

MENJADI GURU YANG INSPIRATIF PADA SEKOLAH ISLAM AL SYUKRO UNIVERSAL

Dr. Supangat Rohani, MA

Direktur Perguruan Islam Al Syukro Universal
Jln. Otista Raya No 30 Ciputat Tangerang Selatan Banten Indonesia
HP: Tlp. 021-7443322 fax. 021-7443526
faatugm@yahoo.com

Abstrak

Menurut undang undang no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen serta peraturan menteri No 16 tahun 2007 tentang kompetensi guru, tersebut bagaimana tugas seorang guru yang tidak saja memiliki kepribadian pendidik, dan mampu mensosialisasikan diri di masyarakat, serta menguasai materi ajar secara professional tapi juga yang cukup penting adalah kemampuan dalam mengajar atau pedagogik.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan bagaimana caranya menjadi guru inspiratif dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada Sekolah Islam Al Syukro universal. Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh bahwa, ada beberapa hal awal yang perlu dilakukan oleh guru di Sekolah Islam Al Syukro yaitu (1) memastikan setting kelas yang menarik dan mendukung pembelajaran inspiratif (2) melakukan Need Assessment untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan menggugah kesadaran tinggi bagi siswa (3) Perencanaan Lesson Plan atau RPP yang inspiratif (4) Proses implementasi yang sesuai dengan perencanaan dan (5) dipastikan adanya evaluasi proses pembelajaran agar terus ada continuous improvement. Langkah di atas didasarkan pada pendekatan yang memfokuskan pada semangat inspiratif, dimana beberapa guru Al Syukro yang menjadi subjek penelitian memiliki keyakinan berpandangan bahwa (1) siswa adalah pemicu inspiratif (2) Guru harus menjadi inspirator (3) Desain kurikulum yang memberdayakan (4) Metode pembelajaran yang kreatif dan (5) Mengatur kelas yang Inspiratif. Khusus dalam metode pembelajaran yang inspiratif membutuhkan kegiatan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Berdasarkan analisis dan temuan penelitian, maka disarankan kepada Sekolah Islam Al Syukro untuk melakukan budaya lesson studi antar guru agar memunculkan semangat untuk terus menjadi guru inspiratif bagi para siswa mereka

Kata kunci: Guru Inspiratif, Proses Pembelajaran dan Paradigma Pembelajaran

PENDAHULUAN

Menurut undang undang no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen serta peraturan menteri No 16 tahun 2007 tentang kompetensi guru, tersebut bagaimana tugas seorang guru yang tidak saja memiliki kepribadian pendidik, dan mampu mensosialisasikan diri di masyarakat, serta menguasai materi ajar secara professional tapi juga yang cukup penting adalah kemampuan dalam mengajar atau pedagogik. Kemampuan guru dalam mengajar diharapkan nantinya kondisi pendidikan di Indonesia tidak lagi: (1) Berada pada Peringkat 64 dari 65 negara dalam PISA (2) Berada pada Peringkat 38 dari 42 negara dalam matematika di TIMSS (3) Berada pada Peringkat 40 dari 42 negara dalam sains di TIMSS (4) Berada pada Peringkat 41 dari 45 negara dalam membaca di PIRLS (5) Memiliki Minal baca siswa indonesia 1000 berbanding 1, artinya jika ada 1000 siswa maka akan hanya ditemukan satu siswa yang minat baca (6) Memiliki kualitas guru yang diharapkan memiliki

skor 70 nilai UKG (Uji Kompetensi Guru), ternyata hanya 44.5.

Sementara itu harus diakui bahwa pemerintah sudah mendaung-daungkan konsep Pembelajaran yang Inspiratif untuk guru dalam mengajar untuk menjadi solusi dari permasalahan diatas, namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang kurang memahaminya hingga kecil sekali menerapkannya saat proses pembelajaran dengan siswanya. Penelitian ini menjelaskan guru sebagai human resource dalam pendidikan memberikan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang inspiratif yang penulis cantumkan dalam tulisan ini merupakan bahasa keindonesian dari teori *active learning*, *fun learning*, dst. hal ini sengaja penulis ubah karena kata pembelajaran yang inspiratif lebih terasa keindonesiaan dibanding kata *Active Learning* atau *fun learning* terlebih lagi di beberapa lembaga Pendidikan yang menerapkan sistem pembelajaran yang *fulday* dari pukul 07.00 pagi hingga jam 16.00 sore atau bagi sekolah negeri yang menggunakan kurikulum 2013 pulangnyanya pukul 14.00. Durasi 7-9

jam dalam proses pembelajaran yang berkurikulum diknas jelas akan mengakibatkan kelelahan dan kejenuhan yang tinggi, dengan demikian penerapan metode pembelajaran yang inspiratif akan menjadikan anak didik termotivasi & senang untuk belajar, yang hal ini berkonsekuensi pada kesuksesan mereka dikemudian hari. Jika tidak, maka wajar kalau banyak yang enggan ke sekolah dan tidak sedikit yang menyalahkan lembaga persekolahan karena hanya digunakan untuk mengeliminasi peserta didik dari lingkungannya (Ivan Illich (1973) hlm. 10).

Metode ini sebenarnya bukan metode baru jika dibandingkan dengan perkembangan metode pembelajaran terkini misalnya, *Project-Based Learning*, *Partisipative Learning*, *multiple intellegences* dan seterusnya. Namun kondisi masyarakat Indonesia dan sistem kurikulum yang KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yang dikembangkan menjadi KTSP dan bahkan sekarang dikembangkan dalam kurikulum 2013, bagi penulis terlihat mensyaratkan penggunaan metode pembelajaran yang inspiratif tersebut. Ada beberapa asumsi umum dalam pembelajaran ini

1. Siswa/anak didik adalah subjek inti dalam proses pembelajaran, sehingga merekalah yang aktif dengan mempertimbangkan keseimbangan seluruh ranah afektif, kognitif dan psikomotorik mereka.
2. Guru merupakan sosok fasilitator yang membimbing anak didik untuk belajar mandiri, guru bukanlah penceramah atau nara sumber.
3. Kurikulum seharusnya sesuai dengan kemampuan anak didik dan juga sesuai dengan kebutuhan mereka dan KBK/KTSP sedikit banyak mendukung kondisi ini.
4. Lingkungan terutama kelas harus disetting sedemikian rupa sehingga anak didik merasakan siap untuk belajar saat masuk didalamnya.

