



---

**iMProvement**

Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan

e-ISSN: 2597-8039

Journal Homepage: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/improvement>

Journal Email: [improvement@unj.ac.id](mailto:improvement@unj.ac.id)

---



**MANAJEMEN PEMBELAJARAN AKTIF DAN EFEKTIF BERBASIS ROLE MODEL  
PADA GENERASI MILLENIAL**

**Ruaifatul Labibah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Universitas Nurul Jadid, Paiton – Probolinggo  
[Ruaifatullabibah96@gmail.com](mailto:Ruaifatullabibah96@gmail.com)

**Sobri Washil<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Dosen Universitas Nurul Jadid, Paiton – Probolinggo  
[Sobriwashilghozali@gmail.com](mailto:Sobriwashilghozali@gmail.com)

**Moh. Rifa'i<sup>3</sup>**

<sup>3</sup>Dosen Universitas Nurul Jadid, Paiton – Probolinggo  
[Mohrifai83@yahoo.com](mailto:Mohrifai83@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*Learning is the center of teaching and learning activities consisting of educators and students who aim to realize intellectual maturity, emotional maturity, spiritual elevation, life skills, and moral greatness of students, so that learning activities are more effective and the material delivered can be mastered by participants the students need a change in the learning process carried out by a teacher.*

*The focus of this research problem is to find out how to manage the application of active and effective learning models in achieving learning objectives. This study aims to describe the extent to which the application of active learning models and effective learning in achieving learning goals in the cognitive, affective, and psychomotor domains.*

*The results of the study can be concluded that broadly the application of active and effective learning models in achieving learning objectives has been implemented well, namely in the cognitive domain applied methods included in the active and effective learning models such as the question and answer method, memorization, debate, and contributing suggestions. In the affective domain, the method of group discussion and recitation is applied (group collaboration). In the psychomotor realm, a drill or training method is applied.*

**Keywords : Teachers, Students, Education of Active and Efective**

## PENDAHULUAN

Secara umum terciptanya SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan berkarakter ada sebuah peranan yang sangat penting di dalamnya yaitu pendidikan. Dan pada dasarnya ruh dalam pendidikan ialah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang selama ini kita ketahui adalah pusat sistem belajar mengajar yang terdiri dari pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mewujudkan pematangan intelektual, kedewasaan emosional, ketinggian spiritual, kecakapan hidup, dan keagungan moral peserta didik. Urgensitasnya pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan sangatlah penting dan sangat penting sekali sebuah pembelajaran untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang mengandung unsur susunan peristiwa sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal, dimaknai; dengan pembelajaran. Mengajar bagi guru adalah aktivitas utama, karena dalam

kegiatan pembelajaran guru memiliki peranan yang penting dalam setiap penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, agar kegiatan pembelajaran itu lebih efektif lagi dan materi yang disampaikan dapat dikuasai oleh peserta didik maka perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Perubahan yang dapat dilakukan oleh guru sebagai *instructional designer* ialah salah satunya dengan mendesain, memanager dan menggunakan model proses belajar mengajar yang tepat, sehingga akan terbantu peserta didik dalam belajar serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang berkualitas demi tercapainya tujuan pembelajaran. Model merupakan sebuah representasi pola pikir untuk mewujudkan sesuatu, sedangkan tujuan pembelajaran yang ingin tercapai terbagi dalam tiga ranah yakni ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Kenyataannya dilapangan, banyak model-model pembelajaran yang diterapkan cenderung membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam proses belajar, dimana peserta didik hanya duduk pasif mendengarkan guru ceramah tanpa

memberikan reaksi apapun kecuali mencatat di buku tulis atas apa yang diperintahkan oleh guru. Sehingga berakibat pada kurang optimalnya penguasaan materi pelajaran pada diri peserta didik dan juga ketidak efektifan dalam kegiatan pembelajaran.

