BABU

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Model Pembelajaran

Pada awal tahun 70-an muncul konsep model-model pembelajaran yang dikemukanan oleh Bruyce Joyce dan Marsha Weil. Berdasarkan hasil studi terhadap beragam teori mengajar dan pembelajaran, Joyce dan Weil akhirnya memahami kegiatan mengajar sebagai proses ketika guru dan peserta didik menciptakan lingkungan yang telah disepakati bersama untuk membentuk konsep mereka mengenai realitas. Diasumsikan bahwa lingkungan interaksi yang dipilih dan dilaksanakan itu memberi dampak bagi pertumbuhan dan perubahan peserta didik, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang, dan banyak faktor yang berkaitan di dalamnya. Dalam pemahaman Joyce dan Weil, istilah model dalam pemebelajaran itu berkaitan dengan pola {Pattern) atau rancangan {Plan) yang dipergunakan untuk membentuk sebuah kurikulum atau pengajaran, memilih bahan pengajaran, serta menuntun apa saja tindakan guru dan perbuatan murid dalam kegiatan itu.[[1]](#footnote-2)

Aktivitas pembelajaran atau pengajaran terkait erat dengan kurikulum. Pengajaran merupakan wujud implementasi dari kurikulum. Istilah pengajaran dapat diartikan sebagai aktivitas mengajarkan sesuatu, dan pengajaran menunjukkan orang yang tugasnya mengajar, disebut guru.

Kenyataannya pengajaran memiliki arti yang lebih luas dibandingkan dengan mengajar {Teaching). Pengajaran merupakan suatu proses, dan hasilnya adalah belajar, yaitu terjadinya peristiwa belajar di dalam diri peserta didik. Peristiwa belajar ini mengakibatkan munculnya sikap, seperti minat, percaya diri, perasaan, perhatian, dan sikap lainnya. Istilah pembelajaran bermakna suatu aktivitas membelajarkan, yang mengacu pada berbagai usaha membuat seseorang belajar.[[2]](#footnote-3) Dengan demikian pembelajaran adalah pelaksanaan kurikulum sekolah untuk menyampaikan materi mata pelajaran kepada peserta didik agar terjadi peristiwa belajar pada diri peserta didik.

Model pembelajaran adalah panduan atau seperangkap strategi yang digunakan sebagai landasan pendekatan mengajar oleh instruktur. Dengan kata lain model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Jadi, model pembelajaran dapat dikatakan sebagai bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif adalah model yang dilandasi dengan teori- teori. Teori belajar menggambarkan cara-cara yang oleh penciptanya diyakini terjadi pada diri orang yang tengah mempelajari ide-ide dan konsep-konsep baru. Teori ini menjelaskan hubungan antara apa yang telah diketahui dengan informasi baru yang tengah dicoba untuk dipelajari. Lebih jauh lagi, secara sederhana dinyatakan bahwa model pembelajaran merupakan merupakan kerangka konsetual yang digunakan sebagai pedoman melakukan sesuatu kegiatan pembelajaran.[[3]](#footnote-4) Mengingat bahwa sumber belajar adalah guru, maka model pembelajaran sangat efektif untuk dipahami oleh para pendidik dalam untuk melakukan pembelajaran.

1. Pengertian Metode Pembelajaran PAIKEM

Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, efektif dan menyenangkan adalah salah model dari banyaknya model-model pembelajaran. Sebuah proses pembelajaran mutlak diperlukan adanya sebuah strategi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tidak berlangsung seadanya. Pembelajaran haruslah berlangsung dengan terencana. Salah satu strategi pembelajaran yang belakangan ini mencuat, dan diakui sebagai strategi pembelajaran yang inovatif serta dapat menjadi solusi atas kemonotonan pembelajaran dikelas adalah strategi PAIKEM.

Pembelajaran PAIKEM adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan peserta didik belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Penerapan PAIKEM dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa model pembelajaran yang selama ini berlangsung cenderung membuat siswa merasa malas dan bosan dalam belajar, di mana siswa hanya duduk pasif mendengarkan guru berceramah tanpa memberikan reaksi apapun kecuali mencatat di buku tulis atas apa yang diucapkan oleh guru mereka. Hal ini berakibat pada kurang optimalnya penguasaan materi pada diri peserta didik.