Dengan demikian proses pembelajaran harus mampu mempertimbangkan empat item diatas ditambah dengan nilai atau norma yang kita *Selipkan* dalam proses pembelajaran dalam hal ini tentunya nilai-nilai yang sesuai dengan identitas sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan bagaimana caranya menjadi guru inspiratif dalam proses pembelajaran di kelas. Sebuah kajian kualitatif deskriptif pada guru di Sekolah Islam Al Syukro universal.

METODE PENELITIAN

Dalam menjalankan penelitian ini, penulis menggunakan pengumpulan dan penganalisaan dengan menggunakan Proses kualitatif dengan Subjek Penelitian 5 (orang) guru dan siswa dikelas yang mereka ajar. Sementara Instrumen Pengumpulan Data dengan 3 cara yang menjadi sumber-sumber data yang kami gali dari : (1) Data

sekunder (2) Observasi (3) Indepth-Interview. Dan terakhir dalam menganalisa hasil observasi dan interview, peneliti menggunakan: Analisa Deskripsi. Dan Analisa Kategorisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Profile Perguruan Islam Al Syukro

Visi sekolah Al Syukro adalah “Menjadikan Perguruan Islam Al Syukro Universal sebagai pusat pendidikan terkemuka dan berhasil Sebagai penyelenggara Pendidikan Usia Dini, Dasar, Menengah sampai dengan Pendidikan Tinggi Yang bernafaskan Islam dan bertaraf internasional”

Perguruan Al Syukro Universal didirikan pada tanggal tahun 2000 oleh Yayasan Wakaf Daar Asykaril Ibaad (YADA’I), sekolah ini hanyalah salah satu dari beberapa aktifitas yang dikelola oleh yayasan diatas antara lain:

- a) TPA/TKA Al Syukro di Cipete
- b) Kelompok bermain dan TK Islam Al Syukro di Cipete
- c) Kelompok bermain dan TK Islam di Ciputat
- d) Sekolah Dasar Islam Al Syukro di Ciputat
- e) SMP Islam Al syukro di Ciputat
- f) Masjid ta’lim di Cipete
- g) Penyelenggaraan kegiatan-kegiatan sosial seperti penerimaan dan penyaluran qurban, zakat, infaq dan shodaqoh, sholat Idul Adha di sekolah, dan sebagainya.

Komitemen kami sebagai sekolah yang sederhana dalam pembayaannya hal itu dapat dilihat SPP kami masih diangka sekitar 500.000,- (limaratus ribu rupiah) namun harus selalu tinggi dalam kualitasnya dari regional (juara atletik di O2SN Banten) nasional (juara Renang di O2SN di Makasar) hingga internasional (juara robotik di Malaysia dan Korea Selatan, Tari Saman di Turkey dan Thailand).

Terhitung pada tanggal 02 November 2010, untuk TK, SD dan SMP Islam Al Syukro yang berada di Jln. Otista Raya, Jln. H. Ma’ung No.30 Ciputat, telah diwakafkan ke Dompot Dhuafa yang ditunjuk sebagai *Nadhir*

Kurikulum yang dilaksanakan pada sekolah ini ialah pengembangan dari Kurikulum Nasional, yakni kurikulum 2013, diperkaya dengan penguatan pendidikan agama Islam, dan internasional dengan 3 materi (English Math dan Science) dari Cambridge di Singapura dengan Jadwal Belajar Senin-Jum’at dengan jam sebagai berikut, TK dan Kelas 1-3 pukul 07.15-13.45, dan Kelas 4-9 pukul 07.15-15.30.

Beberapa Prestasi yang bisa disebutkan antara lain:

- Di tahun 2001; 10 besar terbaik nilai UNAS se-Banten.
- Di tahun 2003; Siswa teladan tingkat kabupaten Tangerang
- Di tahun 2003; Finalis putra putri Kartini se-Jabotabek

- Di tahun 2004; Juara I Membaca puisi se-Kab. Tangerang
- Di tahun 2005; Mendapat akreditasi “A” dan Juara I Membaca puisi se-Jabotabek
- Di tahun 2006; Juara I Story Telling se-Jakarta dan Banten, Juara II Puisi Ilmiah se-Jakarta dan Banten, dan menjadi Peserta Pertemuan Kepala Sekolah Islam Pilihan Indonesia-Malaysia di Bukittinggi dan Bandung.
- Di tahun 2007; Lomba PASIAD Karisma Bangsa (1 orang) Finalis Nasional, Juara I Kompetisi Sains se- Banten dan Jabar, Juara 3 pada Lomba ROKET di SMA Madania Bogor
- Di tahun 2008; Lomba PASIAD Karisma Bangsa (4 orang) Finalis Nasional
- Di tahun 2009; Juara 2 Lomba Musikalisasi Puisi Se Jabodetabek, Juara 2 Lomba Mading Tk. SMP Depok, Juara 1 & 3 Lomba Puisi SMP Kota Tangsel, Juara 2 Lomba Story Telling SMP Kota Tangsel, Semi Final OSN Biologi Kota Tangsel.
- Di tahun 2010; salah satu prestasinya adalah Finalis Lomba PASIAD Karisma Bangsa (1 orang) tingkat Nasional dan Akreditasi A plus dengan nilai 96.7.
- Di tahun 2011; Juara 2 Lomba Membuat Blog tingkat Tangerang Selatan, Juara umum Lomba Pekan Seni tingkat Tangerang Selatan
- Di tahun 2012; Juara 2 lomba Saman di TMII tingkat Nasional, Juara II lomba Lukis Tong Sampah se-Jabodetabek, Finalis kompetisi Matematika dan PAI tingkat Nasional, Juara 1 (medali emas) dan atlet terbaik Taekwondo se jabodetabek
- Di tahun 2013 prestasi yang paling menonjol adalah Penampilan siswa di Turkey di ajang festival anak internasional
- Di tahun 2014; Penampilan siswa di festival anak Asia di Malaysia, Juara 1 lomba desain robotic di Korea Selatan.
- Di tahun 2015; Penampilan siswa di festival anak Asia di Thailand, Studi banding hampir semua guru ke sekolah di Malaysia dan Singapura

b. Guru Sebagai Partner Siswa

Guru diperguruan al syukro dalam mengajar apapun pelajarannya selalu memahami bagaimana berinteraksi dengan siswanya beberapa yang perlu dipertimbangkan sebagai berikut :

