

PENINGKATAN KETERAMPILAN MANAJEMEN PROSES PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INTERAKTIF DI SMP St. ANDREAS, JAKARTA

Ratnawati Susanto

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No.9, Kebun Jeruk, Jakarta Barat - 11510
ratnawati@esaunggul.ac.id

Abstract

The problems of national education which are the focus of the Community Service Program (AbdiMas) to schools are based on: (1) the tendency of learning on teacher activities, (2) identical use of lecture and demonstration methods in teacher activities, and (3) learning materials that emphasize more on concepts rather than competencies. So it is needed the skills of management of innovative and interactive learning process as teacher pedagogic competence.. Implementation of training is given to educators at SMP St. Andreas, Jakarta. using presentation methods, lectures, and active participation of participants in discussions, questions and answers, demonstrations and practices and simulations. The data presentation is done by using quantitative and qualitative analysis. By using Talent Search Matrix the results show that: (1) 62.5% of teachers are in a position to exceed the standard / exceed expectations in building innovative and interactive learning in total from the overall dimensions of social constructivism as well as the use of teaching methods and tools; (2) 25% of teachers have occupied the position of meeting the potential standards and performance of innovative and interactive learning process through the dimension of social constructivism, the use of teaching methods and tools; (3) 12.5% of teachers are in sufficient position to facilitate innovative and interactive learning. The conclusion is that partner schools are ready to design future roles in innovative and interactive learning.

Keywords: *management skills process learning, innovative, interactive*

Abstrak

Permasalahan pendidikan nasional yang menjadi fokus program Pengabdian bagi Masyarakat (AbdiMas) kepada sekolah berdasar pada: (1) kecenderungan pembelajaran atas aktifitas guru, (2) identiknya penggunaan metode ceramah dan demonstrasi dalam aktifitas guru, dan (3) materi pembelajaran yang lebih menekankan pada konsep daripada kompetensi. Proses pembelajaran ini berlangsung menjadi sebuah warisan budaya sebuah ruang kelas. Maka sangat dibutuhkan keterampilan manajemen proses pembelajaran inovatif dan interaktif sebagai kompetensi pedagogik guru. Pelaksanaan pelatihan diberikan kepada para pendidik di SMP St. Andreas, Jakarta. dengan menggunakan metode presentasi, ceramah, dan partisipasi aktif peserta dalam diskusi, tanya jawab, demonstrasi serta praktek dan simulasi. Penyajian data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Dengan menggunakan Talent Search Matrix diperoleh hasil bahwa: (1) 62,5% guru menempati posisi melampaui standar/melebihi harapan dalam membangun pembelajaran yang inovatif dan interaktif secara total dari keseluruhan dimensi konstruktivisme sosial maupun penggunaan metode dan alat pengajaran; (2) 25% guru telah menempati posisi memenuhi standar potensi dan kinerja proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif melalui dimensi konstruktivisme sosial, penggunaan metode dan alat pengajaran; (3) 12,5% guru berada pada posisi cukup dalam memfasilitasi pembelajaran inovatif dan interaktif. Kesimpulan yang diperoleh adalah sekolah mitra siap untuk merancang peran masa depan dalam pembelajaran inovatif dan interaktif.

Kata kunci : keterampilan manajemen proses pembelajaran, inovatif, interaktif

Pendahuluan

Pendidikan menempatkan manusia sebagai subjek, yang memiliki keunikan, memiliki potensi, memiliki jati diri, memiliki kesempatan untuk memahami diri, menemukan diri dan menemukan kecepatan belajarnya untuk aktualisasi diri, harkat dan martabatnya. Perlakuan dalam pembelajaran

yang tidak berorientasi kepada kebutuhan peserta didik, kesulitan peserta didik, kebutuhan peserta didik menjadi bagian dari belajar yang tidak alami dan penuh dengan kondisi tekanan (stress).

Pendidikan tidak dapat dilepaskan dari kondisi perubahan yang terjadi dari era industri ke era informasi menuju kepada komunitas global

dengan teknologi elektronik (Milter dan Stinson, 1995). Sementara era globalisasi ditandari dengan hypercomplexity dan hyperconnectivity, IBM 2010, Friedman 2007, Pink 2008) melengkapi situasi perlunya perubahan dalam segala bidang, termasuk perubahan dalam manajemen proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Demikian hal yang dialami oleh SMP Santo Andreas. Hasil pengamatan dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah di SMP Santo Andreas, Jakarta diperoleh data lapangan bahwa permasalahan saat ini yang dihadapi oleh SMP St. Andreas adalah:

1. Pengetahuan guru mengenai kurikulum 2013 telah dituangkan dengan menyusun Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) dengan sintaks pembelajaran telah mengacu kepada pendekatan ilmiah namun dalam pelaksanaan di lapangan ditemui adanya rutinitas pendekatan ilmiah yang didominasi dengan metode ceramah dan demonstrasi. Hal ini menjadi bagian dari perhatian Manajemen di SMP St Andreas untuk kembali melakukan penyegaran dan membekali keterampilan manajemen proses pembelajaran inovatif dan interaktif kepada guru.
2. Fokus pembelajaran yang masih memiliki kecenderungan pada basis kognitif sehingga hanya menggunakan belahan otak kiri dan tidak menyeimbangkan belahan otak kiri dan kanan di dalam pembelajaran.
3. Pendekatan pembelajaran yang masih berbasis pada teacher oriented, dibandingkan dengan student oriented,.
4. Suasana pembelajaran yang belum optimal dalam menerapkan PAIKEM.

Maka perlu peningkatan keterampilan manajemen proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan asil penelitian empiris yang menunjukkan bahwa:

1. Publikasi terbaru tentang pendidikan profesional mengakui pentingnya melatih siswa dalam sains, namun tampaknya juga menyetujui perlunya mengubah pedagogi untuk belajar dan belajar. (Dall'Alba dan Sandberg, 2006: 404),
2. Menciptakan iklim emosional positif di samping kondisi formal lingkungan belajar yang baik. (Pekrun et.al: 2002).
3. Menawarkan tantangan dengan pembelajaran percaya diri dan bekerja di masyarakat melalui kerjasama tim untuk membangun pengetahuan (Edmondson, 1999).
4. Pemberdayaan kontekstual dari lingkungan belajar untuk menciptakan hubungan yang berarti melalui otonomi dan dukungan (Brookfiels, 1991; Shor 1992).

5. Keefektifan tim adalah masalah keamanan psikologis yang lebih bergantung pada kepercayaan serta tantangan dan kegagalan adalah wahana belajar. (Pile, 1979).
6. Mengintegrasikan umpan balik proaktif dan berkesinambungan untuk membantu adaptasi, mendorong motivasi berkelanjutan dan tingkat kinerja anak didik.

Maka pembelajaran inovatif dan interaktif menjadi suatu pendekatan yang mencirikan penerapan Kurikulum 2013 yang menjadi landasan pembelajaran di SMP St. Andreas.

Keterampilan Manajemen Proses Pembelajaran.

Keterampilan manajemen proses pembelajaran merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki seorang guru. Pembelajaran merupakan suatu proses, kondisi dan peristiwa yang direncanakan, diorganisasikan, dikendalikan dan dievaluasi melalui langkah-langkah yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik sebagai pembelajar dan guru sebagai pendidik.

Davis Mc.Kay, Gage, N.L & Berliner, DC (2008:12) mengemukakan bahwa: pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Kemampuan masing-masing siswa dalam suatu mata pelajaran hendaknya disesuaikan pula dengan kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik dan kemampuan afektif. Hal ini menandakan bahwa terjadi suatu proses pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan individu.

Proses pembelajaran tersebut menandai perlunya memfasilitasi siswa untuk belajar bagaimana caranya belajar sebagai akibat dari perubahan paradigma lama kepada paradigma baru. Paradigma lama menekankan pembelajaran yang sarat dengan pemberian materi seperti menuangkan isi ke dalam ember sehingga menjadi penuh. Sementara paradigma baru menekankan pada suatu proses tatanan bagaimana siswa belajar dengan memperhatikan perbedaan individual berupa minat, bakat dan potensi.

Penelitian pedagogi (1980) memberikan gambaran adanya pergeseran berbasis konten kepada cara siswa belajar. Belajar aktif ini menekankan pada suatu kondisi bagaimana seharusnya siswa belajar di dalam kelas, tidak sekedar mendengarkan, tetapi juga membaca, menulis, mendiskusikan dan memecahkan masalah (Chickening and Gamson, 1980).

Maka keterampilan manajemen proses pembelajaran menjadi kompetensi pedagogik yang mencirikan kompetensi seorang guru.

Inovatif

Inovatif menjadi sesuatu yang dipikirkan setiap orang. Juga menjadi sebuah definisi. Inovasi juga menjadi sebuah inspirasi.

Inovatif berarti sesuatu yang baru. Baru dapat dimaknai secara luas yang berarti adalah memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman dengan cara-cara yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran inovatif sangat berkaitan erat dengan peran pendidik untuk memfasilitasi dan peran peserta didik dalam antusiasmenya dalam belajar.

