

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Interaksi Edukatif

1. Pengertian dan tujuan Interaksi Edukatif

Beberapa ahli di bidang pendidikan, seperti Dr. Muh Syafei, Prof. Suyanto, dan S. Nasution, menjelaskan bahwa interaksi edukatif adalah proses komunikasi dan pertukaran informasi antara guru dan siswa. Dengan kata lain, ini merupakan komunikasi dua arah yang terjadi di dalam kelas, baik antara guru dan siswa maupun antar siswa. Interaksi ini berperan sebagai sarana penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Jadi tanggung jawab seorang pendidik dalam kelas bukan hanya menyampaikan materi atau teori kepada siswa tetapi lebih kepada membangun kepribadian siswa yang bernilai tinggi.

Sejatinya interaksi edukatif ini seringkali disederhanakan dalam sebuah kalimat yaitu komunikasi yang berbasis pendidikan. Beranjak pada komunikasi pendidikan, Pawit M. Yusuf memberikan definisi bahwa komunikasi pendidikan merupakan komunikasi yang menyentuh dunia pendidikan.¹¹ Jadi baginya, komunikasi pendidikan (interaksi edukatif) mestinya menjadi aktivitas pendidik yang mampu mendidik siswa atau peserta didik yang bersifat edukatif. Sehingga dengan demikian interaksi edukatif semestinya menggambarkan hubungan aktif

¹¹ Pawit M. Yusuf, *Komunikasi Instruksional, Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 2

dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya, supaya interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Setiap konsep yang terkandung dalam interaksi edukatif harus berproses dalam ikatan tujuan pendidikan. Sebab itu, interaksi edukatif merupakan suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara pendidik dan anak didik yang berlangsung untuk mencapai tujuan pendidikan.¹²

Menurut psikolog pendidikan Anita Woolfolk, interaksi edukatif berarti berbagai cara komunikasi dan hubungan antara guru dan murid yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar. Hal ini dilakukan melalui pendekatan yang responsif dan saling mendukung sehingga menciptakan suasana belajar yang positif dan efektif.¹³ Singkatnya, bagi Woolfolk interaksi edukatif merupakan suatu proses pertukaran aktif antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan pembelajaran, pengajaran serta pengembangan keterampilan kognitif serta sosial.

Menurut Syaiful Bahri, interaksi antara dua orang atau dalam kelompok di luar konteks pendidikan tidak dianggap sebagai interaksi edukatif karena tidak memiliki tujuan yang terstruktur dan jelas, melainkan hanya memenuhi kebutuhan pribadi masing-masing. Namun, jika interaksi sehari-hari diubah sedemikian rupa sehingga dapat memengaruhi perilaku dan tindakan seseorang secara positif, maka interaksi tersebut dapat disebut sebagai interaksi edukatif.¹⁴

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), Hlm. 11

¹³ Anita Woolfolk, *Educational Psychology*, (London: Pearson Education, 2020), Hlm. 445

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), Hlm. 10-11

Proses interaksi edukatif adalah suatu proses yang mengandung sejumlah norma. Semua norma itulah yang harus guru transfer kepada anak didik. Karena itu, wajarlah bila interaksi edukatif tidak berproses dalam kehampaan, tetapi penuh makna. Interaksi edukatif sebagai jembatan yang menghidupkan persenyawaan antara pengetahuan dan perbuatan, yang mengantarkan kepada tingkah laku sesuai dengan pengetahuan yang diterima anak didik.¹⁵

Berdasarkan beberapa pandangan ahli, interaksi edukatif merupakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang didasari oleh norma tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses ini, guru menyampaikan materi atau teori, sedangkan siswa menerima dan memahaminya, serta dapat saling berbagi informasi. Dengan demikian, interaksi edukatif tidak terjadi secara sia-sia, melainkan penuh makna yang mendukung perkembangan holistik siswa, baik dari segi emosional, sosial, maupun moral. Interaksi ini juga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pengetahuan dengan tindakan, sehingga siswa dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pola Interaksi Edukatif

Dalam interaksi edukatif, baik guru maupun siswa harus sama-sama terlibat secara aktif. Proses ini tidak akan berjalan dengan baik jika hanya salah satu yang aktif. Dalam pendekatan pembelajaran yang berbasis keterampilan proses, siswa seharusnya lebih aktif daripada guru. Sementara itu, guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu siswa dalam proses belajar.

¹⁵ Ibid. Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, Hlm. 11

Dr. Nana Sudjana (1989) mengemukakan tiga pola komunikasi (interaksi) antara pendidik dan peserta didik dalam proses interaksi edukatif, yakni:¹⁶

- a. **Komunikasi sebagai aksi**, pola komunikasi ini bersifat satu arah, di mana guru berperan sebagai pihak yang aktif memberikan informasi, sementara siswa hanya menerima tanpa banyak terlibat. Dengan kata lain, guru aktif dan siswa pasif. Interaksi edukatif dalam pola ini lebih dipandang sebagai kegiatan menyampaikan materi pelajaran saja.
- b. **Komunikasi sebagai interaksi**, pola komunikasi ini bersifat dua arah, artinya guru tidak hanya memberi materi atau pengetahuan, tetapi juga menerima respon atau masukan dari siswa. Begitu juga sebaliknya, siswa tidak hanya mendengarkan, tapi juga ikut menyampaikan pendapat atau bertanya. Jadi, antara guru dan siswa terjadi proses dialog atau percakapan yang saling melibatkan kedua belah pihak.
- c. **Komunikasi sebagai transaksi**, Pola interaksi ini merupakan pengembangan dari pola sebelumnya, dan bersifat banyak arah. Artinya, interaksi tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tapi juga melibatkan siswa dengan siswa lainnya. Dalam pola ini, siswa didorong untuk lebih aktif — tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berbagi pengetahuan dan tanggapan dengan teman sekelas mereka.

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), Hlm. 12-13

Menurut Sudjana, proses interaksi dalam belajar dan mengajar bisa beragam bentuknya, mulai dari kegiatan yang dipandu langsung oleh guru sampai kegiatan yang dilakukan sendiri oleh siswa secara mandiri.

Hal ini tentu saja bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kegiatan interaksi edukatif, dengan demikian tidak menimbulkan kebosanan, kejenuhan bagi peserta didik serta menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan dan juga lewat pola-pola tersebut tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat tercapai.

Terkait dengan pola-pola interaksi edukatif yang dijelaskan oleh Dr. Nana Sudjana, Drs. Moh. Uzer Usman juga menyampaikan pandangannya yang pada dasarnya sejalan dengan pendapat Sudjana, yaitu:¹⁷

- 1) **Pola guru – anak didik**, yaitu pola komunikasi satu arah di mana guru menjadi pihak yang aktif menyampaikan informasi, sedangkan siswa hanya mendengarkan atau menerima tanpa memberikan respon langsung;
- 2) **Pola guru – anak didik – guru**, yaitu pola komunikasi dua arah di mana guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menerima tanggapan dari siswa. Jadi, ada umpan balik dari siswa kepada guru, dan terjadi saling berkomunikasi antara keduanya;

¹⁷ Ibid, *Guru dan Anak Didik dalam Iteraksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, Hlm. 13-14

- 3) **Pola guru – anak didik – anak didik**, pola ini mirip dengan pola sebelumnya karena tetap ada umpan balik dari siswa kepada guru. Bedanya, dalam pola ini siswa juga saling berinteraksi dan belajar bersama, misalnya melalui diskusi atau kerja kelompok;
- 4) **Pola guru – anak didik, anak didik – guru, guru – guru, dan anak didik – anak didik**, adalah bentuk interaksi edukatif yang paling lengkap. Dalam pola ini, komunikasi terjadi secara menyeluruh, baik antara guru dan siswa, antar siswa, maupun antar guru. Pola ini disebut komunikasi transaksi atau komunikasi banyak arah. Artinya, interaksi edukatif tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga terjadi di berbagai situasi lain di lingkungan sekolah;
- 5) **Pola melingkar**, adalah pola di mana setiap siswa diberi kesempatan secara bergiliran untuk menyampaikan pendapat atau jawaban. Siswa tidak boleh berbicara lebih dari satu kali sebelum semua teman lainnya mendapat giliran. Artinya, dalam pola interaksi ini, guru memberikan ruang yang adil bagi semua siswa di kelas untuk ikut berpendapat dan terlibat dalam diskusi.

