

IMPLEMENTASI PAKEM UNTUK MEMBENTUK KOMPETENSI SISWA SD SESUAI KURIKULUM ABAD 21

Arief Hidayatullah¹, Abdur Rahman As'ari², Syamsul Hadi²

¹Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Universitas Negeri Malang

Jalan. Semarang 2 Malang

E-mail: arief.hidayatullah@outlook.com

ABSTRAK

PAKEM merupakan pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. PAKEM telah diimplementasikan sejak 2003 di Indonesia dan PAKEM dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar, kreatif dalam menciptakan produk belajar, efektif sesuai dengan kompetensi masing-masing individu dan siswa merasa senang dalam belajar. Namun apakah PAKEM mampu membentuk kompetensi siswa yang sesuai dengan yang tertera dalam kurikulum abad 21. Pada artikel ini nantinya akan penulis ungkap terkait PAKEM dalam membentuk kompetensi siswa sesuai kurikulum abad 21. Jika PAKEM memang tidak mampu membentuk kompetensi siswa sesuai kurikulum abad 21 maka hal apakah yang harus diperbaiki dalam PAKEM.

Kata kunci : PAKEM dan Kompetensi Kurikulum Abad 21

A. PENDAHULUAN

PAKEM merupakan singkatan dari pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran dan kreatif dalam menciptakan produk pembelajaran. Menurut Rusman (2013:326) dengan pelaksanaan PAKEM diharapkan berkembangnya berbagai inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif kreatif efektif dan menyenangkan.

Pada zaman teknologi yang berkembang cepat ini, jarak yang jauh dapat ditempuh dalam waktu singkat, informasi dari seluruh dunia dapat diakses dengan mudah akan tetapi tidak semua kebenaran dari informasi tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Seiring dengan berkembangnya masyarakat inilah maka kebutuhan terhadap pendidikan meningkat.

Dalam As'ari (2017:7) beberapa ahli (As'ari, 2016a; Devlin-Foltz & McInvaine, 2008; dan 8 Partnership for 21st Century Skills, 2008) telah berpendapat bahwa kurikulum abad 21 mengandung 4 unsur kompetensi (*critical thinking, creative thinking, collaboration, and communication skills*) mampu membantu siswa dalam menghadapi keadaan di abad 21. Sejalan dengan pendapat Sheikh Abdullah (2016:68-69) bahwa ada empat kompetensi yang perlu dikuasai siswa agar siswa pada abad 21 sesuai dengan kurikulum abad 21 yakni Pemikiran Kritis (*Critical thinking*) dan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*), Komunikasi (*Communication*), Kolaborasi (*Collaboration*), Kreativitas (*Creativity*) dan Inovasi (*Innovation*). Hal tersebut diperkuat juga oleh Boyaci dan Atalay (2016:135) yang menyatakan bahwa Keterampilan "kreativitas dan inovasi", "pemikiran kritis dan

pemecahan masalah," dan "komunikasi dan kerjasama" di bawah keterampilan belajar dan inovasi bersamaan dengan keterampilan yang termasuk dalam program pengajaran sekolah dasar. Hal ini penting untuk memberikan pembelajaran seumur hidup dan keterampilan abad ke-21 bagi siswa dari sekolah dasar.

Munculnya kurikulum abad 21 belum banyak diketahui masyarakat dan belum digunakan di Indonesia. Pembelajaran yang nantinya akan digunakan juga belum banyak diketahui oleh guru. Sedangkan PAKEM yang telah diimplementasikan sejak 2003 telah banyak diketahui oleh guru dan dianggap mampu membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tergugah untuk melakukan analisa apakah PAKEM dapat diimplementasikan pada kurikulum abad 21 dan jika tidak maka pada ranah apa yang perlu diperbaiki dari PAKEM. Tujuan penelitian ini guna mengetahui apakah PAKEM dapat diimplementasikan pada kurikulum abad 21 tanpa mengurangi kompetensi yang harus dikuasai siswa menurut kurikulum abad 21. Selain itu guna mengetahui kelemahan PAKEM dan ranah apa yang harus diperbaiki dari PAKEM agar dapat dilaksanakan dalam kurikulum abad 21.