1. Menghindari kebiasaan SOK (Salahkan, Omeli, Kritik)
2. Memberikan penghargaan yang jujur dan tulus
3. Mendorong minat siswa untuk berhasil
4. Memberikan perhatian yang sungguh-sungguh
5. Membiasakan tersenyum
6. Memanggil siswa dengan namanya
7. Menjadi pendengar yang baik
8. Berbicara sesuai dengan minat siswa
9. Membuat siswa merasa penting (Sukadi, 2010, hlm. 21-31)

Strategi berkomunikasi dengan peserta didik ini penting karena dalam kondisi siswa yang

gagalpun bisa menjadi motivasi asalkan cara berkomunikasi baik. Misalnya jika menghadapi siswa yang gagal dapat menggunakan kalimat dibawah ini :

*Anda Tidak Bisa Sukses Jika Anda Tidak Bisa
Tumbuh,
Anda Tidak Bisa Tumbuh Jika Anda Tidak Bisa
Belajar,
Anda Tidak Bisa Belajar Jika Anda Tidak Pernah
Gagal
(Bobby de Porter 2007, hlm. 118)*

Guru dalam Pengelolaan Kelas

Dalam aplikasinya lima tahap dalam pembelajaran berjalan cukup baik di Perguruan Al Syukro yaitu;

- a. Pengaturan kelas (*Class Setting*), lembaga pendidikan seharusnya memiliki kelas khusus untuk setiap kelompok mata pelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga anak didik yang masuk dalam ruangan tersebut sudah sangat siap untuk belajar mata pelajaran tertentu. Dalam pembelajaran bahasa inggris misalnya, Guru/kita bisa meletakkan beberapa motto disana misalnya ‘*English speaking area*’, ‘*be brave to speak English*’, ‘*do it now*’ dan seterusnya. Selain persiapan pembelajaran yang fisik juga harus memperhatikan yang immaterial seperti peraturan kelas, hingga reward dan punishment, salah satu rumusannya menurut Ronald L. Partin, Stephen G. Barkley (2009)

Strategi Pemberian Hadiah



- b. Analisa Kebutuhan (*Needs Assessment (NA)*); proses NA mungkin sebagian guru/fasilitator menganggap sebagai proses appersepsi, walaupun beda tapi mirip. Proses ini seharusnya dilakukan sebelum pembelajaran misalnya apa yang akan kita ajarkan di pertemuan kedua kita bisa melakukan NA di pertemuan pertama, hal ini penting agar anak didik belajar sesuai dengan kebutuhannya dan juga tahu apa yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya.
- c. Perencanaan (*Planning*), seorang guru harus merancang apa yang akan diajarkan yaitu misalnya berupa **Lesson Plan** (satuan

pembelajaran) dan harus dibuat sebelum melakukan proses pembelajaran.

- d. Implementasi (*Implementation*), disinilah inti dari proses pembelajaran diawali dengan appersepsi, kemudian guru menjelaskan apa yang akan dilakukan di pertemuan itu, dan proses pembelajaran berlangsung dengan mempertimbangkan keaktifan anak didik serta ranah afektif, kognitif dan psikomotorik mereka.
- e. Evaluasi (*Evaluation*); proses ini bisa dilakukan dengan bentuk permainan, tetapi yang terpenting evaluasi ini dapat digunakan sebagai Needs Assessment untuk pertemuan yang mendatang. Dalam mengevaluasi peserta didik, guru diharapkan mengerti dan mampu mempraktekkan teknik-teknik evaluasi yang variatif, yaitu:
 - 1) Penilaian **Unjuk Kerja**; Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu.
 - 2) Penilaian **Sikap**; Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu/objek.
 - 3) Penilaian **Tertulis**; Penilaian secara tertulis dilakukan dengan tes tertulis.
 - 4) Penilaian **Proyek**; Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu.
 - 5) Penilaian **Produk**; Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk.
 - 6) Penilaian **Portofolio**; Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu.
 - 7) Penilaian **Diri (self assessment)**; Penilaian diri adalah suatu teknik penilaian di mana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri.

Namun di dalam prakteknya model panduan pengisian raport, standar minimal yang digunakan yaitu harus menggunakan model Taxonomi Bloom yang meliputi afektif, kognitif dan psikomotorik (Norman E, Groundlund 2006, hlm. 57)

c. Guru dalam Proses Pembelajaran di Kelas

konsep pembelajaran yang inspiratif bagi 5 guru terbaik di Al Syukro, hal ini sudah dipahami dengan baik dan langsung diterapkan dalam proses pembelajaran, dan inilah yang menjadi tujuan dari tulisan ini. diantara asumsi-asumsi dasar dari pembelajaran yang inspiratif adalah sebagai berikut: 'Active Student', 'Active Teacher', 'Active Curriculum', 'Active Method', 'Active Class' dan 'Active Environment' yang secara lengkap dan rincinya dijelaskan dalam tulisan berikut ini.

a. 'Active Teacher'