Situasi pengajaran atau proses interaksi edukatif dapat berlangsung melalui berbagai pola interaksi, seperti yang dijelaskan oleh Uzer Usman. Oleh karena itu, keterampilan dan kreativitas guru di kelas sangat penting dalam mendukung perkembangan kecerdasan siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Melalui beberapa pola interaksi edukatif di atas, esensinya memiliki kegunaan serta manfaatnya sendiri tergantung pada konteks dan tujuan pembelajaran. Pola ini dapat dikombinasikan dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dan gaya peserta didik.

3. Cara Implementasi Interaksi-Edukatif

Selain pola interaksi edukatif yang dijelaskan oleh kedua ahli tersebut, terdapat juga variasi pola interaksi lainnya yang merupakan pengimplementasian dari pola-pola tersebut dan biasanya diterapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Berikut adalah beberapa pola yang sering digunakan sekarang ini, yakni:¹⁸

a. Pertanyaan dan Jawaban

Pola ini melibatkan guru atau fasilitator yang mengajukan pertanyaan kepada siswa, lalu siswa menjawabnya. Pola seperti ini mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

b. Diskusi Kelompok

Pola ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan topik tertentu. Setiap kelompok bisa saling berbagi ide, bertukar pendapat, dan belajar bersama satu sama lain.

¹⁸ Ety Nur Inah, *Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru dan Siswa*, Jurnal Al-Ta'dib, vol.8 no. 2 (2015), Hlm. 150-166

c. Presentasi

Pola ini melibatkan siswa yang menyampaikan materi di depan kelas atau kelompok. Pola ini membantu siswa melatih kemampuan berbicara serta memperdalam pemahaman mereka terhadap topik yang dipresentasikan.

d. Simulasi

Pola ini menggunakan simulasi atau permainan peran untuk menggambarkan situasi nyata atau yang dibayangkan. Cara ini membantu siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata.

e. Proyek Kolaboratif

Pola ini melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok guna menyelesaikan sebuah proyek atau tugas tertentu. Pola ini mendorong siswa untuk belajar bekerja dalam tim, berpikir kreatif, dan mencari solusi atas masalah yang dihadapi bersama.

f. Penugasan Individu

Pola ini dilakukan dengan memberi tugas kepada siswa untuk dikerjakan sendiri. Tujuannya adalah agar siswa bisa belajar mandiri, bertanggung jawab, dan mampu menyelesaikan masalah secara individu.

g. Demonstrasi

Pola ini melibatkan guru atau fasilitator yang menunjukkan secara langsung cara melakukan sesuatu. Dengan cara ini, siswa bisa lebih

mudah memahami konsep atau keterampilan yang rumit lewat contoh nyata.

h. Refleksi

Pola ini mengajak siswa untuk memikirkan kembali pengalaman belajar mereka. Tujuannya adalah agar mereka bisa memperdalam pemahaman, mengenali kelebihan dan kekurangan diri, serta merencanakan apa yang perlu dilakukan ke depannya.

Di sisi lain, Lev Semyonovich Vygotsky dalam teorinya menekankan bahwa pembelajaran adalah proses social yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan budaya. Berbeda dengan teori Jean Piaget yang menekankan perkembangan individual, Vygotsky berfokus pada interaksi social dalam perkembangan kognitif.¹⁹

Dalam teorinya, Vygotsky kemudian menerapkan konsep pembelajaran yang disebut dengan istilah *Zone of Proximal Development* (ZPD). ZPD merupakan jarak antara tingkat perkembangan actual yang ditentukan oleh kemampuan pemecahan masalah secara mandiri, dengan tingkat perkembangan potensial yang ditentukan melalui pemecahan masalah dengan bimbingan orang dewasa yang dalam hal ini jika dalam lingkungan pendidikan adalah guru, atau melalui kolaborasi dengan teman sebaya yang lebih mampu.²⁰

¹⁹ L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, (Cambridge: Harvard University Press, 1978), Hlm. 86

²⁰ Ibid. L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Hlm. 87-88

Dalam teori Vygotsky tersebut, ada beberapa komponen-komponen yang kemudian menjadi acuan dalam membangun interaksi siswa dalam kelas, yakni:²¹

a. Actual Development Level (Tingkat Perkembangan Aktual)

Mengetahui kemampuan yang sudah dikuasai anak secara mandiri dengan memberikan tugas atau soal tanpa bantuan apapun, setelah itu mengamati apa yang bisa dikerjakan siswa dengan lancar dan benar. Hal ini kemudian menjadi titik awal untuk menentukan pembelajaran selanjutnya.

b. Potential Development Level (Tingkat Pengembangan Potensial)

Mengetahui kemampuan yang bisa dicapai siswa dengan bantuan orang lain (guru atau teman sebaya yang mampu membantu) dengan memberikan bantuan bertahap saat siswa kesulitan, setelah itu lihat sejauh mana siswa bisa berkembang dengan dukungan orang lain. Ini menunjukkan potensi yang bisa dikembangkan.

c. Zone of Proximal Development (Area diantara keduanya)

Pada bagian komponen ini, seorang pendidik kemudian dapat menganalisa jembatan antara kemampuan sekarang dengan kemampuan yang mungkin dicapai.

²¹ S. Chaiklin, *The Zone of Proximal Development in Vygotsky's Analysis of Learning and Instruction*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2003), Hlm. 39-45

Adapun strategi pembelajaran berbasis ZPD dari teori Vygotsky ini, yakni:²²

a. Langkah-langkah:

- Melakukan pre-assessment untuk menentukan kemampuan aktual siswa
- Mengidentifikasi kemampuan potensial melalui tugas dengan bantuan guru
- Memetakan area ZPD untuk setiap siswa atau kelompok

b. Implementasi

- Memberikan tugas, mengobservasi kesulitan, memberikan bantuan bertingkat
- Siswa menjelaskan hasil analisa kelompok dalam bentuk presentasi
- Siswa saling mengevaluasi untuk mengidentifikasi area ZPD atau kemampuan pemecahan masalah.

Secara keseluruhan, *zone of proximal development* adalah sebuah konsep yang sangat powerful dalam pendidikan karena memberikan *framework* yang jelas untuk memahami bagaimana pembelajaran yang efektif seharusnya terjadi. Teori interaksi edukatif Vygotsky pada dasarnya mengajarkan bahwa belajar yang paling efektif terjadi ketika siswa mendapat bantuan yang tepat untuk mencapai hal-hal yang belum bisa mereka lakukan sendiri. Kunci keberhasilan teori

²² C.S. Lidz, *Practitioner's Guide to Dynamic Assessment*, (New York: Guilford Press, 1991)

Vygotsky ini adalah memberikan tantangan yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit, melainkan tepat di zona di mana siswa bisa berkembang dengan bantuan yang sesuai.

Selain Vygotsky, seorang tokoh psikolog yang berasal dari Swiss juga memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, dia adalah Jean Piaget yang terkenal dengan teori *Konstruktivisme*. Teori ini menyatakan bahwa pembelajar atau siswa tidak secara pasif menerima pengetahuan melalui instruksi langsung, melainkan mereka membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi sosial, mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Sehingga melalui teori ini, Piaget memandang siswa sebagai “ilmuwan kecil” yang aktif mengeksplorasi dan membangun pemahaman tentang dunia.²³

Dalam teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget ini, memiliki beberapa konsep utama dalam pengimplementasiannya, yakni:

a. Skema

Sekema adalah seperti “file” folder dalam pikiran seseorang atau siswa untuk menyimpan dan mengorganisir informasi. Setiap kali seseorang atau siswa belajar sesuatu, otak mereka mencari “folder” yang sesuai untuk menyimpannya.²⁴

²³ Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children*, (New Yowk: International Universities Press, 1952), Hlm. 382-383