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian PAKEM

Dalam modul Pelatihan Praktik Yang Baik di SD/MI 1 USAID Prioritas disebutkan bahwa PAKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan” (Prioritas, 2013:10). proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran PAKEM, guru harus menciptakan suasana yang aktif sehingga siswa tertarik untuk bertanya, berpikir dan berpendapat. Guru juga dituntut untuk menciptakan suasana kreatif dan memancing daya kreatifitas dari siswa. Selain itu media yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan kondisi anak agar pembelajaran berjalan dengan efektif. Pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif yang demikian akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

a. Pembelajaran Aktif

Greene (2011) dalam Ito & Kawazoe (2015:83) mendefinisikan pembelajaran aktif sebagai pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang diperoleh langsung oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Hozler (1994) dalam Sirinterlikci, *dkk* (2009:14) menyatakan bahwa melalui pembelajaran yang aktif, pengetahuan dapat dialami langsung, dibangun, ditindaklanjuti, diuji dan direvisi oleh siswa. Namun yang banyak terjadi bentuk kondisi siswa aktif dalam PAKEM hanya aktif dalam melakukan percobaan serta menarik kesimpulan dan tidak aktif dalam mempertanyakan kembali percobaan yang telah dilakukan. Disinilah potensial unsur *critical thinking* yang terdapat pada kurikulum abad 21 dapat dilaksanakan pada PAKEM.

b. Pembelajaran Kreatif

Tiap-tiap individu memiliki daya kreatifitas yang berbeda beda. Lebih lanjut, Tsai (2012:85) menjelaskan bahwa output kreatif individu ditentukan oleh kondisi anteseden (misalnya, faktor biografi), kompetensi kognitif (misalnya,

berpikir divergen), disposisi (misalnya, harga diri), pengetahuan, motivasi, pengaruh sosial (misalnya, hadiah), dan pengaruh kontekstual (kondisi fisik). Pendapat Gardner (1978) dalam Beetlestone (2014:28) yang memandang kreatifitas sebagai salah satu dari multiple intelegensi yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreatifitas memang sebuah komponen penting dan sangat dibutuhkan oleh siswa. Tanpa kreatifitas pembelajaran hanya akan bekerja pada sebuah tingkat koognitif yang sempit.

c. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif menuntun siswa pada sesuatu yang ia sukai walau dalam suatu kelas terdapat berbagai macam kesukaan dari masing-masing siswa. Sebagai contoh berikut artikel yang dilakukan Gebre, *dkk* (2015:108), Gebre menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif akan memberikan instruksi kepada siswa pada konsep tertentu dan memberikan contoh aplikasi dan meminta siswa melakukan uji coba sendiri dengan baik. Uno & Muhammad (2013:191) menambahkan prinsip pembelajaran efektif yakni memiliki unsur perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan pengalaman atau langsung dalam pembelajaran, pengulangan, tantangan, balikan atau penguatan dan perbedaan individu.

d. Pembelajaran yang Menyenangkan

Siswa yang duduk di lembaga pendidikan dasar merupakan anak yang berada pada usia bermain. Selayaknya pembelajaran yang diimplementasikan guru dalam kelas dapat mempergunakan usia bermain siswa untuk menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Plato dalam Morris (1998) dalam Bergen (2015:111) cara yang benar untuk mendidik anak-anak (anak laki-laki dan perempuan) adalah untuk memungkinkan mereka terlibat dalam permainan yang mempromosikan pertumbuhan kompetensi mereka, dan ia menyarankan berbagai jenis mainan yang bisa membantu bermain dan belajar mereka.

2. Kompetensi Kurikulum Abad 21

Secara garis besar menurut Abdullah (2016:68-69) Keterampilan belajar dan inovasi yang relevan dalam mempersiapkan murid untuk keterampilan abad ke-21 adalah:

a. Pemikiran Kritis (*Critical thinking*) dan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Pemikiran Kritis (*Critical thinking*) dan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) misalnya, menganalisis dan mengevaluasi bukti, argumen, klaim dan kepercayaan secara efektif; memecahkan berbagai jenis masalah yang tidak biasa dengan cara konvensional dan inovatif. Menurut Boonjeam, Tesaputa & Ampai (2017:131) disetiap tingkat proses belajar harus ditekankan pada pelatihan siswa untuk *critical thinking*. Secara khusus, *Critical Thinking* sangat penting karena pemikiran terarah digunakan untuk mempertimbangkan dan menilai dengan hati-hati informasi atau situasi yang terjadi berdasarkan pengetahuan, pemikiran, dan pengalaman seseorang dalam mengeksplorasi bukti dengan cermat untuk menyimpulkan secara logis. Selanjutnya menurut Tösten, Han & Anik (2017:171) Salah satu keterampilan penting yang diharapkan bisa didapat oleh para siswa adalah kemampuan memecahkan masalah. Diantara komponen keterampilan yang diungkapkan sebagai keterampilan abad ke-21, keterampilan memecahkan masalah menempati tempat penting.

b. Komunikasi (*Communication*),

Komunikasi (*Communication*) misalnya, mengartikulasikan pemikiran dan gagasan secara efektif menggunakan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan dalam berbagai bentuk dan konteks. Sejalan dengan pendapat Jacobson-Lundeberg (2016:87) bahwa komunikasi merupakan salah satu temuan utama adalah bahwa komunikasi adalah keterampilan gerbang menuju keterampilan abad ke 21 lainnya. Keterampilan komunikasi mengarah pada keterampilan soft thinking yang lebih canggih dan rumit dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, manajemen stres, dan pengambilan risiko.