Pembelajaran PAIKEM hadir sebagai solusi, karena pembelajaran model ini lebih memungkinkan guru maupun siswa untuk sama-sama aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, selain itu, strategi ini juga lebih memungkinkan guru maupun siswa untuk sama-sama memunculkan jiwa kreatif nya dalam kegiatan pembelajaran.[[4]](#footnote-5)

Menurut Rusman dalam bukunya yang berjudul Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan. PAIKEM merupakan model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, Dengan pelaksanaan pembelajaran PAIKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang artisipatif, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran merupakan implementasi kurikulum di sekolah dari dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Brooks, yaitu “ pembaruan dalam pendidikan harus dimulai dari bagaimana anak belajar, dan bagaimana guru mengajar, bukan dari ketentuan hasil.[[5]](#footnote-6)

Siswa tidak memungkiri metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan” merupakan metode yang sangat mengerti dan memahami kondisi siswa, bagaimana guru menyampaikan materi merupakan penilaian utama siswa, seorang guru mempunyai wawasan yang luas akan tergambar dengan cara bagaimana seorang guru menyampaikan pembelajaran di kelas, fokus terhadap materi dan penyampaian yang mudah dimengerti oleh siswa, peduli terhadap siswa dan tidak pilih-memilih, performance yang menarik serta bisa dijadikan partner dalam berdiskusi dan berkeluh kesah merupakan sekian banyak kriteria yang siswa sampaikan jika seorang guru ingin menjadi favorit di mata siswa.

1. Unsur-unsur Pembelajaran PAIKEM
2. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakkan gagasan. Belajar merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.[[6]](#footnote-7)

Pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dan mengkonffontir ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinya.Pembelajaran yang aktif bisa dibangun oleh seorang guru yang gembira, tekun, dan setia pada tugasnya, bertanggung jawab. Motivator yang bijak, berpikir positif, terbuka pada ide baru dan saran dari siswa atau orang tua atau masyarakat, setiap hari energi guru untuk siswa supaya belajar kreatif, selalu membimbing, seorang pendengar yang baik, memahami kebutuhan siswa secara individual, dan mengikuti perkembangan pengetahuan.[[7]](#footnote-8)

Dapat pula dikatakan bahwa pembelajaran aktif adalah adanya stimulus dari guru kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran. Sehingga respon dari siswa terhadap pembelajaran itu sangat baik dan aktif dalam posisinya. Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa agar siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa aktif adalah siswa yang bekerja keras untuk mengambil tanggung jawab lebih besar dalam proses belajarnya sendiri, salah satu contoh pembelajaran aktif ialah misalnya berpasang- pasangan, berdiskusi, bermain peran, debat, studi kasus, terlibat aktif dalam keija kelompok, atau membuat laporan singkat, dan sebagainya.

1. Inovatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI), Inovatif bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru atau bersifat pembaruan (kreasi baru).[[8]](#footnote-9) Dalam proses pembelajaran PAIKEM, dalam buku yang dikarang oleh Agus Suprijono, Pembelajaran inovatif merupakan proses pemaknaan atas realitas kehidupan yang dipelajari. Makna itu hanya bisa dicapai jika pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan sesuatu melalui aktifitas belajar yang dilakukannya.[[9]](#footnote-10)

Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. Learning is fun merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika peserta didik sudah menemukan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas. Perasaan tertekan dengan adanya waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan dan tentu saja rasa bosan. Membangun model pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara di antaranya mengakomodir setiap karakteristik diri artinya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang, contohnya saja sebagian orang ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, auditory atau kemampuan mendengar, dan kinestetik. Hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri yang akan mengakibatkan proses renovasi mental di antaranya membangun rasa percaya diri terhadap peserta didik.[[10]](#footnote-11)

Mc Leod mengartikan inovasi sebagai: “something newly introduced such as method or device”, berdasarkan definisi ini, segala aspek (metode, bahan, perangkat, dan sebagainya) dipandang baru atau bersifat inovatif apabila metode dan sebagainya berbeda atau belum dilaksanakan oleh seorang guru meskipun semua itu bukan barang baru bagi guru lain. Membangun pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan cara-cara yang diantaranya menampung setiap karakteristik siswa dan mengukur kemampuan atau daya serap setiap siswa.[[11]](#footnote-12)

Dalam hal ini, seorang guru bertindak inovatif dalam hal:

1. Menggunakan bahan atau materi baru yang bermanfaat dan bermartabat,
2. Menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru,
3. Memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan keadaan siswa, sekolah, dan lingkungan, dan
4. Melibatkan perangkat teknologi pembelajaran.