²⁴ Ibid. Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children*, Hlm. 384-386

b. Asimilasi

Asimilasi adalah proses memasukkan informasi baru ke dalam “folder” yang sudah ada di otak seseorang atau siswa. Sehingga pada saat melihat hal yang baru otak akan merespon dan berkata “oh, ini mirip dengan yang sudah aku tahu”.²⁵

c. Akomodasi

Akomodasi adalah proses mengubah atau membuat “folder baru” di otak ketika informasi baru tidak cocok dengan yang sudah ada. Seperti saat seseorang berkata, “oh, ternyata ini berbeda dari yang aku kira”.²⁶

d. Ekuilibrasi

Ekuilibrasi adalah proses menyeimbangkan antara apa yang sudah diketahui sebelumnya dengan informasi yang baru. Seperti saat otak berusaha merapikan kembali setelah belajar sesuatu yang baru.²⁷

Berikut beberapa prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme dalam implementasinya:²⁸

a. Active Learning (Pembelajaran Aktif)

Anak bukanlah penerima pengetahuan yang pasif. Mereka bukan wadah kosong yang menunggu diisi pengetahuan. Melainkan, pengetahuan

²⁵ Ibid. Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children*, Hlm. 358-360

²⁶ Ibid. Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children*, Hlm. 364-366

²⁷ Jean Piaget, *The Equilibration of Cognitive Structures: The Central Problem of Development*, (Chicago: University of Chicago Press, 1985), Hlm. 4-5

²⁸ Jean Peaget, *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*, (New York: Viking Press, 1977), Hlm. 60-95

mereka dihasilkan ketika mereka berinteraksi dengan dunia. Cara pengimplementasian yang praktis dari prinsip ini adalah, siswa melakukan eksperimen langsung, membiarkan siswa menemukan konsep melalui eksplorasi, dan memberikan masalah nyata untuk dipecahkan.

b. Developmentally Appropriate Practice

Prinsip ini menekankan bahwa pendidikan harus sesuai dengan tahap perkembangan, dengan kurikulum yang dikembangkan untuk menyesuaikan usia dan tahap berpikir anak atau siswa. Misalnya, konsep abstrak seperti aljabar atau struktur atom yang tidak cocok untuk anak sekolah dasar. Cara pengimplementasian yang praktis dari prinsip ini adalah, konsep yang sama diajarkan berulang dengan kompleksitas yang meningkat, materi disesuaikan dengan kemampuan kognitif, serta selalu mulai dari hal konkret sebelum konsep abstrak.

c. Constructive Error (Kesalahan yang Membangun)

Kesalahan adalah bagian alami dan penting dari proses pembelajaran. Melalui kesalahan, siswa mengalami disequilibrium yang memotivasi mereka untuk memperbaiki pemahaman. Implementasi yang praktis dari prinsip ini adalah jangan langsung menyalahkan jawaban yang keliru, gunakan kesalahan sebagai titik awal diskusi, serta ajukan pertanyaan yang membantu siswa menemukan kesalahan sendiri.

Secara keseluruhan teori Jean Piaget di atas, mengajarkan bahwa siswa atau peserta didik bukanlah wadah kosong yang menunggu diisi pengetahuan, melainkan mereka adalah ilmuwan kecil yang aktif membangun pemahaman tentang dunia melalui eksplorasi, eksperimen, dan interaksi langsung dengan lingkungan. Sehingga dalam teori Jean Piaget, interaksi edukatif yang efektif terjadi ketika guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek, fenomena, dan ide-ide untuk membangun pemahaman mereka sendiri.

4. Model Interaksi Edukatif

Model interaksi edukatif adalah cara atau strategi yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk membangun komunikasi yang baik antara guru dan siswa, maupun antar siswa. Tujuan dari model ini adalah untuk membantu siswa lebih memahami pelajaran, lebih aktif terlibat, dan lebih semangat dalam belajar.

Berikut ini beberapa contoh model interaksi edukatif yang sering digunakan:

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Secara umum, model ini mendorong siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kelompok, siswa saling berinteraksi, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami suatu konsep atau menemukan solusi dari masalah yang diberikan.

Beberapa penulis dan ahli pendidikan memiliki pendapat yang sejalan mengenai model pembelajaran kooperatif ini. Misalnya, Huda dalam tulisannya menjelaskan bahwa model pembelajaran ini adalah metode di mana siswa membentuk kelompok-kelompok kecil di kelas untuk saling membantu dan bekerja sama dalam proses belajar.²⁹

Di sisi lain, Dr. Sri Haryati dalam tulisannya memaparkan beberapa tipe dalam model pembelajaran kooperatif ini, antara lain adalah:³⁰

1) Tipe STAD (Student Teams Achievement Division)

Student Teams Achievement Division (STAD) adalah strategi pembelajaran kooperatif di mana kelompok kecil peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya di John Hopkins University.³¹ STAD merupakan pendekatan pembelajaran kelompok yang menekankan pembelajaran sebagai pertukaran pengetahuan sosial antar siswa, di mana setiap siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan juga didorong

²⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hlm. 29-33

³⁰ Dr. Sri Haryati, *Belajar Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, (Magelang: 2017), Hlm. 14-21

³¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (second edition), (Boston: Allyn & Bacon, 1995), Hlm. 71

untuk membantu siswa lain dalam kelompoknya.³² Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Slavin adalah model pembelajaran yang dilakukan melalui kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa dalam sebuah kelompok atau tim, di mana setiap tim atau kelompok terdiri dari siswa yang heterogen (berbagai jenis yang berbeda).³³

Model STAD ini dibangun atas beberapa prinsip dasar, yakni:

- Heterogenitas Kelompok: Teknik ini melibatkan pengorganisasian siswa ke dalam tim atau kelompok kecil, dengan setiap tim sengaja disusun dari individu-individu yang memiliki tingkat kemampuan yang bervariasi.³⁴
- Tanggung Jawab Individual dan Kelompok: Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pembelajaran pribadi mereka sekaligus membantu anggota lain untuk berhasil.
- Penghargaan Berdasarkan Peningkatan: Sistem penilaian didasarkan pada peningkatan skor individual dibandingkan dengan pencapaian sebelumnya, bukan hanya pada skor absolut.

³² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning. Review of Educational Research*, 50 (2), 1980, Hlm. 315-342

³³ Robert E. Slavin, *Student Teams and Achievement division*, *Journal of research and development in education*, 12 (1), 1978, Hlm. 39-49

³⁴ Robert E. Slavin, *What Works? Issues in Synthesizing Educational Program Evaluations*, *Educational Researcher*, 37 (1), 2008, Hlm. 5-14

- Kolaborasi dalam Pembelajaran: Tim-tim yang dibentuk berkolaborasi untuk memfasilitasi pembelajaran bersama dan mencapai tujuan pendidikan yang sama.³⁵

Berikut adalah langkah-langkah dalam mengimplementasikan tipe STAD ini dalam dunia pendidikan:

- Tahapan persiapan

Pada tahapan ini guru membagi siswa ke dalam tim heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 anggota, dalam tim yang dibentuk ini mencakup siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah sehingga terjadi keseimbangan pada setiap kelompok yang dibentuk dalam kelas.³⁶ Setelah tim terbentuk, guru kemudian memberikan materi yang akan dipelajari dan dibahas bersama, membuat lembar kerja untuk kegiatan tim, menyiapkan kunci jawaban untuk panduan belajar kelompok, dan mempersiapkan kuis individual untuk tahap evaluasi.³⁷

- Tahapan presentasi kelas

Pada tahapan ini, guru menyajikan dan mempresentasikan materi pembelajaran kepada seluruh siswa dalam kelas sebagai pengantar pada pembahasan yang akan didiskusikan oleh

³⁵ Ibid. Robert E. Slavin, *What Works? Issues in Synthesizing Educational Program Evaluations*, Hlm. 8

³⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (second edition), (Boston: Allyn & Bacon, 1995), Hlm. 73-75

³⁷ S. Kagan, *Cooperative Learning*, (CA: Resources for Teachers, 1994), Hlm. 45-67

kelompok yang terbentuk tersebut, presentasi dapat berupa ceramah, diskusi atau demonstrasi (tanya-jawab), siswa memperhatikan dan mencatat poin-poin penting, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan prosedur kerja tim. Durasi presentasi biasanya 20 sampai 30 menit.³⁸

