

Model Pembelajaran Berbasis Masalah

By kangjo.net

Pembelajaran Berbasis Masalah atau Problem Based Learning (PBL) sebagai rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat 3 ciri utama dari Pembelajaran Berbasis masalah. Pertama, Pembelajaran berbasis Masalah merupakan rangkaian aktifitas pembelajaran artinya dalam implementasinya ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Pembelajaran Berbasis Masalah tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pembelajaran, akan tetapi melalui Pembelajaran Berbasis Masalah siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. Kedua, aktifitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan pendekatan ilmiah adalah proses berpikir induktif dan deduktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu; sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka (*open-ended*) untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan sosial, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru. Pembelajaran ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang jarang menggunakan masalah nyata atau menggunakan masalah nyata hanya di tahap akhir pembelajaran sebagai penerapan dari pengetahuan yang telah dipelajari. Pemilihan masalah nyata tersebut dilakukan atas pertimbangan kesesuaiannya dengan pencapaian kompetensi dasar.

- Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik/mahasiswa didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik/mahasiswa didik berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan
- (2) Dalam situasi PBL, peserta didik/mahasiswa didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan
- (3) PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik/mahasiswa didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Ada lima strategi dalam menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.

1. Permasalahan sebagai kajian
2. Permasalahan sebagai penajakan pemahaman.
3. Permasalahan sebagai contoh.
4. Permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses.
5. Permasalahan sebagai stimulus aktifitas autentik.

Peran guru, peserta didik, dan masalah dalam pembelajaran berbasis masalah dapat digambarkan sebagai berikut.

Guru sebagai pelatih	Peserta didik sebagai problem solver	Masalah sebagai awal tantangan dan motivasi
Bertanya tentang pemikiran Memonitor pembelajaran Menantang peserta didik untuk berpikir Menjaga agar peserta didik terlibat Mengatur dinamika kelompok Menjaga berlangsungnya proses.	Peserta yang aktif Terlibat langsung dalam pembelajaran Membangun pembelajaran.	Menarik untuk dipecahkan Menyediakan kebutuhan yang ada hubungannya dengan pelajaran yang dipelajari

b. Tujuan dan hasil dari model PBL ini adalah :

1. Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
2. Pemodelan peranan orang dewasa.
Pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani gap antara pembelajaran sekolah formal dengan aktifitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah.
Berikut ini aktifitas-aktifitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan,
- Pembelajaran berbasis masalah mendorong kerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- Pembelajaran berbasis masalah memiliki elemen-elemen magang. Hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga peserta didik secara bertahap dapat memahami peran yang diamati tersebut.
- Pembelajaran berbasis masalah melibatkan peserta didik dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.
3. Belajar Pengarahan Sendiri (self directed learning).

Pembelajaran Berbasis Masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru.

Pendekatan PBL ini mengacu pada hal-hal sebagai berikut:

1. Kurikulum : PBL memerlukan suatu strategi sasaran dimana proyek sebagai pusat.
2. Responsibility : PBL menekankan responsibility dan answerability para peserta didik ke diri dan panutannya.
3. Realisme : Kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktifitas ini memungkinkan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.

4. Active-learning : menumbuhkan isu yang berujung pada pertanyaan dan keinginan peserta untuk menemukan jawaban yang relevan, sehingga dengan demikian telah terjadi proses pembelajaran yang mandiri.
5. Umpan Balik : diskusi, presentasi dan evaluasi terhadap para peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga. Ini mendorong ke arah pembelajaran berdasarkan pengalaman.
6. Keterampilan Umum : PBL dikembangkan tidak hanya pada keterampilan pokok dan pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar pada keterampilan yang mendasar seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, self-management.
7. Driving Questions : PBL difokuskan pada pertanyaan atau pada permasalahan yang memicu peserta didik untuk berbuat menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip dan ilmu pengetahuan yang sesuai.
8. Constructive Investigations : sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan para peserta didik.
9. Autonomy : proyek menjadikan aktifitas peserta didik sangat penting.

