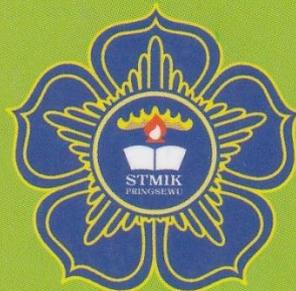


ISonEd 2010

ISBN: 978-602-8623-59-9

Proceeding
INTERNATIONAL SEMINAR
ON EDUCATION 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER
STMIK PRINSEWU

Jl. Wisma Rini No.9 Pringsewu
Lampung Indonesia

NO ISBN:

PROCEEDING

***International Seminar
On Education 2010
(ISonEd 2010)***

October 10 th 2010, Sahid Hotel Bandar Lampung



**Diselenggarakan Atas Kerjasama
STMIK PRINGSEWU LAMPUNG, INDONESIA
JOSE RIZAL UNIVERSITY MANILA, PHILIPINA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMPUNG,
INDONESIA**

Proceeding ISONED

ISONED Tahun 2010

Pembina

Ketua STMIK Pringsewu

Ketua Penyunting

Tulus Suryanto, SE.,MM.,M.Si.,Akt

Sekretaris Penyunting:

Dr. Hery Harijanto,SE,M.Si
Andoyo, S.Sos

Penyunting Ahli:

Prof. Dr. Felina C Young (Jose Rizal University Manila, Philipin)
Prof.Dr. H.Buyung Ahmad Syafei.MA (Universitas Borobudur Jakarta, Indonesia)
Dr. Bambang Tri Cahyono (Universitas Tehnologi, Surabaya Indonesia)
Tulus Suryanto, SE.,MM.M.Si.,Akt (IAIN Lampung, Indonesia)
Fauzi, SE.,M.Kom,Akt (STMIK Pringsewu Lampung, Indonesia)
Drs. Agus Pahrudin, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Lampung, Indonesia)

Penyunting Pelaksana

Imam Muhayat, SH.I
Nuraminudin, S.KOM
Andi Thahir, S.Pt, M.A
Elisabeth, S.Kom
Saipul Bahri, S.Ag, M.Ag
Sadimin, S.Kom
Suyono, SH

Alamat Redaksi/Penerbit: Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat (LP2M)
STMIK Pringsewu
Jln. Wisma Rini No.9 Pringsewu Lampung, Indonesia
Telp : +62 – 72922240
Web : www.stmikpringsewu.ac.id
Email : problem_base_learning@ymail.com

DAFTAR ISI PROCEEDING ISONED 2010

Judul	Hal
<i>Soft Skills Development In Higher Education System</i> <i>Diana Sari H.M. Busrizalti</i>	001 – 005
<i>Effect Of Monitoring And Commitment To Productivity Of Employees</i> <i>Tulus Suryanto</i>	006 – 019
<i>Problem-Based Learning And Its Relevance To Education In Indonesia</i> <i>Bambang Tri Cahyono</i>	020 – 024
Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Perspektif Multikultural Pada SMA di Kota Bandar Lampung <i>Agus Pahrudin</i>	025 – 047
<i>Problem Based Learning and Cooperative Learning</i> <i>Andi Thahir</i>	048 – 054
Desain Model Manajemen Muta Pendidikan Islam <i>Deden Makbuloh</i>	055 – 066
Kecemasan Tes, Koping, Kepribadian, dan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa <i>Ratna Widiastuti</i>	067 – 071
Studi Kemampuan Berpikir Kritis dan Konsep Pada Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan <i>Multiple representations</i> <i>Taranesia Marlengen</i>	072 – 076
Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru <i>Fauzi</i>	077 – 088
Kualitas Pendidikan Di Indonesia Yang Memprihatinkan <i>Asep Kurniawan</i>	089 – 094
Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan Agama Islam (Studi SMK di Pringsewu) <i>Rita Irviani</i>	095 – 105
Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Group Investigations (GI)</i> Dengan <i>Student Teams Achievement Division (Stad)</i> Terhadap Prestasi Belajar <i>Hery Hardjanto</i>	106 – 116

PROBLEM-BASED LEARNING AND COOPERATIVE LEARNING

Andi Thahir
IAIN Raden Intan Lampung

ABSTRACT

Problem-based learning (PBL) is a student-centred instructional strategy in which students collaboratively solve problems and reflect on their experiences. It was pioneered and used extensively at McMaster University Canada.