- Tahapan kerja tim

Dalam tahapan ini, anggota tim dalam setiap kelompok bekerja sama mempelajari materi yang telah dipresentasikan oleh guru, siswa saling membantu memahami konsep dan menyelesaikan tugas, anggota yang lebih pandai membantu yang mengalami kesulitan, tim atau kelompok memastikan semua anggota siap menghadapi kuis individual, dan guru berkeliling memantau dan memberikan bantuan seperlunya.³⁹

- Tahapan kuis individual

Pada tahapan ini, setiap siswa secara individual mengerjakan kuis secara mandiri tanpa bantuan anggota tim, kuis mencakup materi yang telah dipelajari dalam presentasi dan kerja tim, siswa

³⁸ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (second edition), (Boston: Allyn & Bacon, 1995), Hlm. 71

³⁹ D.W. Johnson and friends, *Cooperative in the Classroom (6th edition)*, (MN: Interaction Book Company, 1993), Hlm. 112-134

tidak diizinkan saling membantu selama kuis, hasil kuis menjadi dasar perhitungan skor tim.⁴⁰

- Tahapan perhitungan skor peningkatan

Sistem perhitungan skor peningkatan dalam tipe ini memiliki tahapan, yakni skor dasar yang di mana rata-rata skor kuis sebelumnya atau nilai awal siswa; skor kuis yaitu hasil kuis yang baru saja dikerjakan; dan poin peningkatan yakni poin dihitung berdasarkan selisih antara skor kuis dengan skor dasar.⁴¹

- 2) Tipe Jigsaw, adalah teknik pembelajaran kooperatif berbasis penelitian yang diciptakan dan dikembangkan pada awal tahun 1970-an oleh Elliot Aronson dan mahasiswa di University of Texas dan University of California.⁴² Teknik Jigsaw merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menghadirkan akuntabilitas individual dan pencapaian tujuan tim. Proses ini memperoleh namanya dari puzzle jigsaw karena melibatkan penggabungan bagian-bagian tugas untuk membentuk gambaran keseluruhan.⁴³ Model pembelajaran Jigsaw dirancang untuk mengatasi masalah kompetisi yang tidak sehat dan diskriminasi rasial dalam

⁴⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (second edition), (Boston: Allyn & Bacon, 1995), Hlm. 79-81

⁴¹ Ibid. Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (second edition), Hlm. 82-84

⁴² Elliot Aronson & S. Patnoe, *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method* (3rd edition), (London: Pinter & Martin, 2011), Hlm. 15

⁴³ Elliot Aronson, N. Blaney, C. Stephin, J. Sikes & M. Snapp, *The Jigsaw Classroom*, (Beverly Hills: Sage Publications, 1978), Hlm. 23

pembelajaran. Tekni Jigsaw adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengurangi konflik rasial di antara anak-anak sekolah, meningkatkan pembelajaran yang lebih baik, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan kenikmatan pengalaman belajar.⁴⁴

Dalam proses pelaksanaannya, model Jigsaw ini dibangun atas beberapa prinsip dasar, yakni:

- Interpendensi positif: Dalam model Jigsaw, setiap anggota kelompok memiliki informasi yang unik dan penting untuk menyelesaikan tugas kelompok secara keseluruhan. Tidak ada siswa yang dapat berhasil tanpa kontribusi dari semua anggota kelompok.⁴⁵
- Akuntabilitas individual: Dalam versi umum Jigsaw, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 4 orang dengan setiap kelompok bertanggung jawab untuk menjadi ahli pada aspek yang berbeda dari masalah atau topik yang sama. Setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari dan menguasai materi yang ditugaskan kepadanya.⁴⁶

⁴⁴ Elliot Aronson & S. Patnoe, *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method (3rd edition)*, (London: Pinter & Martin, 2011), Hlm. 18

⁴⁵ D.W. Johnson & R.T. Johnson, *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning (5th edition)*, (Baston: Allyn & Bacon, 1999), Hlm. 134

⁴⁶ J. Clarke, Pieces of the puzzle: The Jigsaw method. In S. Sharan (Ed.) *Handbook of Cooperative Learning Methods* (pp.34-50), Westport: Greenwood Press, 1994, Hlm. 36

- Interaksi tatap muka: Siswa harus berinteraksi secara langsung untuk berbagi informasi dan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam kelompok ahli.
- Keterampilan sosial: Model ini mengembangkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan resolusi konflik melalui kerja sama dalam kelompok.⁴⁷

Berikut adalah langkah-langkah dalam mengimplementasikan tipe Jigsaw ini dalam dunia pendidikan:

- Tahap Persiapan

Dalam tahapan ini, guru membagi materi pembelajaran menjadi beberapa sub-topik, setiap sub-topik harus saling berkaitan untuk membentuk pemahaman menyeluruh, menyiapkan bahan bacaan atau sumber belajar untuk setiap sub-topik.⁴⁸ Selain melakukan pembagian materi, siswa juga kemudian dibagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 berdasarkan kemampuan akademik, gender, dan latar belakang, lalu kelompok-kelompok itu diberi nomor pada setiap anggota kelompok (1, 2, 3, 4), kelompok ini akan menjadi “kelompok asal”.⁴⁹ Setiap anggota

⁴⁷ S. Kagan, *Cooperative Learning*, (San Clemente: Resources for Teachers, 1994), Hlm. 89

⁴⁸ Elliot Aronson & S. Patnoe, *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method (3rd edition)*, (London: Pinter & Martin, 2011), Hlm. 45-47

⁴⁹ D.C. Holliday, *The Development of Jigsaw IV in a Secondary Social Studies Classroom*. In S. Sharan (Ed.) *Handbook of Cooperative Learning Methods* (pp.67-87), Westport: Praeger, 2000, Hlm. 69

kelompok asal mendapat nomor yang sesuai dengan sub-topik, siswa bernomor 1 mempelajari sub-topik 1, nomor 2 mempelajari sub-topik 2, dst. Pastikan semua siswa memahami tanggung jawabnya.⁵⁰

- Tahap Kelompok Ahli

Dalam tahapan ini, guru melakukan pembentukan kelompok ahli yang di mana siswa pertama-tama berkumpul dalam kelompok kecil untuk bertemu dengan anggota yang memiliki nomor atau topik yang sama.⁵¹ Kelompok ahli terdiri dari siswa-siswa yang mempelajari sub-topik yang sama, guru dapat menggunakan angka menurut kelompok asal dan huruf untuk kelompok ahli.⁵² Setelah itu, anggota kelompok ahli berdiskusi dan mempelajari materi mereka secara mendalam, mereka saling bertukar pemahaman dan mencari jawaban atas pertanyaan, guru berkeliling memberikan bimbingan dan klarifikasi, kelompok ahli mempersiapkan cara terbaik untuk mengajarkan materi kepada kelompok asal.⁵³ Selanjutnya, kelompok ahli merencanakan

⁵⁰ Elliot Aronson & S. Patnoe, *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method (3rd edition)*, (London: Pinter & Martin, 2011), Hlm. 48-50

⁵¹ Robert E. Slavin, *Using Student Team Learning (3rd edition)*, (Baltimore: Johns Hopkins University, 1986), Hlm. 67

⁵² R.M. Mattingly & R.L. VanSickle, Cooperative Learning and Achievement in Social Studies: Jigsaw II, *Social Education*, 55 (6), 1991, Hlm. 392-395

⁵³ Elliot Aronson & S. Patnoe, *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method (3rd edition)*, (London: Pinter & Martin, 2011), Hlm. 52-55

strategi presentasi, menentukan poin-poin kunci yang harus disampaikan, mempersiapkan contoh, analogi, atau alat bantu visual, serta merancang cara untuk memastikan pemahaman anggota kelompok asal.⁵⁴

- Tahap Kembali ke Kelompok Asal

Pada tahapan ini, setiap ahli kembali ke kelompok asal mereka, secara bergiliran setiap ahli mengajarkan sub-topik mereka kepada anggota kelompok, anggota lain mendengarkan, bertanya, serta mencatat apa yang disampaikan, proses ini berlanjut hingga semua sub-topik tersampaikan.⁵⁵ Selanjutnya, kelompok asal mendiskusikan hubungan antar sub-topik, mereka kemudian mencoba membangun pemahaman yang menyeluruh, mengidentifikasi tema-tema umum dan pola-pola yang muncul, serta persiapan untuk presentasi atau evaluasi.⁵⁶

- Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari proses pengimplementasian pembelajaran model Jigsaw ini, di mana setiap kelompok asal mempresentasikan pemahaman mereka tentang topik secara keseluruhan, selanjutnya kelompok lain

⁵⁴ D.W. Johnson, R.T. Johnson & E.J. Holubec, *Cooperation in the Classroom (6th ed.)*, (Edina: Interaction Book Company, 1993), Hlm. 145-167

⁵⁵ J. Clarke, Pieces of the puzzle: The Jigsaw method. In S. Sharan (Ed.) *Handbook of Cooperative Learning Methods* (pp.34-50), Westport: Greenwood Press, 1994, Hlm. 42-44

⁵⁶ S. Kagan, *Cooperative Learning*, (San Clemente: Resources for Teachers, 1994), Hlm. 92-95

memberikan pertanyaan dan umpan balik, setelah itu guru memberikan klarifikasi dan penguatan.⁵⁷ Pada akhirnya guru melakukan evaluasi individual dengan memberikan kuis kepada seluruh siswa yang mencakup semua sub-topik lalu melakukan penilaian secara individual untuk memastikan akuntabilitas siswa.⁵⁸

- 3) Tipe TPS (Think-Pair-Share) merupakan strategi pengajaran kolaboratif yang pertama kali diusulkan oleh Frank Lyman dari University of Maryland pada tahun 1987. Strategi ini dapat dipergunakan untuk membantu siswa membentuk ide-ide individual, berdiskusi dan berbagi dengan yang lain dalam kelompok.⁵⁹ Selain itu tipe TPS ini merupakan strategi pembelajaran aktif yang dirancang untuk memberikan semua siswa di kelas kesempatan untuk berpikir dan berbicara tentang ide-ide yang mereka pelajari.⁶⁰ TPS juga merupakan strategi pembelajaran kolaboratif terstruktur yang mencakup tiga langkah yang tercantum dalam namanya, yakni siswa diberi tugas atau masalah untuk dikerjakan

⁵⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd Ed.)*, (Boston: Allyn & Bacon, 1995), Hlm. 128-130

⁵⁸ Elliot Aronson & S. Patnoe, *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method (3rd edition)*, (London: Pinter & Martin, 2011), Hlm. 78-82

⁵⁹ Frank Lyman, Think-Pair-Share: An Expanding Teaching Technique, *MAA-CIE Cooperative News*, 1(1), 1987, Hlm. 1-2

⁶⁰ Frank Lyman, *Mainstreaming Digest*, (College Park: University of Maryland Press, 1981), Hlm. 109-113

dan memikirkan kemungkinan solusi atau jalan untuk menemukan solusi sebelum bekerja dengan pasangan untuk memecahkan masalah.⁶¹

Model TPS (Think-Pair-Share) ini dibangun atas beberapa prinsip dasar, yakni:

- Aktivasi thinking time: Pada prinsip yang pertama ini siswa diberikan waktu yang ditetapkan untuk pemikiran individual tentang prompt yang diberikan. Prinsip ini didasarkan pada penelitian yang menunjukkan bahwa memberikan waktu berpikir dapat meningkatkan kualitas respons siswa dan partisipasi dalam diskusi.⁶²
- Structured collaboration: Model TPS menyediakan struktur yang jelas untuk kolaborasi, mengurangi kecemasan siswa yang mungkin merasa tidak siap untuk berbicara di depan kelas besar. Kolaborasi dalam pasangan memberikan lingkungan yang aman untuk berbagi ide.⁶³
- Progressive sharing: Proses berbagi dilakukan secara bertahap, dari individual ke pasangan, kemudian ke kelas besar. Hal ini

⁶¹ E.F. Barkley, K.P Cross & C.H. Major, *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty (2nd ed.)*, (San Fransisco: Jossey-Bass, 2014), Hlm. 123-127

⁶² J. Mctighe & Frank Lyman, Cueing Thinking in the Classroom: The Promise of Theory-Embedded Tools, *Educational Leadership*, 45(7), 1988, Hlm. 18-24

⁶³ M. kaddoura, Think-Pair-Share: A Teaching Learning Strategy to Enhance Student's Critical Thinking, *Educational Research Quarterly*, 36(4), 2013, Hlm. 3-24

memungkinkan siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dan memperbaiki ide mereka sebelum presentasi publik.⁶⁴

- Inclusive participation: TPS dirancang untuk melibatkan semua siswa, termasuk mereka yang biasanya pasif dalam diskusi kelas. Think-Pair-Share adalah strategi pembelajaran aktif di mana siswa berpikir kritis tentang konsep yang menantang, bermitra dengan siswa lain untuk berdiskusi, dan kemudian melaporkan ide-ide mereka kepada kelompok yang lebih besar/seluruh kelas.⁶⁵

Berikut adalah langkah-langkah dalam mengimplementasikan tipe TPS ini dalam dunia pendidikan:

- Tahap Think (Berpikir)

Pada tahapan ini, guru mengajukan pertanyaan, setelah itu siswa kemudian berpikir untuk mereka sendiri sebelum disampaikan untuk mendiskusikan respons mereka dengan orang yang duduk dekat mereka.⁶⁶ Pertanyaan harus cukup kompleks untuk, membutuhkan pemikiran tingkat tinggi, pertanyaan bersifat open-ended untuk memungkinkan berbagai perspektif.⁶⁷ Guru

⁶⁴ A. Kothiyal, R. Majumdar, S. Murthy & S. Iyer, *In Proceedings of the Ninth Annual International ACM Conference on International Computing Education Research, 2013*, Hlm. 139-141

⁶⁵ M. Prince, Does Active Learning Work? A Review of the Research, *Journal of Engineering Education*, 93(3), Hlm, 223-231

⁶⁶ Frank Lyman, Think-Pair-Share: An Expanding Teaching Technique, *MAA-CIE Cooperative News*, 1(1), 1987, Hlm. 1

⁶⁷ J. Mctighe & Frank Lyman, Cueing Thinking in the Classroom: The Promise of Theory-Embedded Tools, *Educational Leadership*, 45(7), 1988, Hlm. 20-22

memberikan siswa waktu 1-3 menit untuk berpikir secara individual, siswa tidak diperbolehkan berbicara dengan orang lain selama tahap ini, guru mendorong siswa untuk menuliskan ide-ide mereka, guru juga berkeliling untuk mengamati proses berpikir siswa.⁶⁸

- Tahap Pair (Berpasangan)

Pada tahapan ini, siswa dikelompokkan berpasangan untuk mendiskusikan topik atau pembahasan yang diberikan dengan mempertimbangkan heterogenitas kemampuan dalam pembentukan pasangan tersebut. Pasangan yang dibentuk ini akan terus dirotasi pada sesi-sesi berikutnya untuk mendapatkan perspektif yang bervariasi.⁶⁹ Setelah pasangan dibentuk, maka mereka diberikan waktu selama 3-5 menit untuk melakukan diskusi dan bertukar pikiran. Pikiran atau ide yang didiskusikan merupakan suatu persiapan untuk masuk dalam tahap “share” atau presentasi.⁷⁰

- Tahap Share (Berbagi dengan Kelas)

⁶⁸ N.A.N. Azlina, Supporting Collaborative Activities Among Students and Teachers Through the Use of Think-Pair-Share Techniques, *International Journal of Computer Science and Information Security*, 7(2), 2010, Hlm. 18-29

⁶⁹ E.F. Barkley, K.P Cross & C.H. Major, *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty (2nd ed.)*, (San Fransisco: Jossey-Bass, 2014), Hlm. 124-125

⁷⁰ D.W. Johnson & R.T. Johnson, *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning (5th edition)*, (Baston: Allyn & Bacon, 1999), Hlm. 167-189

pada tahapan ini merupakan tahapan terakhir yaitu pasangan yang telah melakukan diskusi dan tukar pikiran sekaitan dengan pembahsan yang ada, pada akhirnya kelompok-kelompok tersebut membagikan kepada seluruh kelas untuk diskusi lebih lanjut atau luas. Guru memfasilitasi diskusi kelas dan menghubungkan ide-ide yang muncul, setelah itu guru memberikan kesimpulan atau refleksi dari hasil diskusi yang telah disampaikan oleh setiap kelompok atau pasangan.⁷¹

Berdasarkan pandangan para ahli di bidang pendidikan tentang pembelajaran kooperatif, dapat disimpulkan bahwa inti dari model ini adalah mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar di kelas. Caranya adalah dengan membagi mereka ke dalam kelompok-kelompok kecil. Melalui kerja kelompok ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir mereka secara menyeluruh dan kreatif, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok belajar.

b. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Dalam model ini, siswa belajar dengan cara bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek atau tugas yang membutuhkan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang sudah mereka pelajari.