Di sisi lain, siswapun bertindak inovatif dalam hal:

1. Mengikuti pembelajaran inovatif dengan aturan yang berlaku,
2. Berupaya mencari bahan atau materi sendiri dari sumber- sumber yang relevan, dan
3. Menggunakan perangkat teknologi maju dalam proses belajar.[[12]](#footnote-13)

Selain itu, dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif diperlukan adanya beraneka ragam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi.

1. Kreatif

Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran yang harus menumbuhkan pemikiran kritis, karena dengan pemikiran seperti itulah kreativitas bisa dikembangkan. Pemikiran kritis adalah pemikiran reflektif dan produktif yang melibatkan evaluasi bukti. Kreativitas adalah kemampuan berfikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa serta menghasilkan solusi unik atas suatu problem.[[13]](#footnote-14)

Pembelajaran kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik.[[14]](#footnote-15)

Jadi, pembelajaran kreatif adalah kemampuan guru dalam mencipatkan sebuah suasana kelas yang kreatif sebagai sikap dalam menerapkan pembelajaran kreatif itu sendiri, siswa akan terdorong dan akan memahami apa yang dimaksud dengan pembelajaran Kreatif, jika seorang pendidik mampu memperlihatkan sebuah contoh yang nampak pada siswa.

4. Efektif

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang menjamin terpenuhinya tujuan pembelajaran dengan tercapainya kompetensi baru atau Kompetensi Dasar (KD) setelah proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran efektif merupakan jantungnya sekolah efektif. Efektifitas pembelajaran merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran, baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan peserta didik belajar sesuatu yang bermanfaat.[[15]](#footnote-16)

Dalam pembelajaran efektif akan mempercepat dan mempermudah seorang guru untuk mendewasakan peserta didik. Karena pembelajaran efektif merupakan salah satu dari penunjang utama dalam mempercepat pemahaman peserta didik, apalagi kaitannya terhadap transformasi ilmu pengetahuan, baik melalui media pembelajaran maupun lainnya.[[16]](#footnote-17)

Sehingga dalam pembelajaran Efektif, seorang guru dituntut untuk memiliki sikap efektif dalam melakukan proses pembelajaran.

Maksudnya ialah bahwa guru adalah tokoh atau pemeran utama dalam model pembelajaran ini.

5. Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran dengan suasana socio emotional climate positif yaitu Peserta didik merasakan bahwa proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita yang mendera dirinya, melainkan berkah yang harus disyukurinya. Belajar bukanlah tekanan jiwa yang harus ditunaikannya. Pembelajaran menyenangkan menjadikan peserta didik ikhlas menjalaninya.[[17]](#footnote-18) Pembelajaran menyenangkan adalah suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan akibat suasana kejiwaan peserta didik bebas dari beban atau tekanan.

Peran pendidik dalam hal ini adalah mampu memberikan suasana kenyamanan bagi siswa dalam proses berlangsungnya suatu pengajaran. Ketenangan dan ketegasan harus diseimbangkan, sehingga murid dapat merasakan kenyamanan atau ketenangan ketika proses belajar mengajar sedang atau sementara berlangsung.

1. Tujuan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)

Pembelajaran berbasis PAIKEM membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif (critical dan creative thinking). Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (orginality), ketajaman pemahaman (insigt) dalam mengembangkan sesuatu (generating). Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam pembelajaran pemecahan masalah, siswa secara individual atau kelompok diberi tugas untuk memecahkan suatu masalah. Jika memungkinkan masalah diidentifikasi dan dipilih oleh siswa sendiri, dan diidentifikasi hendaknya yang penting dan mendesak untuk diselesaikan serta sering dilihat atau diamati oleh siswa sendiri, umpamanya masalah kemiskinan, kejahatan, kemacetan lalu lintas, pembusukan makanan, wabah penyakit, kegagalan panen, pemalsuan produk, atau soal-soal dalam setiap mata pelajaran yang membutuhkan analisis dan pemahaman tingkat tinggi.[[18]](#footnote-19)

Tujuan Pembelajaran PAIKEM ialah untuk menanamkan sifat kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai macam problema yang terjadi dalam masyarat atau warga Negara. Ini sangat diperlukan sehingga generasi- generasi penerus suatu bangsa dapat membangun bangsa dengan sikap yang sesuai dengan norma-norma etika. Berpikir kritis dan efektif dalam menyikapi setiap persoalan yang timbul.