c. Kolaborasi (*Collaboration*)

Kolaborasi (*Collaboration*) misalnya, menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dan hormat dengan tim yang beragam. Menurut Friend & Cook (2013), dalam Moran & Bodenhorn (2015:7), memandang kolaborasi sebagai sebuah gaya interaksi antara setidaknya dua orang yang sama-sama terlibat secara sukarela dalam pengambilan keputusan bersama untuk menuju tujuan bersama.

d. Kreativitas (*Creativity*) dan Inovasi (*Innovation*)

Kreativitas (*Creativity*) dan Inovasi (*Innovation*) misalnya menggunakan berbagai teknik ide kreasi untuk menciptakan gagasan baru dan bermanfaat. Trnova (2014:8) memandang kreativitas memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan. Sebagian besar sistem pendidikan mendukung kreativitas sebagai kompetensi yang relevan untuk abad ke-21.

3. Hubungan PAKEM dan Kurikulum Abad 21

Dalam modul Pelatihan Praktik Yang Baik di SD/MI 1 USAID Prioritas disebutkan bahwa PAKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan” (Prioritas, 2013:10). Dilengkapi oleh Rusman (2013:326) dengan pelaksanaan PAKEM diharapkan berkembangnya berbagai inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif kreatif efektif dan menyenangkan. Pada Kurikulum Abad 21 terdapat empat komponen utama yang kemudian disingkat dengan 4Cs yakni *Critical Thinking*, *Communication*, *Collaboration* dan *Creative*.

a. Critical Thinking

Hubungan kemampuan berpikir kritis telah include pada proses aktif yang terdapat pada PAKEM. Dari berpikir kritis dapat pula tercipta sebuah karya pembelajaran siswa yang kreatif dan efektif sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Namun proses aktif yang terlaksana hingga saat ini merupakan proses aktif dari motorik saja. Aktif dari sisi berfikir kritisnya belum tampak.

b. Communication

Dalam pandangan As'ari (2017:7) siswa yang mampu berkomunikasi dengan baik harus mampu menjadi pendengar yang baik, tetapi juga harus menjadi pembicara yang baik. Siswa harus mahir membaca dan juga harus bagus dalam menuliskan idenya. PAKEM yang telah dilaksanakan tidak terlalu membantu siswa untuk mengkomunikasikan karya dari pelajarannya. Seperti pajangan karya siswa

misalnya, tidak diminta guru untuk mempresentasikan. Kebanyakan hanya untuk dipajang saja.

c. Collaboration

Dalam pandangan Hamdani (2010:107) Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil dan secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Proses bermain ini terdapat pada pembelajaran yang menyenangkan dari PAKEM. Bermain berpasangan dalam pembelajaran juga sering dilaksanakan guru dalam PAKEM. Dengan demikian kolaborasi dapat berpotensi pula muncul dari PAKEM.

d. Creative

Kemampuan kreatif pada PAKEM memang telah include dalam kurikulum Abad 21. Seperti yang telah dikemukakan oleh (As'ari, 2017:7; Abdullah, 2016:68-69; Boyaci & Atalay, 2016:135). Lebih lanjut Tsai (2012:85) menjelaskan bahwa output kreatif individu ditentukan oleh kondisi anteseden (misalnya, faktor biografi), kompetensi kognitif (misalnya, berpikir divergen), disposisi (misalnya, harga diri), pengetahuan, motivasi, pengaruh sosial (misalnya, hadiah), dan pengaruh kontekstual (kondisi fisik).

C. Penutup

PAKEM merupakan pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, PAKEM merupakan pembelajaran yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, kreatif dalam menciptakan hasil belajar, efektif sesuai dengan kemampuan masing-masing individu siswa dan siswa merasa senang terlibat dalam pembelajaran. Pada abad 21 ini, komunikasi dan informasi dengan mudah dapat dilakukan dan diakses. Jika siswa telah dibekali dengan kemampuan komunikasi dan critical thinking yang baik, serta mengkolaborasi informasi dengan benar maka akan menciptakan sesuatu inovasi yang dapat menguntungkan dirinya dan tidak berakibat sebaliknya. Selanjutnya, pada artikel ini telah membahas bagaimana PAKEM mampu membentuk kompetensi siswa agar kompatibel sesuai dengan keadaan pada abad 21 dengan dibantu oleh kurikulum yang telah disesuaikan yakni kurikulum abad 21 hanya saja terdapat beberapa ranah yang perlu di sempurnakan dari pelaksanaan PAKEM dilembaga pendidikan dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- As'ari, A.R. 2017. *Reorientasi Pembelajaran Matematika: Suatu Keniscayaan*. Jurusan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Malang. (Online) <https://www.researchgate.net/publication/316597661>. Diakses pada 3 Mei 2017
- Abdullah, Sheikh. 2016. *Transforming Science Teaching Environment for the 21st Century Primary School Pupil*. Malaysian Online Journal of Educational Technology Volume4 - Issue 4. (Online) <https://eric.ed.gov/?q=Transforming+Science+Teaching+Environment+for+the+21st+Century+Primary+School+Pupils&pr=on&ft=on&id=EJ1116210>. Diakses pada 28 April 2017.