⁷¹ Frank Lyman, Think-Pair-Share: An Expanding Teaching Technique, *MAA-CIE Cooperative News*, 1(1), 1987, Hlm. 2

Selama prosesnya, guru tetap terlibat dengan memberikan bimbingan dan masukan kepada siswa.

Yanti menjelaskan bahwa secara umum, model pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam tugas atau proyek nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek tersebut, yang biasanya mencakup kegiatan seperti mencari informasi, memecahkan masalah, dan mempresentasikan hasilnya. Tujuan dari model ini adalah untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, kerja sama, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.⁷²

Dalam model interaksi edukatif ini, peserta didik tidak hanya dibentuk dalam kelompok kecil untuk berdiskusi tetapi juga diberikan proyek untuk mereka kerjakan secara bersama. Jenis komunikasi atau interaksi dalam model ini menggambarkan komunikasi yang terjadi antara peserta didik dengan peserta didik yang lainnya dalam kelompok kecil yang dibentuk bagi mereka.

c. Model Pembelajaran Berbasis masalah

Model interaksi edukatif ini mengajak siswa untuk menyelesaikan masalah nyata atau situasi yang rumit. Dalam prosesnya, siswa bekerja

⁷² Yanti Rosinda Tinenti, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), Hlm. 3-4

sama dengan guru dan teman-teman mereka untuk mencari solusi, saling bertukar ide, dan melakukan refleksi atas apa yang telah dipelajari.

Pada umumnya masalah merupakan suatu hal yang realistis dalam kehidupan manusia. Dapat dikatakan bahwa masalah adalah kesenjangan antara ekspektasi dan realita. Sehingga dalam proses interaksi edukatif dalam kelas, peserta didik kemudian diperhadapkan pada suatu masalah untuk mereka pecahkan lewat kelompok kecil yang dibentuk bagi mereka dalam ruang kelas, pemecahan masalah itu kemudian yang di presentasikan dan didiskusikan dengan guru dan peserta didik atau kelompok lainnya dalam kelas. Keaktifan dan kreativitas kelompok sangat dibutuhkan dalam model ini untuk membentuk argumen dalam pemecahan masalah tersebut. Model ini kemudian dikenal dengan istilah *problem solving*.

Beberapa ahli seperti Shoimin, Panen, dan Delisle juga memberikan pandangan yang sejalan tentang model pembelajaran berbasis masalah. Mereka menjelaskan bahwa model ini mendorong dan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah⁷³, oleh karena itu, dalam prosesnya siswa diharapkan terlibat secara langsung dalam kegiatan seperti melakukan penelitian, yaitu dengan cara mengenali masalah,

⁷³ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Refika Aditama) Hlm. 159

mengumpulkan data, lalu mencari solusi dari masalah tersebut.⁷⁴ Untuk itulah *problem based learning* ini memiliki makna yaitu menciptakan suasana belajar yang mengarah pada permasalahan sehari-hari.

Di sisi lain, Warsono dan Hariyanto dalam tulisannya merumuskan aturan-aturan (sintaks) dalam model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) sebagai berikut:⁷⁵

- 1) Memberikan orientasi masalah kepada siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta bahan dan alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah;
- 2) Membantu mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa dalam belajar menyelesaikan masalah;
- 3) Guru mendorong peserta didik untuk mencari informasi yang sesuai dan mencari penjelasan pemecahan masalahnya;
- 4) Mendukung siswa untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
- 5) Guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikannya dan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Dengan adanya beberapa pandangan di atas mengenai pembelajaran berbasis masalah ini, dapat disimpulkan bahwa dalam model ini siswa tidak hanya aktif dalam berinteraksi dan berdiskusi lewat kelompok kecil yang dibentuk, melainkan juga siswa didorong dan

⁷⁴ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), Hlm. 74

⁷⁵ <https://serupa.id/problem-based-learning/>

diharapkan aktif terlibat langsung pada kehidupan nyata supaya siswa dapat menyelaraskan teori yang didapatkan dalam kelas dan masalah yang dihadapi dalam lingkungan sekitar mereka baik secara individual maupun komunal. Sehingga lewat model ini, dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan minat belajar serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis dan kreatif dalam memecahkan sebuah masalah.

d. Model Pembelajaran Jarak Jauh Interaktif

Model ini digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau online. Interaksi antara guru dan siswa terjadi melalui platform digital yang memungkinkan diskusi, tanya jawab dan umpan balik secara real-time.

e. Model Pembelajaran Berbasis Diskusi

Siswa diajak untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau kelas yang dipandu oleh guru. Mereka berinteraksi, bertukar pendapat dan mengembangkan pemahaman melalui dialog.

B. Model Ineraksi-Edukatif dalam Perspektif Alkitab

Prinsip interaksi-edukatif sebenarnya tidak hanya dikenal dalam teori pendidikan modern, tetapi juga telah tercermin dalam Alkitab. Dalam banyak kisah, baik di Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru, terlihat bahwa Allah maupun Yesus memakai cara pengajaran yang bersifat dialogis dan membangun relasi. Cara ini menunjukkan bahwa pengajaran dalam Alkitab melibatkan

komunikasi dua arah, pemahaman konteks, serta penanaman nilai yang berdampak pada perubahan hidup.

Salah satu contoh utama adalah Yesus sebagai Guru yang selalu melibatkan murid-murid-Nya dalam proses belajar. Yesus sering mengajukan pertanyaan, menggunakan cerita atau perumpamaan, serta mengaitkan pengajaran dengan situasi nyata yang dihadapi masyarakat saat itu (Lukas 10:25-37; Matius 13:1-58; Yohanes 4:1-26). Dengan metode seperti ini, Yesus bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mengajak orang untuk berpikir lebih dalam, memahami kebenaran, dan mengubah sikap hidup mereka. Contoh lain tampak pada kisah dua murid yang berjalan ke Emaus (Lukas 24:13-35). Dalam peristiwa ini, Yesus berdialog dengan mereka, mendengarkan keluhan mereka, lalu secara perlahan membuka pemahaman mereka tentang isi Kitab Suci. Pengalaman ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan emosi, logika, dan pengalaman nyata akan lebih berdampak bagi pertumbuhan iman.

Tidak hanya itu, di Perjanjian Lama, Tuhan juga menyampaikan panggilan-Nya kepada beberapa tokoh seperti Musa (Keluaran 3-4), Yeremia (Yeremia 1:4-10), dan Yesaya (Yesaya 6:1-8) melalui proses komunikasi langsung. Dalam interaksi tersebut, terjadi dialog yang mendidik, di mana Tuhan membimbing mereka, memberikan penjelasan, serta memperkuat mereka dalam menjalankan tugasnya.

Dengan demikian, Alkitab kemudian menegaskan bahwa bukan hanya tentang pengetahuan yang didapatkan di dalamnya, melainkan juga membangun

karakter, serta menanamkan nilai-nilai kehidupan yang sebagaimana mestinya untuk dilakukan dalam kehidupan sehari-hari melalui dialog atau interaksi yang mengedukasi antara pendidik dan peserta didik.

C. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI)

Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) adalah kemampuan mesin atau program komputer untuk meniru cara berpikir manusia, seperti belajar, membuat rencana, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. AI bekerja dengan menggunakan teknologi canggih seperti machine learning, deep learning, dan jaringan saraf (neural networks) untuk mengolah data, mengenali pola, dan membuat perkiraan berdasarkan informasi yang tersedia.⁷⁶

Dalam penggunaannya, AI atau kecerdasan buatan merupakan bagian dalam aktivitas sehari-hari manusia yang di mana tujuannya adalah membuat perangkat lunak menjadi cerdas agar bisa berinteraksi dengan pengguna secara personal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan.