Di era globalisasi saat ini dimana IPTEK mengalami kemajuan yang pesat maka manajemen di dalam pembelajaran perlu ditingkatkan agar lahir model-model pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran tradisional dengan berbagai macam inovasi baru, yang tadinya pembelajaran berpusat pada guru maka pada saat ini pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, sedangkan peran guru disini hanya sebagai fasilitator saja.

Dengan demikian manajemen pembelajaran dapat berjalan lebih efektif lagi dengan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran sedangkan peserta didiknya juga dapat mengembangkan kompetensi-kompetensi yang dimiliki. Dengan terbentuknya model pembelajaran aktif dan efektif maka mengurangi kemonotonan sekaligus ketidak efektifan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar kepada peserta didik.

## **PEMBAHASAN**

1. Kajian teoritis pembelajaran aktif dan efektif

Penulis berasumsi bahwa Pembelajaran aktif dan efektif bukanlah model pembelajaran yang sifatnya masih amat baru yang perlu dipopulerkan dalam dunia pendidikan, sebab pada dasarnya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh suatu lembaga pendidikan hendaklah mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, yang tercantum dalam UU nomor 20 tahun 2003 mengenai SISDIKNAS :

### 1.1 Pembelajaran aktif

Pembelajaran aktif cenderung lebih banyak melibatkannya aktifitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk di bahas serta dikaji pada saat proses pembelajaran dikelas, sehingga menjadi tercapainya peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan kompetensinya dalam pengalaman *independen of education*.

Ada atmosfer tersendiri dan tentunya berbeda di dalam kelas disaat suasana pembelajaran aktif diberikan dimana setiap peserta didik ada kenyamanan pada dirinya yang

berharga dan setiap opini atau perbuatan patut untuk mendapat apresiasi positif dari guru ataupun peserta didik lainnya.

Menjadi faktor penting sebuah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dalam artian tidak hanya berupa keterlibatan secara fisik saja, tetapi hal yang lebih utama adalah keterlibatan mental atau intelektual, dan keterlibatan emosional serta spiritual.

Keterlibatan intelektual memberikan peluang terjadinya asimilasi atau akomodasi kognitif terhadap pengetahuan baru, serta terbentuknya *metacognition* (kesadaran dan kemampuan untuk mengendalikan proses kognitifnya itu. Contoh: keterlibatan mental adalah mendengarkan ceramah, berdiskusi, melakukan pengamatan, memecahkan masalah, dll (Djamarah, 2010).

Aplikasi dari keterlibatan mental dapat pula dilakukan dalam bentuk latihan keterampilan intelektual seperti menyusun rencana atau program, menyatakan gagasan, dll. Selain keterlibatan intelektual,

terdapat juga keterlibatan emosional (Djamarah, 2010).

Keterlibatan emosional ini dapat berbentuk penghayatan terhadap perasaan, nilai, sikap, menguatnya motivasi, dan sebagainya dalam rangka pengembangan ranah afektif. Demikian pula dengan halnya keterlibatan fisik dalam berbagai perbuatan langsung dengan balikan yang spesifik dan segera dalam upaya pembentukan pembentukan atau pengembangan ranah psikomotorik (Djamarah, 2010: 370).

Peserta didik dituntun untuk berpikir, menganalisis, membentuk opini, praktik, dan mengaplikasikan pembelajaran mereka dan bukan hanya menjadi pendengar pasif atas apa yang disampaikan guru, tetapi guru benar-benar mengarahkan suasana pembelajaran itu agar peserta didik benar-benar ikut menikmati suguhan pembelajaran dari guru (Uno dan Nurdin, 2012: 78).