- Beetlestone, F. 2012. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Boonjeam, W. Tesaputa, K. & Ampai, A.S. (2017) *Program Development for Primary School Teachers' Critical Thinkin*. International Education Studies (Vol. 10, No. 2). (Online)
<https://eric.ed.gov/?q=critical+thinking+&pr=on&ft=on&id=EJ1130350>.
Diakses pada 29 April 2017.
- Boyaci, S. D. Belet; Atalay, N. 2016. *A Scale Development for 21st Century Skills of Primary School Students: A Validity and Reliability Study*. International Journal of Instruction, Vol 9. (Online).
<https://eric.ed.gov/?q=Innovation+skill&pr=on&ft=on&id=EJ1086963>.
Diakses pada 29 April 2017.
- Gebre, E. Saroyan, A. & Aulls, M.W. 2015. *Conceptions of Effective Teaching and Perceived Use of Computer Technologies in Active Learning Classrooms*. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Volume 27, Number 2. (Online)
<https://eric.ed.gov/?q=Conceptions+of+Effective+Teaching+and+Perceive+d+Use+of+Computer+Technologies+in+Active+Learning+Classrooms&pr=on&ft=on&id=EJ1082880> . Diakses pada tanggal 18 Januari 2017.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ito, H. & Kawazoe, N. 2015. *Active Learning for Creating Innovators: Employability Skills beyond Industrial Needs*. International Journal of Higher Education. (Online)
<https://eric.ed.gov/?q=Active+Learning+for+Creating+Innovators%3a+Employability+Skills+beyond+Industrial+Needs&pr=on&ft=on&id=EJ1060578> Diakses pada tanggal 17 Januari 2017.
- Jacobson, Vera & Lundeberg. 2016. *Pedagogical Implementation of 21st Century Skills*. Educational Leadership and Administration: Teaching and Program Development. (Online)
<https://eric.ed.gov/?q=curriculum+21+century&pr=on&ft=on&id=EJ1094407>. Diakses pada 28 April 2017
- Moran, K. & Bodenhorn, N. 2015. *Elementary School Counselors' Collaboration With Community Mental Health Providers*. Journal of School Counseling. (Online)
<https://eric.ed.gov/?q=collaboration&pr=on&ft=on&id=EJ1062935>.
Diakses pada 29 April 2017.
- Rusman, T Nulhakim. *Evaluasi Program Akselerasi*. Disertasi, Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Jakarta. 2008.
- Sirinterlikci, A. Zane, L. & Sirinterlikci, A.L. 2009. *Active Learning Through Toy Design and Developmen*. The Journal of Technology Studies. (online)
<https://eric.ed.gov/?q=Active+Learning+Through+Toy+Design+and+Development&pr=on&ft=on&id=EJ906149> diakses pada tanggal 17 Januari 2017
- Tösten, R. Han, B. & Anik, S. 2017. *The Impact of Parental Attitudes on Problem Solving Skills in High School Students*. Universal Journal of Educational Research (5(1) : 170-174). (Online)

<https://eric.ed.gov/?q=problem+solving&pr=on&ft=on&id=EJ1124606>
Dikases pada 29 April 2017.

Trnova, E. 2014. *IBSE and Creativity Development*. Science Education International (Vol. 25, Issue 1). (Online)
<https://eric.ed.gov/?pr=on&ft=on&q=attitude+Creativity&id=EJ1022897> .
Diakses pada 29 April 2017

Tsai, K.C. 2012. *The Value of Teaching Creativity in Adult Education*. International Journal of Higher Education. Vol. 1, No. 2; 2012. (Online)
<https://eric.ed.gov/?q=The+Value+of+Teaching+Creativity+in+Adult+Education&pr=on&ft=on&id=EJ1057221> . Diakses pada tanggal 18 Januari 2017

Uno, H. & Muhammad, N. 2013. *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Bumi Aksara.

USAID Prioritas. *Gambaran Program USAID PRIORITAS*, (Online)
<http://prioritaspendidikan.org/id/post/1/selamat-datang-di-usaid-prioritas>.
Diakses 20 maret 2017.

USAID Prioritas. 2013. *Modul Pelatihan Praktik yang Baik di SD/MI 1*. Jakarta: RTI Internationa, EDC Learning transforms lives, World Education.