Penerapan AI dalam dunia pendidikan tentunya memiliki dampak yang baik dalam mengembangkan atau meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar-mengajar, beberapa dampak yang baik yang terjadi di dalamnya diantaranya adalah:⁷⁷

⁷⁶I Roll and R. Wylie, "Evolution and Revolution in Artificial Intelligence in Education," *Spinger* 26, no. 2 (2016): 582–599.

⁷⁷ Muttaqin, Muhammad Arafah, dkk., *Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan*, (Yayasan Kita Menulis, 2023), Hlm. 63-64

1. Sistem tutor cerdas

Sistem ini membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman mereka. Sistem ini bisa memberi masukan, menunjukkan bagian yang perlu diperbaiki, dan menyesuaikan tingkat kesulitan materi agar lebih sesuai.

2. Analisis pembelajaran

AI dapat menganalisis cara siswa belajar untuk melihat pola, tren, dan hal-hal yang perlu ditingkatkan. Hasil analisis ini bisa membantu guru dalam menyusun metode mengajar yang lebih efektif.

3. Personalisasi pembelajaran

AI dapat menyesuaikan cara belajar siswa, baik dari segi materi, kecepatan belajar, maupun metode pengajaran, agar lebih sesuai dengan gaya dan preferensi mereka.

Secara keseluruhan pada poin-poin di atas, dapat dikatakan bahwa kecerdasan buatan (AI) bisa membuat proses belajar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Dengan sistem tutor cerdas, AI membantu siswa belajar secara personal, memberi umpan balik, dan menyesuaikan tingkat kesulitan. Analisis pembelajaran memungkinkan AI mengolah data untuk menemukan pola dan area yang perlu diperbaiki, membantu guru dalam mengajar lebih efektif. Selain itu, personalisasi pembelajaran juga memungkinkan AI menyesuaikan materi, kecepatan, dan metode belajar sesuai dengan gaya siswa. Sehingga dengan adanya teknologi ini, pendidikan kemudian menjadi lebih fleksibel, efisien, serta meningkatkan hasil belajar secara optimal, dan tentunya

dalam menerapkan AI di dunia pendidikan memerlukan kebijakan serta tanggung jawab baik itu dari guru, orang tua maupun siswa, sehingga dapat mencapai hasil dan manfaat yang efektif antara perkembangan teknologi dan kemajuan pendidikan.

Namun, di sisi lain, selain dampak yang baik yang di hasilkan oleh AI dalam dunia pendidikan, tentunya akan ada juga hal yang kontradiktif yang terjadi di dalamnya jika tidak digunakan dengan bijak dan bertanggung jawab yakni keterlenaan dengan fitur AI yang ada sehingga menimbulkan kemalasan dalam belajar, ketergantungan terhadap AI, baik pada guru maupun siswa, yang pada gilirannya mengurangi kemampuan belajar siswa, kurangnya keterampilan berpikir siswa.⁷⁸

Dengan adanya dampak positif dan negatif yang dihasilkan dari teknologi AI ini, maka dalam penggunaannya khususnya dalam dunia pendidikan, perlu adanya pelatihan untuk guru serta pengawasan yang efektif pada murid atau siswa sehingga integrasi AI dengan pendidikan mampu menghasilkan kualitas pembelajaran serta pendidikan yang baik.

Jenis AI yang relevan diterapkan dalam dunia pendidikan sekarang ini adalah chatbot yang terdiri dari beberapa fitur diantaranya adalah ChatGPT, Cici, Bing, Perplexity, dan lain sebagainya. Fitur-fitur pada chatbot ini dapat digunakan

⁷⁸ Ibid. Muttaqin, Muhammad Arafah, dkk., *Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan*, Hlm. 65

untuk memberikan dukungan dan bantuan kepada siswa, menjawab pertanyaan, serta memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan.

D. Keterampilan Intelektual

Dalam KBBI, kata intelektual berdasar pada kata intelek yang berarti daya atau proses pemikiran yang lebih tinggi berkenaan dengan pengetahuan, akal budi, serta kecerdasan berpikir. Sementara istilah intelektual itu sendiri berarti cerdas, berakal, dan berpikir jernih.⁷⁹

Beberapa tokoh kemudian mengemukakan pendapatnya tentang kecerdasan dalam intelektual itu sendiri. Antonio Gramsci misalnya, dia mengemukakan bahwa intelektual bukan hanya orang yang bekerja di bidang akademik, tetapi siapapun yang terlibat dalam produksi dan penyebaran ide dalam masyarakat.⁸⁰ Selain itu, John Piaget menghubungkan intelektual dengan perkembangan kognitif. Baginya, kemampuan intelektual mencerminkan proses berpikir yang terus berkembang seiring pertumbuhan individu, dari tahap sensorimotor hingga tahap operasional formal.⁸¹ Di sisi lain, William James mengemukakan bahwa intelektual sebagai hasil dari aktivitas mental yang tinggi, terutama dalam menghubungkan gagasan-gagasan, memecahkan masalah, dan membuat keputusan berdasarkan pertimbangan rasional.⁸²

⁷⁹ KBBI, "Intelektual"

⁸⁰ A. Gramsci, *Selections from the Prison Notebooks*, (New York: International Publisher, 1971), hlm. 5

⁸¹ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence*, (London: Routledge&Kegan Paul, 1950)

⁸² William James, *The Principles of Psychology*, (New York: Henry Holt and Company, 1890) hlm. 645

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang intelektual, dapat disimpulkan bahwa intelektual adalah kemampuan seseorang untuk memahami suatu masalah dan menyelesaikannya melalui cara berpikir yang tepat dan efektif.

Keterampilan intelektual melibatkan sejumlah aspek yang mencakup kemampuan kognitif serta kecerdasan seseorang atau individu dalam memproses informasi, berpikir secara logis, dan memecakan masalah. Berikut adalah aspek-aspek keterampilan intelektual pada umumnya, yakni:

1. Berpikir Kritis

Aspek ini mencakup kemampuan untuk menganalisis informasi secara kritis, mengevaluasi argumen, menemukan kelemahan dalam pola pikir, dan membuat keputusan yang logis. Berpikir kritis berarti mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengambil keputusan berdasarkan bukti serta logika yang tepat.⁸³

2. Berpikir Kreatif

Aspek ini mencakup kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru, solusi inovatif, dan melihat masalah dari berbagai perspektif. Berpikir kreatif berarti memiliki kemampuan untuk berimajinasi, berpikir di luar kebiasaan, dan menemukan solusi yang tidak konvensional.⁸⁴

3. Kemampuan Analitis

⁸³ Edward M. Glaser, *An Experiment in the Development of Critical Thinking*, (New York: Columbia University, 1941)

⁸⁴ Luthiyah Nurlaela, *E-Book: Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi)*, (Media Guru, 2019)

Menurut beberapa sumber, aspek ini melibatkan kemampuan untuk memecahkan masalah kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, menganalisis setiap bagian, dan memahami hubungan antara mereka. Kemampuan analitis memungkinkan seseorang untuk melihat pola, mengidentifikasi tren, dan membuat kesimpulan berdasarkan data dan fakta yang ada.

4. Kemampuan Memahami dan Menganalisis Informasi

Aspek ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan menganalisis informasi yang kompleks. Ini mencakup kemampuan membaca dengan pemahaman, mengidentifikasi informasi yang relevan, dan menyusun informasi menjadi kerangka pemahaman yang koheren.

5. Kemampuan Berkomunikasi

Aspek ini mencakup kemampuan untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara efektif kepada orang lain. Hal ini meliputi penyusunan argumen yang jelas, penyampaian informasi secara sistematis, dan interaksi yang produktif dengan sesama.

6. Kemampuan Pemecahan Masalah

Aspek ini melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi pemecahan masalah, dan melaksanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai solusi yang efektif. Kemampuan pemecahan masalah melibatkan kemampuan untuk berpikir secara sistematis, mengumpulkan informasi yang relevan, dan menguji solusi yang ada.