PBL is based on the educational theories of Vygotsky, Dewey, and others, and is related to social-cultural and constructivist theories of learning and instructional design. Characteristics of PBL are; 1. Learning is driven by challenging, open-ended, ill-defined and ill-structured problems. 2. Students generally work in collaborative groups. 3. Teachers take on the role as "facilitators" of learning. In PBL, students are encouraged to take responsibility for their group and organize and direct the learning process with support from a tutor or instructor. Advocates of PBL claim it can be used to enhance content knowledge and foster the development of communication, problem-solving, and self-directed learning skill.

PBL positions students in simulated real-world working and professional contexts which involve policy, process, and ethical problems that will need to be understood and resolved to some outcome. By working through a combination of learning strategies to discover the nature of a problem, understanding the constraints and options to its resolution, defining the input variables, and understanding the viewpoints involved, students learn to negotiate the complex sociological nature of the problem and how competing resolutions may inform decision-making.

Support systems, which include resources germane to the problem domain as well as instructional staff, are provided to scaffold students' skills "just in time" and within their learning comfort zone (Vygotsky's Zone of Proximity).

Keywords: *Problem Based Learning & cooperative Learning.*

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pendidikan dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher centre learning*) ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre learning*) dapat dilihat dari banyaknya pembelajaran di dunia maupun di Indonesia yang menerapkan PBL (*Problem Based Learning*). Penerapan PBL ini ada yang mengaplikasikannya dalam konteks kurikulum sehingga disebut kurikulum PBL. PBL juga ada yang menerapkan sebagai sebuah metode pendidikan.

Problem Based Learning adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata dan lalu dari masalah ini mahasiswa dirangsang untuk mempelajari masalah ini berdasarkan pengetahuan

dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. (wikipedia.org) Diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan poin utama dalam penerapan PBL.

LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran Berbasis masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah dalam bahasa inggrisnya diistilahkan *Problem-based learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pebelajar dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured*, atau *openended* melalui stimulus dalam belajar. PBL memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) belajar dimulai dengan suatu

permasalahan, (2) memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata pebelajar, (3) mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada pebelajar dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut pebelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (*performance*).

Proses pembelajaran dengan pendekatan *problem-based learning* dijalankan dengan 8 langkah, yaitu: (1) menemukan masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mengumpulkan fakta-fakta, (4) menyusun dugaan sementara, (5) menyelidiki, (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, (8) menguji solusi permasalahan (Fogarty, 1997).

Menemukan masalah. Pebelajar diberikan masalah berstruktur *ill-defined* yang diangkat dari konteks kehidupan sehari-hari. Pernyataan permasalahan diungkapkan dengan kalimat-kalimat yang pendek dan memberikan sedikit fakta-fakta di seputar konteks permasalahan. Pernyataan permasalahan diupayakan memberikan peluang pada pebelajar untuk melakukan penyelidikan. Pebelajar menggunakan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* untuk saling memahami dan saling berbagi pengetahuan antar anggota kelompok terkait dengan permasalahan yang dikaji. Berdasarkan strukturnya, masalah dalam pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu masalah yang terdefiniskan secara jelas (*well-defined*) dan masalah yang tidak terdefiniskan secara jelas (*ill-defined*) (Hudoyo, 2002; Jensen, 1993; Qin *et al.*, 1995, dalam Wayan Santyasa; 2008). Pengambilan masalah dari konteks nyata sangat bermanfaat bagi pebelajar dalam mengembangkan kemampuannya memecahkan masalah. Hasil-hasil penelitian tentang pemecahan masalah yang dipraktikan dalam kelas dengan masalah berstruktur *ill-defined*