£. Penerapan Pembelajaran PAIKEM

Sebagai tahapan strategis pencapaian kompetensi, kegiatan PAIKEM perlu didesain dan dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga memperoleh hasil maksimal. Berdasarkan panduan penyusunan KTSP (KTSP), kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan tatap muka, kegiatan tugas terstruktur, dan kegiatan mandiri tidak terstruktur. Sekolah standar, beban belajarnya dinyatakan dalam jam pelajaran ditetapkan bahwa satu jam pelajaran tingkat SMA/SMK terdiri dari 45 menit, SMP terdiri dari 40 menit, dan untuk SD terdiri dari 35 menit tatap muka untuk Tugas Terstruktur dan Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur. Dalam hal ini guru perlu mendesain kegiatan pembelajaran tatap muka, tugas terstruktur dan kegiatan mandiri.

1. Kegiatan Tatap Muka

Untuk kegiatan tatap muka dilakukan dengan strategi bervariasi baik ekspositori maupun diskoveri inkuiri. Metode yang digunakan seperti ceramah interaktif, presentasi, diskusi, diskusi kelompok, pembelajaran kolaboratif dan kooperatif, demonstrasi, eksperimen, observasi di sekolah, ekplorasi dan kajian pustaka atau internet, tanya jawab, atau simulasi. Tapi jika sudah ada sekolah yang menerapkan sistem SKS, maka kegiatan tatap muka lebih disarankan dengan strategi ekspositori. Namun demikian tidak menutup kemungkinan menggunakan strategi diskoveri inkuiri. Metode yang digunakan seperti ceramah interaktif, presentasi, diskusi kelas, tanya jawab, atau

demonstrasi.

1. Kegiatan Tugas terstruktur

Bagi sekolah yang menerapkan sistem paket, kegiatan tugas terstruktur tidak dicantumkan dalam jadwal pelajaran namun dirancang oleh guru dalam silabus maupun RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Oleh karena itu pembelajaran dilakukan dengan strategi diskoveri inkuiri. Metode yang digunakan seperti penugasan, observasi lingkungan, atau proyek. Kegiatan tugas terstruktur merupakan kegiatan pembelajaran yang mengembangkan kemandirian belajar peserta didik, peran guru sebagai fasilitator, tutor, teman belajar. Strategi yang disarankan adalah diskoveri inkuiri dan tidak disarankan dengan strategi ekspositori. Metode yang digunakan seperti diskusi kelompok, pembelajaran kolaboratif dan kooperatif, demonstrasi, eksperimen, observasi di sekolah, ekplorasi dan kajian pustaka atau internet, atau simulasi.

1. Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur

Kegiatan mandiri tidak terstruktur adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah diskoveri inkuiri dengan metode seperti penugasan, observasi lingkungan, atau proyek. PAIKEM dapat diterapkan pada pembelajaran Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan lima strategi pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning), yaitu relating,

experiencing, applying, cooperating, dan transferrini diharapkan peserta didik mampu mencapai kompetensi secara maksimal.

Pemilihan strategi ekspositori dilakukan atas pertimbangan:

1. Tarakteristik peserta didik dengan kemandirian belum memadai,
2. Sumber referensi terbatas,
3. jumlah pesera didik dalam kelas banyak;
4. Alokasi waktu terbatas, dan
5. Jumlah materi (tuntutan kompetensi dalam aspek pengetahuan) atau bahan banyak.

Langkah-langkah yang dilakukan pada strategi ekspositori adalah sebagai berikut:

1. Preparasi, guru menyiapkan bahan/materi pembelajaran
2. Apersepsi diperlukan untuk penyegaran
3. Presentasi (penyajian) materi pembelajaran
4. Resitasi, pengulangan pada bagian yang menjadi kata kunci kompetensi atau materi pembelajaran.