Model pembelajaran yang inspiratif ini memang jelas mengkritik paktek pendidikan konvensional yang cenderung melalaikan peran peserta didik. Salah seorang tokoh pendidikan kritis – suatu pendidikan untuk membangun kesadaran – yaitu Paulo Freire mengatakan bahwa pendidikan konvensional itu seperti sebuah bank, dimana peserta didik adalah tabungannya sementara guru/guru adalah si penabung. Tabungan tidak pernah komplain diisi berapapun jumlah uang bahkan tidak di-isipun, diam dan patuh. Begitulah peserta didik diposisikan oleh gurunya sebagai objek mati. *Here are the following attitudes and practices, which mirror the oppressive society as a whole:*

- a) *The teacher teaches and the students are taught;*
- b) *The teacher knows everything and the students know nothing;*
- c) *The teacher thinks and the students are thought about;*
- d) *The teacher talks and the students listen-meekly;*
- e) *The teacher disciplines and the students are disciplined;*
- f) *The teacher chooses and enforces his choice, and the students comply;*
- g) *The teacher acts and the students have the illusion of acting through the action of the teacher;*
- h) *The teacher choose the program content, and the students (who were not consulted) adapt to it;*
- i) *The teacher confuse the authority of knowledge with his or her own professional authorities, which she and he set in opposition to the freedom of the students;*
- j) *The teacher is the Subject of learning process, while the students are merely objects;" (Freire, 1993, hlm. 143).*

Kondisi diatas sering kita jumpai dalam model pendidikan kita khususnya di lembaga pendidikan konvensional, walaupun tidak semuanya seperti itu. Tapi *at least* kondisi tersebut gampang kita temukan. Kita bisa membayangkan pendidikan model diatas bukannya mendidik peserta didik tapi justru membungkam kreatifitas dan kemampuan peserta didik, rasanya sudah cukup banyak dana yang kita habiskan untuk menghambat peserta didik kita. Dengan demikian pendidikan yang kita harapkan adalah, sebuah pendidikan yang memaksimalkan potensi peserta didik kita atau yang dikenal dengan pendidikan PEMBELAJARAN YANG INSPIRATIF.

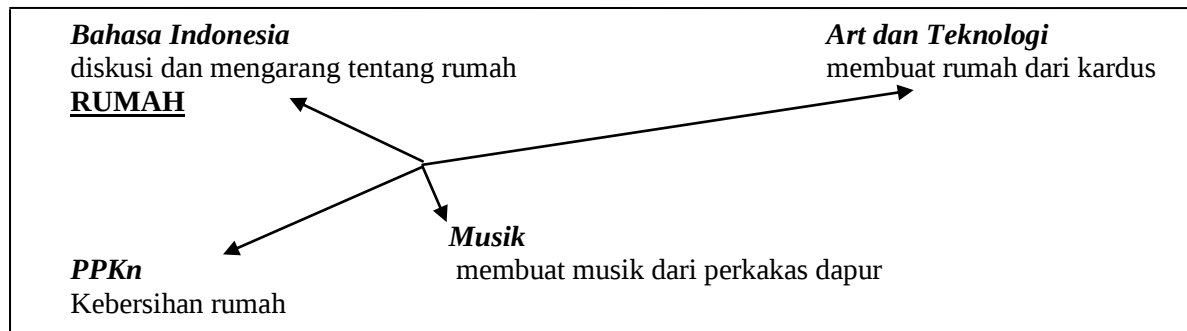
b. 'Active Curriculum'

Kita sudah memiliki 2 kurikulum yaitu kurikulum KTSP dan kurikulum 2013, yang menjadi diskusi panjang dalam pendidikan model PAIKEM atau pembelajaran yang inspiratif adalah masalah

kurikulum. mampukah cara belajar yang yang inspiratif ini menyelesaikan kurikulum diatas? Memang penulis harus akui bagi para fasilitator/guru pemula dalam menerapkan model ini akan merasakan sedikit tambahan kerja. Hal ini sebenarnya dapat disiasati dengan tiga cara,

Yang pertama dengan menggunakan kurikulum yang ditematikan. Misalnya gabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu misalnya tema tentang '**Rumah**'.

PEMBELAJARAN TEMATIK



Kedua, dengan menggunakan metode permainan/game saat pembelajaran, misalnya untuk pembelajaran bahasa Inggris tentang kata-kata benda. Cukup siapkan bola dan minta seluruh peserta didik termasuk fasilitator/gurunya membuat lingkaran besar, bola tersebut dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya dan siapa saja yang mendapatkan/menangkap bola harus menyebutkan satu kata benda. Maka dalam satu game ini kita akan mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik kita.

Ketiga, dengan menggunakan kurikulum hadap masalah yaitu seperti yang tersebut diatas yang merupakan kurikulum didasarkan pada masalah yang sedang dihadapi atau ada disekita kita khususnya peserta didik. Misalnya untuk materi 'sosialisasi' kalau disekolahan kita sedang atau telah melakukan sebuah event atau kegiatan tertentu bagaimana peserta didik dapat mengevaluasi sosialisasi yang dilakukan oleh panitia, apa kelebihan dan kekurangannya.

c. 'Active Method'

Metode memiliki peran yang sentral dalam menjadikan pembelajaran yang inspiratif atau tidak, bahkan kurikulum pun dapat cepat tercapai jika fasilitator mampu dengan cerdas memilih metode permainan yang baik, sehingga tidak akan muncul kegelisahan seperti yang dialami Zafika yang menulis buku Lebih Asik Tanpa UAN. Dalam Permendiknas No 41/2007 tentang standar proses, minimal kemampuan mengajar dengan metode yang meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

o Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan

menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber;

- 2) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
- 3) Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- 4) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 5) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan

o Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- 2) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- 3) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- 4) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- 5) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- 6) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- 7) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- 8) Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

- 9) Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

o **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- 2) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- 3) Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- 4) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - ❖ Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - ❖ Membantu menyelesaikan masalah;
 - ❖ Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
 - ❖ Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
 - ❖ Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

Standar proses diatas adalah kerangka minimal, artinya guru harus mampu mengembangkan atau memahami beberapa metode lainnya karena dilapangan (dalam guru mengajar) kadang proses diatas tidak dapat dijalankan untuk itu ada beberapa metode dalam pembelajaran lainnya dapat disimpulkan berikut ini.