memberikan dampak-dampak sebagai berikut. (1) Penemuan masalah dapat meningkatkan kreativitas. (2) Memotivasi pebelajar yang menjadikan belajar terasa menyenangkan. (3) Masalah dengan struktur *ill-defined* membutuhkan keterampilan yang berbeda dengan masalah yang berbentuk *standard-problem*. (4) Mendorong pebelajar memahami dan memperoleh hubungan-hubungan masalah dengan disiplin ilmu tertentu. (5) Informasi yang masuk ke dalam memori jangka panjang lebih diperkuat dengan menggunakan masalah yang berstruktur *ill-defined* (Krulik & Rudnick; 1996).

Mendefinisikan masalah. Pebelajar mendefinisikan masalah menggunakan kalimatnya sendiri. Permasalahan dinyatakan dengan parameter yang jelas. Pebelajar membuat beberapa definisi sebagai informasi awal yang perlu disediakan. Pada langkah ini, pebelajar melibatkan kecerdasan *intra-personal* dan kemampuan awal yang dimiliki dalam memahami dan mendefinisikan masalah.

Mengumpulkan fakta-fakta. Pebelajar membuka kembali pengalaman yang sudah diperolehnya dan pengetahuan awal untuk mengumpulkan fakta-fakta. Pebelajar melibatkan kecerdasan majemuk yang dimiliki untuk mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan. Pada tahap ini, pebelajar mengorganisasikan informasi-informasi dengan menggunakan istilah “apa yang diketahui (*know*)”, “apa yang dibutuhkan (*need to know*)”, dan “apa yang dilakukan (*need to do*)” untuk menganalisis permasalahan dan fakta-fakta yang berhubungan dengan permasalahan.

Menyusun dugaan sementara. Pebelajar menyusun jawaban-jawaban sementara terhadap permasalahan dengan melibatkan kecerdasan *logic-mathematical*. Pebelajar juga melibatkan kecerdasan *interpersonal* yang dimilikinya untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya, membuat hubungan-hubungan, jawaban dugaannya, dan penalaran mereka dengan langkah-langkah yang logis.

Menyelidiki. Pebelajar melakukan penyelidikan terhadap data-data dan informasi yang diperolehnya berorientasi pada permasalahan. Pebelajar melibatkan kecerdasan majemuk yang dimilikinya dalam memahami dan memaknai informasi dan fakta-fakta yang ditemukannya. Guru membuat struktur belajar yang memungkinkan pebelajar dapat menggunakan berbagai cara untuk mengetahui dan memahami (*multiple ways of knowing and understanding*) dunia mereka.

Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan. Pebelajar menyempurnakan kembali perumusan masalah dengan merefleksikannya melalui gambaran nyata yang mereka pahami. Pebelajar melibatkan kecerdasan *verbal-linguistic* memperbaiki pernyataan rumusan masalah sedapat mungkin menggunakan kata yang lebih tepat. Perumusan ulang permasalahan lebih memfokuskan penyelidikan, dan menunjukkan secara jelas fakta-fakta dan informasi yang perlu dicari, serta memberikan tujuan yang jelas dalam menganalisis data.

Menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif. Pebelajar berkolaborasi mendiskusikan data dan informasi yang relevan dengan permasalahan. Setiap anggota kelompok secara kolaboratif mulai bergelut untuk mendiskusikan permasalahan dari berbagai sudut pandang. Pada tahap ini proses pemecahan masalah berada pada tahap menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan yang dihasilkan dengan berkolaborasi. Kolaborasi menjadi mediasi untuk menghimpun sejumlah alternatif pemecahan masalah yang menghasilkan alternatif yang lebih baik ketimbang dilakukan secara individual.

Menguji solusi permasalahan. Pebelajar menguji alternatif pemecahan yang sesuai dengan permasalahan aktual melalui diskusi secara komprehensif antar anggota kelompok untuk memperoleh hasil pemecahan terbaik. Pebelajar menggunakan kecerdasan majemuk untuk menguji alternatif pemecahan masalah dengan membuat

sketsa, menulis, debat, membuat *plot* untuk mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya dalam menguji alternatif pemecahan.