Pemilihan strategi diskoveri inkuiri dilakukan atas pertimbangan:

1. Karakteristik peserta didik dengan kemandirian cukup memadai,
2. Sumber referensi, alat, media, dan bahan cukup,
3. Jumlah peserta didik dalam kelas tidak terlalu banyak,
4. Materi pembelajaran tidak terlalu luas, dan
5. Alokasi waktu cukup tersedia.

Langkah-langkah yang dilakukan pada strategi diskoveri inkuiri

adalah sebagai berikut:

1. Guru atau peserta didik mengajukan dan merumuskan masalah,
2. Merumuskan logika berpikir untuk mengajukan hipotesis atau jawaban sementara,
3. Merumuskan langkah keija untuk memperoleh data,
4. Menganalisis data dan melakukan verifikasi, dan
5. Melakukan generalisasi.

Strategi ekspositori lebih mudah bagi guru namun kurang melibatkan aktivitas peserta didik. Kegiatan pembelajaran berupa instruksional langsung {direct instructional) yang dipimpin oleh guru. Metode yang digunakan adalah ceramah atau presentasi, diskusi kelas, dan tanya jawab. Namun demikian ceramah atau presentasi yang dilakukan secara interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Strategi diskoveri inkuiri memerlukan persiapan yang sungguh-sungguh, oleh karena itu dibutuhkan kreatifitas dan inovasi guru agar pengaturan kelas maupun waktu lebih efektif. Kegiatan pembelajaran berbentuk Problem Based Learning yang difasilitasi oleh guru. Strategi ini melibatkan aktivitas peseserta didik yang tinggi. Metode yang digunakan adalah observasi, diskusi kelompok, eksperimen, ekplorasi, simulasi, dan sebagainya.[[19]](#footnote-20)

Tentunya, untuk mencapai kemaksimalan siswa dalam proses pembelajaran, guru tak lepas dari tanggungjawabnya sebagai pengajar dan siswa tidak lepas dari tanggungjawabnya sebagai pelajar. Penerapan model pemebelajaran PAIKEM dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh adanya niat atau kemauan pendidik dan peserta didik.

F. Landasan Teologis Pembelajaran PAIKEM

Perjanjian Baru banyak menyebut peran Tuhan Yesus sebagai guru (Matius 12:38; 22:16,24,36). Sebagai seorang guru, Tuhan Yesus sangat menguasai peran-Nya. Bahkan para rabi Yahudi sering menjebak dan menguji Tuhan Yesus. Relasi antara Yesus sebagai Guru dan para murid-Nya adalah relasi antara pendidik dan peserta yang sangat baik (Yohanes 13:13). Sebagai seorang guru, Dia tidak membiarkan murid-Nya mengatasi masalahnya sendiri tanpa pertolongan guru-Nya, terutama saat menghadapi badai besar di danau Galilea (Markus 4:38).[[20]](#footnote-21)

PerhatianYesus dalam melakukan pendidikan sangat aktif dan efektif, mengerti peran dan posisi-Nya sebagai guru bagi murid-murid-Nya. Di mana sangat jelas bagaimana Yesus mendemonstrasikan tugas seorang guru harus mengajar, melatih dan membina orang lain. Yesus sangat menguasai bahan pengajaran yang disampaikan dan memiliki kompetensi untuk mengajar dengan sangat baik sehingga Nikodemus mengatakan bahwa Yesus memang diutus oleh Allah (Yohanes 3:2). Yesus sangat tahu betul cara merancang suatu pengajaran dan menyampaikannya dengan baik kepada pendengar-Nya sehingga pendengar tahu arah, maksud dan tujuan Yesus (Yohanes 10:16; 12:32). [[21]](#footnote-22) Selanjutnya, Yesus tidak hanya mampu menarik perhatian para peserta didik-Nya terhadap pengajaran yang diberikan, tetapi juga, membangkitkan motivasi dalam diri mereka.