1. Menggunakan Quantum Learning

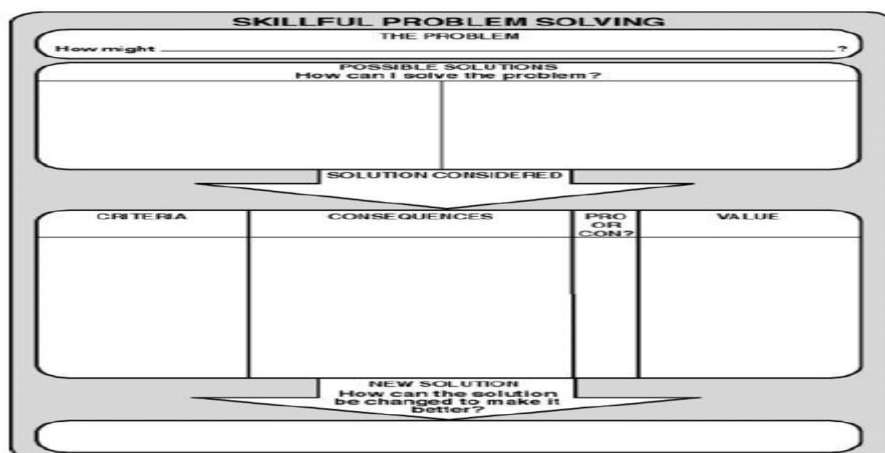
- a. Manfaatkan Semuanya, segala hal yang ada di kelas (in door atau out door) serta mimik seorang fasilitator sangat berarti bagi proses pembelajaran.
- b. Nilailah Semuanya, kenapa fasilitator berdiri di depan, berdiri di tengah hingga berdiri di belakang.
- c. Alami Sebelum Difahami berikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami apa yang akan difahami.
- d. Lakukan Lagi, jika telah memahami akan materi yang didiskusikan, lalu lakukan lagi dengan format yang berbeda
- e. Hargai Setiap Usaha, jika suatu hal dipelajari, maka hal itu layak untuk dirayakan atau dihargai. (Bobby dkk., 2000, hlm. 14).

2. Menggunakan Popular Education

- a. Alami, libatkan pengalaman anak didik untuk pembelajaran yang akan mereka alami.
- b. Katakan, berikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk menceritakan pengalaman yang mereka alami
- c. Dalami, gunakan teori-teori (implisit aja) untuk memaping hasil eksplorasi anak didik
- d. Sepakati, ajak anak didik untuk dapat menyepakati suatu pembelajaran tertentu dengan cara partisipatif
- e. Lakukan, ajak anak didik untuk melakukan hasil kesepakatan bersama, dengan harapan akan menjadi pengalaman yang akan di katakan dalam pembelajaran berikutnya. (Mansoor Fakih 2001, hlm. 17).

Model ini kadang dikenal dengan metode hadap masalah, dengan sebuah bagan dari Jay Mitra & Zoltan Acs. (2008) sebagai berikut:

Proses Pembelajaran Hadap Masalah



Siklus Pembelajaran Hadap Masalah (Stephanie, H. [2008])

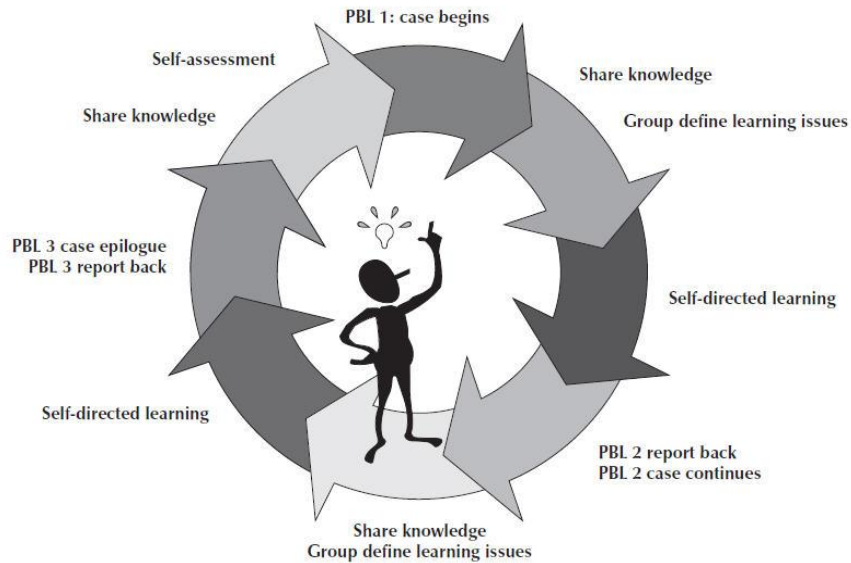


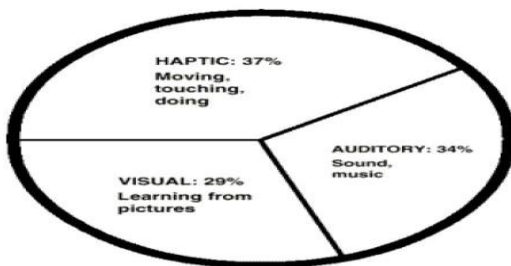
Figure 26.1 PBL at St George's

3. Menggunakan SAVI

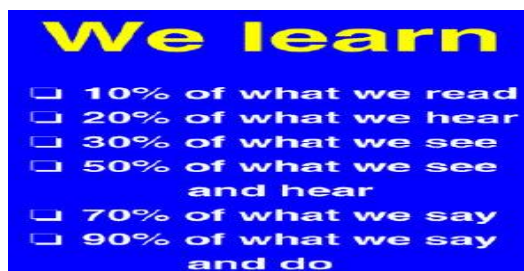
- Somatif
- Audio
- Visual
- Intelektual (Robert S. 2002;24-40 dan Hernowo 2007, hlm. 13).

