- Utami, Rizqi, Annisa. 2021. *Workshop Inovasi Metode dan Model Pembelajaran Efektif*