Pendekatan *problem-based learning* yang bertolak dari pembelajaran konstruktivistik memuat urutan prosedural yang *non-linear*. Pembelajaran cenderung tidak berawal dan berakhir (Willis & Wright, 2000, dalam Wayan Santyasa; 2008). Pembelajaran berjalan dalam suatu siklus dengan tahapan-tahapan berulang (*recursive*) (Wilson & Cole, 1996, dalam Wayan Santyasa; 2008). Pembelajaran dengan pendekatan *problem based-learning* juga memberikan peluang bagi pebelajar untuk melibatkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) yang dimiliki pebelajar (Fogarty, 1997; Gardner, 1999b). Keterlibatan kecerdasan majemuk dalam pemecahan masalah dengan pendekatan *problem based learning* dapat menjadi wahana bagi pebelajar yang memiliki kecerdasan majemuk beragam untuk melibatkan kemampuannya secara optimal dalam memecahkan masalah.

2. Pembelajaran Kooperatif

Landasan teoretik dan konseptual pembelajaran kooperatif berakar dari pandangan filosofis dan perspektif psikologis. Masing-masing kawasan psikologi memiliki perspektif yang khas berdasarkan hasil pelacakannya terhadap pembelajaran kooperatif selama ini. Kawasan-kawasan psikologi yang banyak memberikan perhatian adalah psikologi behavioristik, psikologi sosial, dan psikologi kognitif.

Perspektif Filosofis: Model *Group Investigation*. Ide model pembelajaran *group investigation* bermula dari perspektif filosofis terhadap konsep belajar. Untuk dapat belajar, seseorang harus memiliki pasangan atau teman. Pada tahun 1916, John Dewey, menulis sebuah buku *Democracy and Education* (Arends, 1998). Dalam buku itu, Dewey menggagas konsep pendidikan, bahwa kelas seharusnya merupakan cermin masyarakat dan berfungsi sebagai

laboratorium untuk belajar tentang kehidupan nyata. Pemikiran Dewey yang utama tentang pendidikan (Jacob, *et al.*, 1996, dalam Wayan Santyasa; 2008), adalah: (1) pebelajar hendaknya aktif, *learning by doing*; (2) belajar hendaknya didasari motivasi intrinsik; (3) pengetahuan adalah berkembang, tidak bersifat tetap; (4) kegiatan belajar hendaknya sesuai dengan kebutuhan dan minat pebelajar; (5) pendidikan harus mencakup kegiatan belajar dengan prinsip saling memahami dan saling menghormati satu sama lain, artinya prosedur demokratis sangat penting; (6) kegiatan belajar berhubungan dengan dunia nyata. Gagasan-gagasan Dewey akhirnya diwujudkan dalam model *group-investigation* yang kemudian dikembangkan oleh Herbert Thelen. Thelen menyatakan bahwa kelas hendaknya merupakan miniatur demokrasi yang bertujuan mengkaji masalah-masalah sosial antar pribadi (Arends, 1998; dalam Wayan Santyasa; 2008). Model *group-investigation* memiliki enam langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. *Grouping* (menetapkan jumlah anggota kelompok, menentukan sumber, memilih topik, merumuskan permasalahan),
- b. *Planning* (menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari, siapa melakukan apa, apa tujuannya),
- c. *Investigation* (saling tukar informasi dan ide, berdiskusi, klarifikasi, mengumpulkan informasi, menganalisis data, membuat inferensi),
- d. *Organizing* (anggota kelompok menulis laporan, merencanakan presentasi laporan, penentuan penyaji, moderator, dan notulis),
- e. *Presenting* (salah satu kelompok menyajikan, kelompok lain mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan), dan
- f. *Evaluating* (masing-masing pebelajar melakukan koreksi terhadap laporan masing-masing berdasarkan hasil diskusi kelas, pebelajar dan guru berkolaborasi mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan,

melakukan penilaian hasil belajar yang difokuskan pada pencapaian pemahaman.