Dalam keterangan lain Blakemore, S., & Frith, U. (2005) menggambarkan 'Tiga Model Belajar'

The learning style of a typical student



Dalam gambar yang lain dijelaskan 'Enam Cara Belajar'



4. Menggunakan Mengorganisir Rakyat

- Mulai dari rakyat sendiri
- Ajak mereka berfikir kritis
- Lakukan analisis kearah pemahaman bersama

- Capai pengetahuan kesadaran dan perilaku baru
- Lakukan tindakan
- Evaluasi tindakan itu (Jo Hann Tan dan Roem T. 2004, hlm. 17).

5. Menggunakan Active Learning

Menggunakan permainan-permainan yang bersumber dari kreatifitas guru atau sumber lainnya yang penting manjadikan siswa aktif misalnya:

- Berlari terkeok-keok
- Bloking game
- Cerita bergambar
- Guessing people or somethings
- Kata yang berharga
- Lost in Tsunami
- Membangun kekompakan
- Mencari jodoh
- Mencari perbedaan bersama
- Menebak perbedaan lawan
- Dan seterusnya

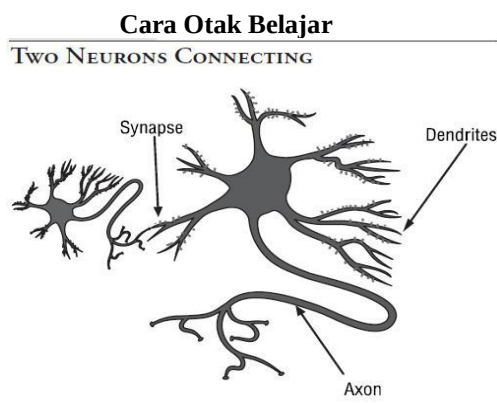
6. Menggunakan Homeschooling

- Siswa
- Kelas
- Guru
- Fasilitas
- Metode
- Kurikulum
- Lingkungan (Yayah Komariah 2007, hlm. 24).

7. Menggunakan Otak

Ada 2 (dua) model metode pembelajaran yang berbasis otak ini yaitu dengan pendekatan struktur otak (Kanan dan Kiri) dan dengan menggunakan menggunakan cara kerja otak, seperti yang diungkap Wolfe, Pat. (2002) dalam

Brain matters: translating research into classroom practice



Ada lima hal yang harus diperhatikan guru sesuai dengan struktur otak, yaitu:

- a. Emosi
- b. Social
- c. Kognitif
- d. Penggerak
- e. Reflektif. (Barbara 2007, hlm. 59-69)

8. Menggunakan Andragogy

- a. Menciptakan iklim belajar
- b. Struktur Perencanaan belajar bersama
- c. Mendiagnosa kebutuhan belajar
- d. Merumuskan tujuan
- e. Merancang pola pengalaman belajar
- f. Evaluasi hasil belajar (Zainuddin Arif 1990, hlm. 60-80)

9. Model Fun Learning

Model ini dikembangkan oleh penulis ketika melakukan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Inggris

- a. Warmer, aktivitas ini berupa pemanasan sebelum belajar biasa berupa aktifitas motorik.
- b. Elicit, melibatkan siswa dalam materi yang akan diajarkan
- c. Presentation, guru punya kesempatan besar untuk menjelaskan materi tapi jangan ceramah
- d. Practice, siswa mempraktekan materi tersebut dalam bentuk freer atau controler
- e. Product, guru mengadakan evaluasi

10. Model Mr. Kolb

- a. Pengalaman kongkrit, terlibat secara langsung dalam satu pengalaman baru
- b. Observasi reflektif, mengembangkan observasi terhadap pengalaman yang pernah dialami
- c. Konseptualisasi abstrak, menciptakan suatu konsep untuk menjelaskan observasi
- d. Eksperimen aktif, menggunakan teori untuk menyelesaikan masalah (Noel Entwistle 1980, hlm. 103).

11. Model Quantum Teaching

- a. Tumbuhkan; bahwa materi yang kita ajarkan itu bermanfaat bagi mereka
- b. Alami; peserta didik melakukan sesuatu sesuai dengan materi yang diajarkan
- c. Namai; terangkan konsep-konsep yang berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang dialami peserta didik
- d. Demonstrasikan; buktikan bahwa peserta didik mampu melaksanakan konsep-konsep di atas
- e. Ulangi; adakan evaluasi dari hasil pembelajaran, baik melalui aksi maupun paper based.
- f. Rayakan; setiap hasil dari peserta didik harus dihargai sesuai dengan kemampuannya. (Bobby de Porter 2007, hlm. 37).

12. Model CTL

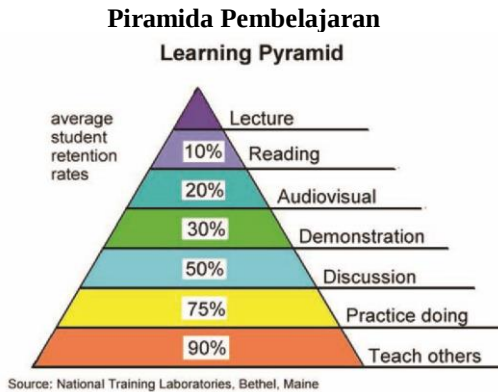
- a. Menciptakan iklim belajar, dengan memanfaatkan Semuanya, segala hal yang ada di kelas (in door atau out door) serta mimic seorang fasilitator sangat berarti bagi proses pembelajaran.
- b. Warmer, aktivitas ini berupa pemanasan sebelum belajar biasa berupa aktifitas motorik.
- c. Tumbuhkan; bahwa materi yang kita ajarkan itu bermanfaat bagi mereka
- d. Alami; peserta didik melakukan sesuatu sesuai dengan materi yang diajarkan
- e. Sharing; berikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk mendiskusikan pengalaman yang mereka alami
- f. Dalam, gunakan teori-teori (implisit aja) untuk memaping hasil eksplorasi anak didik
- g. Lakukan Lagi (jika diperlukan), jika telah memahami akan materi yang didiskusikan, lalu lakukan lagi dengan format yang berbeda
- h. Hargai Setiap Usaha, jika suatu hal dipelajari, maka hal itu layak untuk dirayakan atau dihargai. (Ellain B.J. 2006, hlm. 153-163).