## 1.2 Indikator Pembelajaran Aktif

Kata belajar di dalam bahasa Arab, memiliki persamaan kata dengan *ta'allum*. Muhammad Baqir

dalam Mahmud (2010) menyimpulkan “*ta'allum* adalah sebuah proses penyerapan informasi tanpa batas”. Berikut beberapa indikator dari pembelajaran aktif :

- 1) Peserta didik Mampu Berkreativitas Kreatif menurut peneliti merupakan keberanian dalam menciptakan suatu ide-ide baru, melakukan hal-hal baru yang tidak pernah dilakukan oleh orang lain, tanggap dan berusaha dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. *Treffinger* dalam Utami (2002) menyatakan bahwa “pribadi yang kreatif biasanyaa lebih terorganisir dalam tindakan, dan rencana inovatif serta produk orisinilnya telah dipikirkan matang-matang terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya”. Pencapaian pikiran manusia dapat dikembangkan untuk mampu berkreatifitas sesuai dengan apa yang diharapkan, agar segala keinginan yang disalurkan melalui inspirasi tersebut merupakan bahan keterampilan seseorang yang punya kekuatan untuk mampu membina

rongga otak Julian Sinaga,”Belajar Kreatif dalam Rangka Pengembangan Kreativitas Siswa”, [www.aksiguru.org](http://www.aksiguru.org) (10 Desember 2018).

Peserta didik mampu untuk berkreatifitas apabila ada stimulus terlebih dahulu, yakni lingkungan belajar yang mendukung. Lingkungan belajar yang dapat mendukung peserta didik untuk lebih kreatif tentunya dipengaruhi oleh peranan seorang guru, guru yang kreatif akan mampu membuat lingkungan belajar yang aman, nyaman, menarik minat belajar peserta didik. Terciptanya lingkungan belajar yang seperti itu, maka guru membiarkan peserta didik untuk mengeksplor gagasannya dengan gaya mereka sendiri.

Hidup di era kompetisi ketat sekarang ini membutuhkan ide-ide kreatif untuk tampil sebagai pemenang. Elaine B. Johnson dalam Jamal (2012) menyimpulkan “bahwa kreativitas adalah berkah khusus bagi sejumlah kecil orang-orang yang luar biasa. Orang kreatif lahir dilengkapi kekuatan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan di luar

yang bisa dibayangkan oleh orang biasa, dan melihat hal-hal yang tidak dilihat orang kebanyakan”.

Disimpulkan, bahwa kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungannya, dan implikasinya adalah kemampuan kreativitas dapat ditingkatkan melalui proses pendidikan (Utami, 2002).

## 2) Peserta didik mampu bertanya

Kita semua belajar dari pertanyaan-pertanyaan yang kita tanyakan dan dari pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan kepada kita. Orang bertanya untuk mendapatkan informasi, meningkatkan pemahaman, dan bahkan untuk menarik perhatian (Gene, dkk, 2008).

Guru tentu harus merespon semua pertanyaan peserta didik dengan penuh keceriaan dan kebahagiaan. Dengan bertanya, kepercayaan diri peserta didik akan tumbuh dan semangat untuk terus belajar berkembang dengan baik, selain itu aspek mental juga akan meningkat (Jamal, 2012).

## 3) Peserta didik mampu berdiskusi

Diskusi berfungsi untuk membuat peserta didik terlibat lebih aktif dalam materi yang sedang diajarkan. Guru yang efektif mempersiapkan para peserta didiknya untuk ikut berperan dalam diskusi, dengan cara mengajarkan kepada para peserta didiknya bagaimana menjalankan suatu diskusi sebelum para peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok pembelajaran kooperatif (Gene, dkk, 2008).

Tahapan diskusi ini melatih anak untuk berpikir analisis dan solutif. Peserta didik akan mengamati faktor yang tidak terlihat dari suatu masalah dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebabnya, kemudian menawarkan solusi persoalan dengan ide-ide cerdas, dan aplikatif. Jadi di dalam diskusi, seseorang dapat menyerap pemikiran, ide, gagasan, dan silang pendapat dari peserta lain yang hadir (Jamal, 2012).

Diskusi mengandung unsur demokratis. Berbeda dengan ceramah, diskusi tidak diarahkan oleh guru akan tetapi peserta didik

diberi kesempatan untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri (James dan Eva, 2003).