Perspektif Psikologi Behavioristik: Model Kooperatif STAD. Berdasarkan pada revidu penelitian pembelajaran kooperatif yang berlandaskan pada psikologi behavioristik, Slavin (1987) mengatakan, bahwa perilaku satu atau lebih anggota membawa berkah untuk kelompok. Kelompok bekerja berdasarkan dua aturan, pertama guru menawarkan penghargaan atau hukuman, kedua anggota kelompok menerapkan penghargaan atau hukuman tersebut satu dengan yang lainnya. Kelompok memotivasi pebelajar agar kelompoknya bekerja dengan baik. (Slavin; 1987, dalam Wayan Santyasa; 2008)

Teknik *Student Team-Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (Slavin; 1995, dalam Wayan Santyasa; 2008) merupakan produk psikologi behavioristik. STAD merupakan teknik pembelajaran kolaboratif yang paling sederhana. Guru yang menggunakan teknik STAD yang mengacu kepada belajar kelompok pebelajar, menyajikan informasi akademik baru kepada pebelajar setiap minggu melalui informasi verbal atau teks. Pebelajar dalam satu kelas dibagi-bagi menjadi kelompok-kelompok beranggotakan 4-5 orang. Setiap kelompok harus heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menuntaskan materi pelajarannya. Pebelajar saling membantu satu sama lain dalam rangka memahami bahan pelajaran melalui tutorial, kuis, dan melakukan diskusi. Sekali dalam dua minggu Langkah-langkah pembelajaran kolaboratif STAD adalah sebagai berikut.

- a. Sebelum pebelajar berkumpul menurut kelompok STAD masing-masing, Guru menjelaskan ringkasan materi sekitar 10-15 menit.

- b. Guru mempersilahkan para pebelajar berkumpul menurut kelompok STAD masing-masing.
- c. Semua kelompok disuruh menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam LKS sampai tuntas untuk cakupan materi tertentu sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan.
- d. Masing-masing pebelajar berdiskusi dan saling bertukar pendapat untuk memformulasikan jawaban.
- e. Salah seorang anggota kelompok bertugas menulis jawaban yang telah disepakati bersama.
- f. Guru mengumpulkan laporan masing-masing kelompok.
- g. Setidak-tidaknya setelah dua atau tiga LKS selesai dibahas, Guru memberikan kuis satu atau dua soal diambilkan dari LKS atau soal dibuat sendiri untuk alokasi waktu 10 menit.
- h. Laporan pebelajar dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan.
- i. Hasil kuis dikoreksi dan dibuat daftar kemajuan yang dialami oleh pebelajar dalam kuis tersebut.

Perspektif Psikologi Sosial. Model Kooperatif Jigsaw. Perspektif psikologi sosial tentang belajar menegaskan adanya pergeseran paradigma dari konsep “transmisi pengetahuan *expert ke novice*” menuju pada suatu konsep “pengkonstruksian aspek sosial pengetahuan” (*social construction of knowledge*). Dengan pergeseran paradigma ini, rasional pendekatan-pendekatan kelas yang mendorong peningkatan dialog antar para pebelajar memperkuat kembali ide-ide tentang *peer-mediated instruction*, meliputi komunitas-komunitas para pebelajar, pembelajaran kolaboratif, pentutoran teman sebaya, dan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada interaksi-interaksi sosial, dinamika kelompok, proses belajar dan pembelajaran, pengakomodasian perbedaan-perbedaan individu, pencapaian tujuan-tujuan

pendidikan majemuk, pengembangan sosial dan personal pebelajar, dan pengembangan keterampilan-keterampilan akademik dan interpersonal pebelajar.