7. Kemampuan Beradaptasi

Aspek ini melibatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan menghadapi tantangan baru. Kemampuan beradaptasi melibatkan fleksibilitas mental, kemampuan untuk belajar dari pengalaman, dan kemampuan untuk mengubah pendekatan saat situasi berubah.

8. Kemampuan Berpikir Logis

Aspek ini melibatkan kemampuan untuk berpikir secara logis, mengenali pola dan hubungan kausal, dan membuat deduksi yang tepat. Kemampuan berpikir logis melibatkan kemampuan untuk menggunakan penalaran deduktif dan induktif untuk mencapai kesimpulan yang masuk akal.

Secara keseluruhan, aspek-aspek di atas saling terkait dan saling melengkapi dalam membentuk keterampilan intelektual seseorang. Sehingga penting untuk mengembangkan dan melatih setiap aspek tersebut agar dapat meningkatkan keterampilan intelektual secara holistik/keseluruhan.

E. Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah "*education*" yang berasal dari bahasa Latin yaitu "*eductum*". Kata "*eductum*" terdiri dari dua bagian, yaitu "*E*" yang menunjukkan perkembangan dari dalam ke luar atau peningkatan dari sedikit menjadi banyak, dan "*Duco*" yang berarti dalam proses berkembang.

Jadi, secara etimologis, "*eductum*" mengacu pada proses pengembangan kemampuan dan potensi dalam diri setiap individu.⁸⁵

Menurut KBBI, istilah "pendidikan" berakar dari kata "didik", yang artinya adalah memelihara serta memberikan latihan atau pengajaran terkait norma (etika/akhlak) dan pengembangan potensi berpikir individu.⁸⁶ Dalam bahasa Romawi, pendidikan disebut "Educate" yang merujuk pada proses pelatihan dan peningkatan kemampuan intelektual.⁸⁷

Menurut Ahmad Tafsir, pendidikan adalah serangkaian upaya yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didik untuk mencapai perkembangan maksimal yang positif. Upaya ini meliputi pengajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta berbagai metode lain seperti memberikan teladan pujian, hadiah, dan pembiasaan, di antara pendekatan-pendekatan lainnya.⁸⁸

Secara umum, pendidikan bertujuan untuk menyediakan pengetahuan, mengembangkan potensi, meningkatkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai etika kepada setiap peserta didik. Selain itu, pendidikan juga dimaksudkan untuk mendukung pengembangan potensi individu maupun komunitas, sehingga mereka dapat menjadi anggota masyarakat yang produktif.

⁸⁵ Online Etymology Dictionary, "Education, Educate"

⁸⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, "didik"

⁸⁷ Zalwa Ayu Sabilah, *Sebagai Upaya Memperbaiki Kualitas Pengajaran Siswa untuk Meningkatkan Fokus Belajar dan Revitalisasi Perpustakaan*, (Universitas Muhammadiyah Jakarta: Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah, 2024), Hlm. 1885

⁸⁸ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994), Hlm. 43

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, pendidikan merupakan proses transformasi yang mengubah perilaku, etika, dan potensi intelektual individu atau kelompok, baik di lingkungan akademik (seperti sekolah atau perguruan tinggi) maupun dalam konteks sosial masyarakat.⁸⁹ Dari berbagai definisi yang telah dijelaskan, pendidikan bisa dipahami sebagai proses perubahan yang dialami oleh seseorang atau kelompok. Proses ini membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, pendidikan menjadi bagian penting dalam membentuk perubahan positif dalam diri seseorang, termasuk dalam cara berpikir, bertindak, dan memegang nilai-nilai etika serta norma.

Jika pengertian dasar dari kata pendidikan adalah suatu atau sebuah perubahan pada setiap individu atau sekelompok orang, maka sama halnya jika definisi itu dibawa ke dalam pengertian pendidikan agama Kristen yaitu suatu atau sebuah perubahan pada setiap individu atau sekelompok orang dengan menanamkan nilai-nilai Kristiani sebagai basisnya.

Menurut Sokrates, pendidikan Kristen melibatkan proses belajar untuk menyempurnakan pemikiran melalui rangkaian pertanyaan yang semakin mendalam. Sejalan dengan pandangan tersebut, Plato menegaskan bahwa inti pendidikan adalah membimbing individu untuk meninggalkan zona nyaman yang didasarkan pada dunia ilusi, sehingga mereka dapat bertindak sesuai

⁸⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, "didik/pendidikan"

dengan realitas yang sesungguhnya.⁹⁰ Pemikiran Plato ini yang kemudian di manfaatkan oleh para pemimpin Kristen.

Tujuan pendidikan Kristen adalah pembinaan bagi mereka yang ada dalam Kristus. Pendidikan Kristen ini berpusat pada Kristus, dengan demikian pendidikan Kristen adalah proses pendewasaan warga gereja/jemaat dalam Yesus Kristus. Dalam Efesus 4:13 pun menuangkan tentang tujuan pendidikan Kristen yang mengatakan bahwa “sampai kita semua telah mencapai kesatuan iman yang benar tentang Anak Allah, kedewasaan penuh dan tingkat pertumbuhan yang sesuai dengan kepenuhan Kristus”.

Pendidikan Kristen bertujuan untuk menumbuhkan dan menguatkan iman orang percaya kepada Yesus Kristus, dengan dasar kebenaran Firman Tuhan. Karena itu, pendidikan Kristen berperan dalam menyampaikan nilai-nilai hidup yang bersumber dari Firman Tuhan, agar terang Tuhan bisa terlihat melalui sikap, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang ditunjukkan oleh orang-orang percaya.⁹¹

Pendidikan Agama Kristen (PAK) secara umum bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan keyakinan Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, PAK dirancang untuk memperdalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman terhadap ajaran Kristen, sehingga individu dapat

⁹⁰ Robert R. Boehlke, *Sejarah Perkembangan Pikiran & Praktek Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006), hlm. 49

⁹¹ Parel T. J dan Maidiantius T. J, *Politik Yesus Bagi Indonesia* (Tangerang: Matana Bina Utama, 2014), hlm. 92

menginternalisasi konsep kebaikan dan keburukan berdasarkan iman Kristen. Pendidikan Agama Kristen melibatkan tiga lembaga utama, yaitu keluarga, gereja, dan sekolah. Tugas pendidik dalam PAK dapat dilakukan oleh salah satu atau semua lembaga tersebut.

Ardianto dalam tulisannya, menyatakan bahwa Pendidikan Agama Kristen merupakan tanggung jawab Gereja untuk merangsang dan mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka, dengan bantuan Roh Kudus, dapat memahami dan menerapkan kasih Allah yang termanifestasi dalam kehidupan sehari-hari terhadap sesama dan lingkungan. Oleh karena itu, lingkup Pendidikan Agama Kristen seharusnya dipandang dengan lebih luas, termasuk di dalamnya tidak hanya masyarakat yang homogen, tetapi juga yang beragam dan kompleks.⁹²

Hampir semua para pakar Pendidikan Agama Kristen memiliki pemahaman yang sama mengenai definisi dari Pendidikan Agama Kristen itu sendiri, yang mana dalam prosesnya selalu menuntun dan mengarahkan peserta didik pada pemahaman mengenai nilai-nilai, moral, etika, iman dan lain sebagainya yang berbasis pada kekristenan itu sendiri dan yang tidak jauh dari Alkitab sebagai dasar dan landasan dalam Pendidikan Agama Kristen tersebut.

Melalui pemaparan yang dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa Pendidikan Agama Kristen merupakan proses perubahan dengan menanamkan

⁹² Ardianto Lahagu, *Menyikapi Tantangan dan Harapan PAK dalam Masyarakat Majemuk*, (Real Didache 1, no.2: 2016), Hlm. 95-115

nilai-nilai agama Kristen kepada individu atau sekelompok orang, yang bertujuan untuk membantu individu memahami dan menghayati ajaran agama Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Kristen melibatkan lembaga-lembaga seperti keluarga, gereja, dan sekolah dalam memberikan pengajaran dan pembinaan rohani. Melalui pendidikan agama Kristen, setiap individu diharapkan dapat tumbuh dalam iman, mengembangkan karakter yang baik, serta hidup sesuai dengan ajaran agama Kristen.