Misalnya metode diskusi kelompok, metode ini bertujuan agar peserta didik dan guru serta peserta didik yang lainnya terjadi interaksi dan saling tukar pengalaman dan informasi dalam memecahkan suatu masalah (Uno dan Nurdin, 2012).

Diskusi berguna sekali untuk mengubah perilaku afektif siswa secara konkrit. Dalam hal sikap atau nilai, perubahan sukar sekali diadakan jika siswa tidak diberi kesempatan menyatakan perasaannya. Penggunaan diskusi secara terampil memungkinkan pembentukan sikap dalam suasana kelompok (James dan Eva, 2003).

Diskusi selalu membutuhkan banyak waktu, karenanya topik yang dipilih seharusnya cukup penting sehingga penggunaan waktu dapat dipertanggung jawabkan (James dan Eva, 2003).

Diskusi mempunyai beberapa tujuan diantaranya : (Roestiyah, 2008)

(1) Dengan diskusi peserta didik didorong menggunakan

pengetahuan dan pengalamannya untuk memecahkan masalah, tanpa selalu bergantung pada pendapat orang lain. Kemungkinan ada perbedaan dalam sudut pandang, sehingga memberikan jawaban yang berbeda. Hal itu tidak menjadi persoalan, asalkan pendapat itu logis dan mendekati kebenaran.

(2) Peserta didik mampu menyatakan pendapatnya secara lisan, karena hal itu perlu untuk melatih kehidupan yang demokratis. Berdasarkan hal ini maka peserta didik melatih diri untuk menyatakan pendapatnya sendiri secara lisan tentang suatu masalah bersama.

(3) Diskusi memberikan kemungkinan pada peserta didik untuk belajar berpartisipasi dalam pembicaraan untuk memecahkan suatu masalah bersama.

### 1.3 Pembelajaran Efektif

Yusuf Hadi Miarso dalam Uno dan Nurdin (2012) menyimpulkan

“pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada anak didik adan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan peserta didiknya. Pembelajaran efektif mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang efektif“.

Pakar pendidikan Gilbert H. Hunt dalam buku Suyono dan Hariyanto (2011) menyimpulkan “kriteria yang harus dimiliki seorang guru agar pembelajaran efektif antara lain”:

- a) Sifat, guru harus memiliki sifat antusias, memberi rangsangan, mendorong peserta didik untuk maju, hangat, toleran, bijaksana, dan dapat dipercaya serta demokratis.
- b) Pengetahuan, memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampunya, dan terus menerus mengikuti perkembangan dalam bidang ilmunya.

- c) Apa yang disampaikan, mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikannya mencakup semua unit bahasan, semua kompetensi dasar yang diharapkan peserta didik secara maksimal.
- d) Bagaimanamengajar, mampu menjelaskan informasi secara jelas dan terang, memberikan layanan yang variatif, menggunakan kelompok kecil yang efektif, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dll.
- e) Harapan, mampu memberi harapan pada peserta didik, mampu membuat peserta didik akuntabel, dan mendorong partisipasi orang tua dalam memajukan kemampuan akademik peserta didik.
- f) Reaksi guru terhadap peserta didik, mau dan mampu menerima berbagai masukan, resiko, tantangan, selalu memberikan dukungan kepada peserta didiknya, konsisten dalam kesepakatan-kesepakatan dengan peserta didik.

g) Manajemen, mampu menunjukkan keahlian dalam perencanaan, memiliki kemampuan mengorganisasi kelas sejak hari pertama dia bertugas, mampu memelihara waktu kerja serta menggunakannya secara efisien dan konsisten, dapat meminimalisasi gangguan, dan dapat memelihara suasana tenang dalam belajar.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif, karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi (Mulyasa, 2009).

## **HASIL PENELITIAN**

Proses interaksi edukatif adalah suatu proses terjadinya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Hubungan timbal balik ini dapat digambarkan melalui proses pembelajaran yang terjadi, di mana guru dan peserta didik memiliki peranan yang penting dalam tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran.