13. Model Cooperative Learning

- a. Tujuan kelompok
- b. Tanggung jawab individu
- c. Kesempatan sukses yang sama
- d. Kopetisi tim
- e. Spesialisasi tugas
- f. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok (Robert 2010, hlm. 26-28)

14. Model Kurikulum 2013.

Model kurikulum 2013 berasal dari kesadaran bahwa hanya menghasilkan 5 persen dari belajar sendiri, dengan membaca serapannya menjadi 10 persen, dan audio visual 20 persen, serta mendemonstrasikan sebesar 30 persen. Jika peserta didik diaktifkan untuk berperan dalam pembelajaran akan terserap 50 persen, kalau dipraktikkan mencapai 75 persen, dan jika menyampaikan ke orang lain, maka sampai 90 persen.



Maka kemudian dirumuskan proses pembelajaran kurikulum 2013 dengan :

1. Mengamati (*Observing*),
2. Menanya (*Questioning*),
3. Mencoba (*Experimenting*),
4. Menalar (*Associating*), Dan
5. Mengomunikasikan Hasil Pembelajaran (*Communicating*).

Dan masih banyak lagi model pembelajaran yang dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengajar, misalnya model Multiple Intelegence yang dikembangkan oleh Thomas R. Hoerr ... [et al.] (2010), dalam buku *Celebrating every learner : activities and strategies for creating a multiple intelligences classroom* sebagai pengembangan dari teori Gardner.

Pembelajaran Multiple Intellegences



Interpersonal



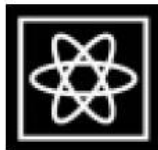
Intrapersonal



Bodily-Kinesthetic



Linguistic



Logical-Mathematical



Musical



Spatial



Naturalist

d. 'Active Class'

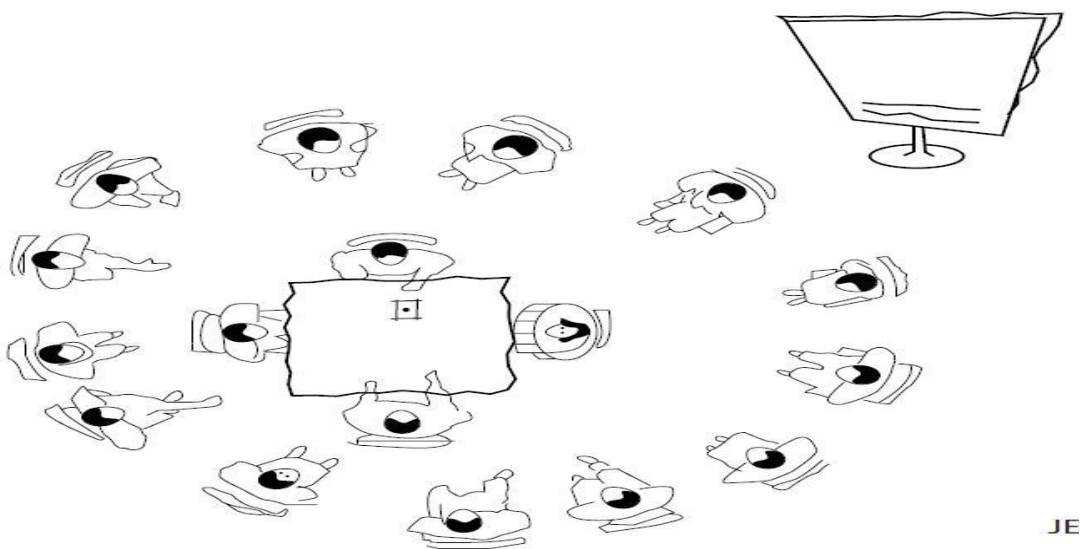
Diantara hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mempersiapkan kelas adalah menempel/menempatkan photo-photo yang berkaitan dengan materi pelajaran, dimana dalam pembelajaran yang inspiratif ini, kelas diusahakan setiap mata pelajaran atau minimal pengelompokan mata pelajaran misalnya kelas bahasa dimana yang berhubungan dengan kelas tersebut adalah mata pelajaran bahasa Indonesia, bahasa Sunda (daerah), bahasa Arab, hingga bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya.

Dan yang sangat penting adalah mensetting kursi dan meja dengan pendekatan komunikatif, misalnya:

- a. Model Huruf U
- b. Corak Tim
- c. Meja Konfrensi
- d. Lingkaran
- e. Kelompok untuk kelompok
- f. Workstation
- g. Breakout grouping
- h. Susuanan Chevron.
- i. Auditirium

Salah satu yang divisualkan oleh Reynolds, M. & Vince, R. (2007). Adalah:

Model Salah Satu Setting Kelas



Model setingan kelas seperti diatas bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar baik ke fasilitator/guru atau ke teman mereka sendiri. Perlu diperhatikan dalam ruangan yang standar maka satu fasilitator sebaiknya tidak memiliki jumlah peserta didik lebih dari 20 orang.