Salah satu hal yang penting dalam mengajar ialah tujuan yang jelas dan khas. Banyak guru bekeija tahun demi tahun suatu tujuan tertentu kecuali menyampaikan kepada murid-muridnya bahan pelajaran yang diserahkan kepada mereka. Akibatnya mereka tidak tertarik pada pekeijaan mengajar. Tanpa sasaran atau tanpa tujuan yang tertentu, seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan efektif. Lain halnya dengan Yesus, Ia tidak mengajar semata-mata karena ia harus mengajar. Ia selalu tahu apa yang dikehendaki- Nya dan berusaha untuk mencapai-Nya, Ia tahu arah tujuan-Nya dan dengan gigih bergerak ke arah itu. “Aku datang supaya mereka mempunyai hidup” (Yohanes 10:10). Ia berusaha mengubah kehidupan orang lain dan memperbaharui masyarakat.[[22]](#footnote-23)

Metode-metode yang dipakai Yesus ketika ia mengajar adalah metode cerita, memberi tugas, diskusi tanya jawab, perumpamaan, ceramah dan alat peraga. Keaktifan, Inovatif, Kreatif, dan menyenangkan adalah ciri khas yang Yesus miliki dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehinga setiap peserta didik-Nya sangat tertarik untuk terus mendengar-Nya ketika Ia sedang melakukan pengajaran. Oleh karenanya dalam hal tersebut, Yesus sering disebut sebagai Guru Agung. Guru Agung yang di maksud adalah Teladan.

1. Pandangan Joyce dan Weil dalam buku B.S. Sidjabat, **Mengajar secara propesional,** (Bandung :Kalam Hidup,2009), h. 270 [↑](#footnote-ref-2)
2. Syaiful Sagala, h. 154 [↑](#footnote-ref-3)
3. **Hbid,** h. 155 [↑](#footnote-ref-4)
4. Djamarah, Syaiful Bahri, **Guru dan Anak Didik,** (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 368-369 [↑](#footnote-ref-5)
5. **Rusman,** Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru **(Jakarta : Rajawali Pers,2010), h. 322** [↑](#footnote-ref-6)
6. ^juanedi, dkk, **Strategi Pembelajaran,** (Jakarta : LAPIS PGMI, 2009), h. 14 [↑](#footnote-ref-7)
7. **Khoiru Ahmadi, dkk,** PAIKEM GEMBROT: Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, menyenangkan, Gembira, dan Berbobot, **(Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya, 2011), h. 3** [↑](#footnote-ref-8)
8. uKbbi Elektronik, versi 1.5, diunduh pada tanggal 24 maret 2016 [↑](#footnote-ref-9)
9. Agus Suprijono, **Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM,** (Yogyakarta : PT Pustaka Pelajar,2009), h. 1 [↑](#footnote-ref-10)
10. Ibid, **h. 3** [↑](#footnote-ref-11)
11. **Umi Kulsum,** Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM, **(Surabaya: Gena**

    Pratama Pustaka, 2011), cet.ke-1, h. 59 [↑](#footnote-ref-12)
12. lsIbid, **h. 159** [↑](#footnote-ref-13)
13. Agus Suprijono, h. 2 [↑](#footnote-ref-14)
14. Djuanedi, dkk, h. 14 [↑](#footnote-ref-15)
15. Agus Suprijono, h. 2 [↑](#footnote-ref-16)
16. Kurdi, Syuaeb, dkk, **Model Pembelajaran Efektif,** (Bandung : Pustaka Bani Quraisy,2006), h. 2 [↑](#footnote-ref-17)
17. Agus Suprijono, h. 2 [↑](#footnote-ref-18)
18. Materi Pelatihan Penguatan Pengawas Sekolah, **Pembelajaran Berbasis Paikem: Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan,** Kementerian Pendidikan Nasional 2010, [↑](#footnote-ref-19)
19. 12Ibid, **Materi Pelatihan Penguatan Pengawas Sekolah,** Pembelajaran Berbasis Paikem: Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, **Kementerian Pendidikan Nasional 2010.** [↑](#footnote-ref-20)
20. Dien Sumiyantiningsi, **Mengajar Dengan Kreatif dan Menarik,** (Yogyakarta : Andi Offset,2006), h. 46 [↑](#footnote-ref-21)
21. Tbid, **h.** 47 [↑](#footnote-ref-22)
22. J.M Price, **Yesus Guru Agung,** (Bandung :Lembaga Literatur Babptis, 1965), h. [↑](#footnote-ref-23)