Pendekatan pembelajaran kooperatif berorientasi pada sifat dasar pembelajaran manusia. Model pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah produk perspektif psikologi sosial. Konsep kunci pendekatan tersebut adalah positif interdependent, yang memperhatikan persepsi tentang bagaimana mempengaruhi dan dipengaruhi. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif Jigsaw, adalah sebagai berikut:

- a. Guru mensosialisasikan kepada pebelajar tentang model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang akan digunakan sebagai seting pembelajaran,
- b. Guru dan pebelajar menyepakati pembentukan kelompok-kelompok asal,
- c. Guru dan pebelajar pada semua kelompok asal menyepakati pembagian kelompok ahli dan membagi tugas untuk masing-masing ahli,
- d. Guru dan pebelajar menyepakati pembagian waktu yang digunakan oleh kelompok ahli untuk berdiskusi dan waktu yang digunakan oleh kelompok asal untuk melakukan pentutoran teman sebaya,
- e. Kelompok ahli dipersilahkan bekerja pada masing-masing kelompok untuk
- f. mendiskusikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya selama waktu yang telah disepakati,
- g. Setelah kelompok ahli selesai membahas tugasnya, masing-masing ahli kembali berkumpul ke kelompok asal
- h. Di kelompok asal, masing-masing ahli menjelaskan kepada ahli yang lain secara bergiliran tentang tugas yang menjadi tanggung jawab masing-masing, ahli yang menerima penjelasan mengelaborasi untuk melengkapi tugas ke seluruhnya, dalam hal ini guru hendaknya memperhatikan dan membimbing agar terjadi proses pentutoran secara efektif,
- i. Guru menunjuk secara acak salah satu kelompok untuk presentasi hasil diskusinya,

kelompok yang lain mencermati, menanggapi, bertanya, menjelaskan, dan menyempurnakan laporan masing-masing.

- j. Guru mengumpulkan hasil laporan kelompok untuk selanjutnya dikoreksi, dinilai, dan dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan mengumumkan nilai-nilai kelompok, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling unggul.

Perspektif Psikologi Kognitif: Model Kooperatif MURDER. Psikologi kognitif memiliki perspektif dominan dalam pendidikan masa kini yang berfokus pada bagaimana manusia memperoleh, menyimpan, dan memroses apa yang dipelajarinya, dan bagaimana proses berpikir dan belajar itu terjadi. Dua psikolog kognitif, Piaget dan Vigotsky (Jacob; 1999, dalam Wayan Santyasa; 2008) menekankan bahwa interaksi dengan orang lain adalah bagian penting dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran kolaboratif yang dihasilkan dari perspektif psikologi kognitif adalah MURDER (Hythecker dalam Jacob *et al.*, 1996, dalam Wayan Santyasa; 2008). Teknik MURDER yang menggunakan sepasang anggota dyad dari kelompok beranggotakan 4 orang, memiliki enam langkah, yaitu: (1) *Mood*, mengatur suasana hati (*mood*) yang tepat dengan cara relaksasi dan berfokus pada tugas belajar; (2) *Understand*, membaca bagian materi tertentu dari naskah tanpa menghafalkan; (3) *Recall*, salah satu anggota kelompok memberikan sajian lisan dengan mengulang materi yang dibaca; (4) *Detect* yang dilakukan oleh anggota yang lain terhadap munculnya kesalahan atau kealpaan catatan; (5) *Elaborate* oleh sesama pasangan; langkah-langkah 2, 3, 4, 5 diulang untuk bagian materi selanjutnya; (6) *Reviu* hasil pekerjaannya dan mentransmisikan pada pasangan lain dalam kelompoknya.

Langkah-langkah pendeteksian, pengulangan, dan pengelaborasi dapat berhasil memperkuat pembelajaran karena pasangan dyad harus secara verbal mengemukakan, menjelaskan, memperluas, dan mencatat ide-ide utama dari teks.

Dalam hal ini, keterampilan memroses informasi lebih diutamakan. Pemrosesan informasi menuntut keterlibatan metakognisi—berpikir dan membuat keputusan berdasarkan pemikiran. Disamping itu, langkah elaborasi memungkinkan sang korektor menghubungkan informasi-informasi yang cukup penting dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Keterampilan kolaboratif sangat penting ditekankan dalam setting MURDER.