Namun perlu dipahami bahwa dalam metode pembelajaran yang inspiratif, kelas tidak harus berada di ruangan *melulu* dan memang seharusnya tidak seperti itu karena taman adalah kelas untuk aktivitas outdoor. walaupun indoor (didalam kelas) penulis sengaja mengungkap peran tanaman ini bagi kondisi kelas, karena agenda ini sering tidak diperhitungkan oleh lembaga pendidikan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang pembelajaran yang inspiratif . diantara fungsi tanaman di sekolah Al Syukro yang memiliki hamper 3 hektar lahan hijau antara lain:

1. Dengan tanaman akan menciptakan kondisi kelas yang nyaman dan tidak panas, hal ini akan menjadikan proses pembelajaran relaks dan tidak kaku
2. Zat yang dikeluarkan oleh tanaman adalah yang dibutuhkan untuk pernapasan manusia yaitu O₂
3. Jikalau peserta didik mengalami kejenuhan untuk belajar di kelas maka dapat menggunakan teman untuk proses pembelajaran
4. Dan disaat waktu luang baik itu saat istirahat pagi atau saat istirahat makan siang dan shalat peserta didik dapat menggunakannya untuk tempat bermain
5. Untuk pelajaran tertentu, taman dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran misalnya untuk laboratorium pelajaran Biologi dan lainnya
6. Taman juga dapat secara langsung menyongsong program pemerintah untuk melestarikan alam, terlebih lagi jikalau yang ditanam buah atau bunga langka.
7. Beberapa peserta didik dan guru/fasilitator melanjutkan pembelajaran dalam bentuk non-

formal setelah jam sekolah usai dikarenakan taman yang membuat betah di sekolah

8. Tidak jarang sekolah beserta peserta didik dan gurunya menjadikan taman sebagai ladang panen buah.

Selain berfungsi sebagai proses pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik untuk datang kesekolah dengan melihat keindahan sekolah melalui taman yang ada.

KESIMPULAN

Menjadi seorang guru yang inspiratif tidaklah mudah, guru kita membutuhkan beberapa hal yang perlu ada dalam dirinya yaitu:

- a. Guru inspiratif juga membutuhkan sosok pemimpin dalam hal ini kepala sekolah yang inspiratif juga
- b. Guru harus memposisikan diri sebagai partner siswa
- c. Guru inspiratif harus mampu mengelola kelas dengan baik, salah satu strateginya sebagai berikut:
 - 1) Pengaturan kelas (*Class Setting*),
 - 2) Analisa Kebutuhan (*Needs Assessment* (NA);
 - 3) Perencanaan (*Planning*),
 - 4) Implementasi (*Implementation*),
 - 5) Evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi; penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, penilaian portofolio, penilaian diri (*self assessment*).
- d. Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas, Guru yang inspiratif dianjurkan untuk memiliki paradigm :
 - 1) 'Active Teacher'
 - 2) 'Active Curriculum'
 - 3) 'Active Method' beberapa contoh metode yang menginspirasi antara lain; permen

diknas no 41/2007 tentang standar proses yang meliputi eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi, menggunakan quantum learning, menggunakan popular education, menggunakan SAVI, menggunakan mengorganisir rakyat, menggunakan active learning, menggunakan homeschooling, menggunakan brain method, menggunakan andragogy, model fun learning, model Mr. Kolb, model quantum teaching, model CTL, model cooperative learning, model kurikulum 2013 dan masih banyak lagi model pembelajaran yang dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengajar, misalnya model multiple intelligence

- 4) 'Active Class' dengan beberapa model misalnya: Model Huruf U, Corak Tim, Meja Konfrensi, Lingkaran, Kelompok untuk kelompok, Workstation, Breakout grouping, Susuanan Chevron, Auditirium

DAFTAR ACUAN

- Arends Ann Kilcher, R. (2010). *Teaching for student learning becoming an accomplished teacher*. New York: Routledge.
- Armstrong, T. (2004), *Sekolah Para Juara*, Bandung; Kaifa.
- Arthur L. C. & Kallick, B. (2008). *Learning and leading with habits of mind: 16 essential characteristics for success*. USA: ASCD.
- Barbara K. G. (2007). *Brain-Based Teaching*. Bandung: Mizan.
- (2007). *The power of learning style*, Bandung: Kaifa.
- Blakemore, S. & Frith, U. (2005). *The learning brain lessons for education*. USA: Congress Publication.
- Chatib, M. (2009) *Sekolahnya Manusia*, Bandung: Khifa
- David, H. (2008). *A teacher's guide to classroom research*. New York: Open University Press.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama (2006). *Panduan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)*. Jakarta.
- Ellain, B.J. (2006). *Contextual teaching and learning*. Bandung: MLC.
- Fakih M. (2001). *Pendidikan Populer Membangun Kesadaran Kritis*, Yogyakarta; Insist.
- Hann T. J. & Roem T. (2004), *Mengorganisir rakyat*, Yogyakarta: Insist.
- Hernowo (2007). *Menjadi Guru Yang Menyenangkan*. Bandung; MLC
- (2007). *Guru yang mau dan mampu mengajar secara menyenangkan*. Bandung: Mizan
- James, H. B. & Nancy C., (2008) *Quality of effective principals*. Virginia: ASCD
- Marsh, C. (1996). *Handbook of beginning teachers*. Australia: Longman
- (2008). *Becoming a teacher*. NSW Australia
- Porter, B.D. (2007). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Rize, C. (2007). *Super accelerated learning*. Bandung: Mizan
- Robert E. S. (2010) *Cooperative Learning*, Bandung; Nusa Media.
- Robert S. (2002), *Successful Life Long Learning*, Jakarta; PPM.
- Ron B. (1998), *Powerful Learning*, Virginia; ASCD
- Suharsimin, S. & Supardi, D. (2008) *PTK*, Jakarta; Bumi Aksara
- Sukadi, T. (2010) *Guru Malas Guru Rajin*, Bandung; MQs
- Sukarno, G. (2005) *PP No 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta; Sakala Jalma Karya
- Trianto (2007), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Jakarta; Prestasi Pustaka.
- Zainuddin A. Dr. (1990). *Andragogi*. Bandung: Angkasa

RIWAYAT PENULIS

Saat ini penulis adalah Direktur pada Perguruan Islam Al Syukro Universal. Selain fokus mengelola sekolah, sosok yang dikenal sebagai pemerhati sekaligus praktisi pendidikan ini juga aktif sebagai penulis buku. Buku yang pernah ditulisnya antara lain adalah: Manajemen Sekolah Bermutu, Panduan Instrumen Pembelajaran, Pedoman Guru Profesional dan Menyenangkan, Fun Learning Process, Blue Print, Panduan Marketing Sekolah, Penjaminan Mutu Sekolah, Panduan ISO 9001, dan Multiple Intelligences & Active Learning.