Langkah – Langkah operasional dalam proses pembelajaran

1. Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Fasilitator memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau *link* dan *skill* yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat masuk dalam atmosfer pembelajaran dan mendapatkan ‘peta’ yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran

2. Pendefinisian Masalah (*Defining the Problem*)

Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan peserta didik melakukan berbagai kegiatan *brainstorming* dan semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat

Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud dapat dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan.

Tahap investigasi memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami.

4. Pertukaran Pengetahuan (*Exchange knowledge*)

Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahuan ini dapat dilakukan dengan cara peserta didik berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya.

5. Penilaian (*Assessment*)

Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran, baik *software*, *hardware*, maupun kemampuan perancangan dan pengujian.

Contoh Penerapan

Sebelum memulai proses belajar-mengajar di dalam kelas, peserta didik terlebih dahulu diminta untuk mengobservasi suatu fenomena terlebih dahulu. Kemudian peserta didik diminta mencatat masalah-masalah yang muncul. Setelah itu tugas guru adalah merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Tugas guru adalah mengarahkan peserta didik untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan pendapat yang berbeda dari mereka.

Memanfaatkan lingkungan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar. Guru memberikan penugasan yang dapat dilakukan di berbagai konteks lingkungan peserta didik, antara lain di sekolah, keluarga dan masyarakat.

Penugasan yang diberikan oleh guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar diluar kelas. Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung tentang apa yang sedang dipelajari. Pengalaman belajar merupakan aktivitas belajar yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka mencapai penguasaan standar kompetensi, kemampuan dasar dan materi pembelajaran. **Pembelajaran Berbasis Masalah di dasarkan pada kemampuan siswa mengkonfrontasi pada isu-isu dan problem nyata yang terjadi disekitar mereka. Sehingga mereka dapat menemukan makna dari penentuan bagaimana mereka mengatasi isu-isu/problem dan melakukan kerja sama untuk mengembangkan solusi /pemecahan permasalahan.**

- Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan.
- Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran, baik *software*, *hardware*, maupun kemampuan perancangan dan pengujian. Sedangkan penilaian terhadap sikap dititikberatkan pada penguasaan *soft skill*, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran dalam pembelajaran. Bobot penilaian untuk ketiga aspek tersebut ditentukan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Penilaian pembelajaran dengan *PBL* dilakukan dengan *authentic assesment*. Penilaian dapat dilakukan dengan portfolio yang merupakan kumpulan yang sistematis pekerjaan-pekerjaan peserta didik yang dianalisis untuk melihat kemajuan belajar dalam kurun waktu tertentu dalam kerangka pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian dalam pendekatan *PBL* dilakukan dengan cara evaluasi diri (*self-assessment*) dan *peer-assessment*.

- *Self-assessment*. Penilaian yang dilakukan oleh pebelajar itu sendiri terhadap usaha-usahanya dan hasil pekerjaannya dengan merujuk pada tujuan yang ingin dicapai (standard) oleh pebelajar itu sendiri dalam belajar.

- *Peer-assessment*. Penilaian di mana pebelajar berdiskusi untuk memberikan penilaian terhadap upaya dan hasil penyelesaian tugas-tugas yang telah dilakukannya sendiri maupun oleh teman dalam kelompoknya.

SUMBER:

- Dahlan, M.D. 1990. Model-Model Mengajar. Bandung: Diponegoro.
- Das Salirawati. 2009. Penerapan Problem Based Learning sebagai upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, Makalah.
- Ibrahim, M dan Nur. 2001. Pengajaran Berdasarkan Masalah. Surabaya : university Press
- Rachmadiarti, Fida. 2001. Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Depdiknas
- Sudjana, D. 1982. Model Pembelajaran Pemecahan Masalah. Bandung: Lembaga Penelitian Ikip Bandung
- Sanjaya, Wina. 2007. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pengajaran. Jakarta : Kencana
- Trianto, 2007. Model Pembelajaran terpadu dalam teori dan paktek. Surabaya: Prestasi Pustaka
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Yamin, Martinis. 2011. Paradigma Baru Pembelajaran. Jambi: Gaung Persada Press