Langkah-langkah pembelajaran kolaboratif MURDER adalah sebagai berikut:

- a. Pebelajar dalam kelompok dibagi menjadi dua pasangan **dyad**, yaitu dyad-1 dan dyad-2 dan memberikan tugas pada masing-masing pasangan.
- b. Setelah penataan suasana hati, salah satu anggota dyad-1 menemukan jawaban tugas-tugas untuk pasangannya dan anggota yang lain menulis sambil mengoreksi jika ada kekeliruan. Hal yang sama juga dilakukan oleh pasangan dyad-2.
- c. Setelah pasangan dyad-1 dan pasangan dyad-2 selesai mengerjakan tugas masing-masing, pasangan dyad-1 memberitahukan jawaban yang ditemukan oleh mereka kepada pasangan dyad-2, demikian pula pasangan dyad-2 memberitahukan jawaban yang ditemukan oleh mereka kepada pasangan dyad-1, sehingga terbentuklah laporan lengkap untuk seluruh tugas hari itu.
- d. Masing-masing pasangan dyad dalam kelompok kolaboratif melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
- e. Laporan masing-masing pasangan dyad terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan, disusun perkelompok kolaboratif.
- f. Laporan pebelajar dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran inovatif yang jika dipraktekkan akan memiliki peluang yang besar untuk memfasilitasi siswa lebih bertanggung jawab pada proses dan hasil belajarnya.

Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kooperatif lebih mengembalikan siswa ke fitrahnya sebagai manusia yang harus berkembang secara utuh. Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kooperatif adalah landasan bagi setiap orang untuk mengenal rahasia alam sekaligus mengagumi penciptanya. Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kooperatif adalah alternatif perangkat pendidikan untuk memanusiakan manusia. Oleh sebab itu, kehadirannya dalam setiap pembelajaran menjadi sangat penting. Implikasinya, budaya dialog, belajar sepanjang hayat, belajar tentang cara, belajar untuk tahu, belajar untuk mengerjakan, belajar untuk mengenali jati diri, dan belajar untuk bisa hidup bersama menjadi tumpuan dalam pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kooperatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennett, B., Bennett, C. R., & Stevahn, L. 1991. *Cooperative learning: Where heart meets mind*. Washington City: Professional Development Associates, Bothell.
- Boud, D. dan Felletti, G. I. 1997. *The challenge of problem-based learning*. London: Kogapage.
- Fogarty, R. 1997. *Problem-based learning and other curriculum models for the multiple intelligences classroom*. Arlington Heights, Illinois: Sky Light.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Problem-based_learning
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. 1996. *The new sourcebook for teaching reasoning and problem solving in Junior and Senior High School*. Boston: Allyn and Bacon.
- Wayan Santyasa, 2008” Pembelajaran Bebas Masalah dan Pembelajaran Kooperatif” Makalah; Pelatihan tentang Pembelajaran dan Asesmen Inovatif bagi Guru-Guru Sekolah Menengah di Kecamatan Nusa Penida: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha.

International Seminar On Education 2010

Seminar ini diselenggarakan atas kerjasama antara 3 (tiga) Perguruan Tinggi yaitu, *Jose Rizal University of Manila Philipina*, STMIK Pringsewu dan Universitas Muhammadiyah Lampung. Yang dimaksud sebagai forum komunikasi para dosen dan peneliti tentang hasil riset segala bidang terkait masalah-masalah bidang Pendidikan yang akan dimanfaatkan masyarakat khususnya di negara-negara berkembang.

Proceeding ini berisikan kumpulan hasil seminar yang melibatkan banyak pihak mulai dari akademisi haingga praktisi, mulai dari edupreneurs sampai end user, mulai dari hal yang bersifat kaidah / teoritik sampai praktis.

Dengan interaksi antara prespektif (akademis – praktisi edupreneurs – end user) dapat saling melengkapi kelemahan-kelemahan yang ditemukan sehingga perkembangan segala bidang terkait bidang pendidikan semakin meningkat.

Diterbitkan oleh :



STMIK Pringsewu

Jln. Wisma Rini No.9 Pringsewu

Lampung Indonesia

Telp : +62 – 72922240.

Web : www.stmikpringsewu.ac.id

ISBN 978-602-8623-59-9



9 786028 623599