Guru selain berperan mengarahkan, mendidik, dan membimbing, guru juga memiliki tugas sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Peserta didik memiliki peran sebagai subyek dalam belajar, di mana peserta didik dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar yang sedang terjadi agar segala potensi yang dimiliki dapat berkembang.

Guru sebagai fasilitator memiliki peranan utama dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yakni yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dapat tercapai. Cara yang dapat digunakan ialah dengan mengadakan perubahan proses belajar mengajar. Salah satu perubahan tersebut ialah guru menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu desain yang sudah direncanakan dan akan diaplikasikan oleh guru sebagai seorang fasilitator dalam proses belajar mengajar, di dalamnya memuat berbagai macam strategi, metode, teknik, dan atau pendekatan pembelajaran.

Terdapat tiga factor yang bisa menjadi pendukung maupun penghambat keberhasilan suatu model pembelajaran yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran

yang diharapkan. Ketiga factor tersebut ialah guru, sarana prasarana, dan peserta didik.

Akan menjadi sebuah kesuksesan di dalam model pembelajaran apabila telah diterapkan dan diaplikasikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yakni tergantung dari tiga factor diantaranya factor guru yang wajib untuk memahami pengetahuan tentang model pembelajaran dan juga harus cermat serta tepat dalam memilih dan menyesuaikan antara model pembelajaran yang akan digunakan dengan materi pelajaran yang akan disajikan dan outcome yang diharapkan. Maka untuk menambah wawasan guru mengenai pengetahuan tentang model pembelajaran, biasanya dibicarakan dalam kegiatan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), faktor sarana dan prasarana yang dimaksud ialah media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar lebih efektif lagi. Hal ini dikarenakan, alokasi jam mata pelajaran yang sudah ada tidak akan terbuang sia-sia hanya untuk menulis materi dipapan tulis walaupun itu hanya garis besarnya saja. Contohnya dengan media cetak seperti buku paket dan LCD, yang difasilitasi oleh pihak sekolah atau madrasah.

Faktor peserta didik, motivasi belajar peserta didik merupakan unsur utama agar

model pembelajaran yang diaplikasikan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Apabila peserta didik sudah memiliki motivasi di dalam dirinya, mereka akan sadar bahwa tugas mereka ke sekolah adalah belajar, selain itu mereka tidak mudah menyerah ketika diberi tugas terkadang terdapat salah satu soal atau tugas yang dirasa sulit, maka mereka akan berusaha untuk memecahkan persoalan itu".(Interview, 2 Desember 2018).

## **KESIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa secara garis besar aplikasi model pembelajaran aktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran telah terlaksana dengan baik yaitu pada ranah kognitif diaplikasikannya metode-metode yang termasuk dalam model pembelajaran aktif dan efektif seperti metode tanya jawab, menghafal, debat, dan menyumbangkan saran. Pada ranah afektif diaplikasikannya metode diskusi kelompok dan resitasi (kerjasama kelompok). Pada ranah psikomotorik diaplikasikannya metode drill atau latihan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmani, Jamal Makmur. 2012. 7 Tips Aplikasi PAKEM. Yogyakarta : Diva Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Hall, Gene E., dkk. 2008. Mengajar dengan Senang. Jakarta : Indeks.
- Hariyanto dan Suyono, 2011. Belajar dan Pembelajaran. Bandung : PT Remaja RosdakaryaMahmud. 2010. Psikologi Pendidikan. Bandung : Pustaka Setia.
- Mulyasa, E. 2009. Kurikulum Yang Di Sempurnakan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami S.C. 2002. Kreativitas dan Keberbakatan. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- N.K, Roestiyah. 2008. Stategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Popham, James W. dan Eva L. Baker. 2003. Teknik Mengajar Secara Sistematis. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammad. 2012. Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta : Bumi Aksara.