Pandangan setiap orang mengenai inovasi sangat bervariasi. Pertanyaan mengenai inovasi juga mencakup beberapa hal, seperti:

1. Apakah inovasi harus direncanakan secara perlahan ataukah justru menjadi suatu lompatan secara radikal.
2. Bagaimana dan apa yang harus terkandung dalam suatu inovasi.
3. Apakah inovasi menunggu kebijakan pemerintah ataukah justru dari bawah, dari guru dan di lapangkannya inovasi itu muncul dan digagas.
4. Mana yang lebih penting dan harus diciptakan, inovasi itu sendiri ataukah inovator.

Kita meyakini bahwa inovasi harus dibangun berdasarkan kenyataan dan yang terjadi di lapangan, bersama guru, bersama siswa dan dalam konteks organisasi pembelajaran. Guru memiliki tugas memfasilitasi terjadinya siswa belajar bagaimana belajar. Hal ini berarti guru harus mampu merancang pengalaman belajar, mampu menggunakan sumber belajar, metode mengajar, alat mengajar dan memiliki strategi dan pendekatan belajar.

Poin penting untuk memahami pembelajaran yang inovatif tidak dapat dilepaskan dari:

1. Peran pengajar
2. Proses kegiatan yang terjadi dalam kelas.

Kata kuncinya adalah peran pengajar dan proses kegiatan di kelas menggambarkan apakah lingkungan belajar itu inovatif ataukah tidak.

Peran pengajar dalam pembelajaran inovatif sangat ditentukan oleh karakteristik dari pengajar itu sendiri, yang meliputi:

1. Pengajar yang menjadikan kestabilan sebagai hal rutin.
2. Pengajar yang menunggu kebijakan sekolah.
3. Pengajar yang melakukan perubahan sebagai hal yang memberi tantangan.

Karakteristik yang mencirikan pengajar dalam pembelajaran inovatif menjadi suatu pengembangan, baik produk, proses dan layanan dari pengajar itu sendiri. Hal ini dapat memberikan ciri nilai kepuasan konsumen yang menerima pengalaman belajar dari guru sebagai pendidik.

Pembelajaran inovatif berarti tersedianya lingkungan belajar yang inovatif, baik ruang kelas, sekolah, perpustakaan, ruang kerja guru, tempat lain yang menjadi tempat belajar. Lingkungan belajar yang inovatif akan mampu menampung dan mengkomodir praktik pendidikan yang berkembang dan berubah dan berfokus pada kebutuhan masa depan. Lingkungan belajar inovatif meliputi fisik, sosial dan pedagogis dan memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan sendiri dalam dimensi kognitif, psikomotor dan afektif sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

Ketujuh prinsip pembelajaran inovatif meliputi:

1. Peserta didik menjadi pusat dari apa yang terjadi di kelas yang berpusat pada kognitif dan pertumbuhan peserta didik.
2. Belajar sebagai suatu proses sosial yang melibatkan interaktif dan keterhubungan sosial dengan pihak-pihak dan sumber belajar lainnya.
3. Belajar melibatkan proses aktivitas mental dan emosi untuk menerima gagasan, motivasi, keyakinan proses penerimaan dan pemahaman atas pengalaman belajar.
4. Siswa belajar dengan membawa pengalaman belajar sebelumnya.
5. Siswa perlu memiliki pengalaman belajar mencapai kesuksesan akademik dan menemukan.
6. Siswa perlu memiliki pengalaman belajar melalui penilaian yang efektif, bermakna, dan dalam suasana informal.
7. Pengalaman belajar perlu terhubung dengan berbagai disiplin ilmu dan dalam realita kehidupan.

Interaktif

Keaktifan peserta didik dan pendidik beralngsung secara multi arah. Interaktif keduanya menyatu dalam 9 konteks belajar, yang mencakup:

1. Tujuan
2. Isi materi
3. Sumber belajar
4. Target siswa
5. Guru
6. Strategi pembelajaran
7. Hasil
8. Kematangan
9. Lingkungan

Interaktif itu dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Interaktif Konteks Pembelajaran

Konstruktivisme Sosial

Interaktif peserta didik dalam konteks pembelajaran diperkuat oleh pendapat Dr. Richard J. Light (Harvard School of Education) bahwa: orang belajar akan menjadi sangat efektif bila berinteraksi dengan peserta didik lainnya. Hal ini berarti bahwa pembelajaran perlu diarahkan dengan membangun Konstruktivisme sosial.

Konstruktivisme sosial dapat dibangun melalui upaya untuk membentuk dan berpartisipasi dalam kelompok belajar kecil. Siswa yang belajar dalam kelompok meskipun hanya seminggu sekali akan membuat mereka lebih banyak terlibat dalam pengalaman belajarnya. Hal tersebut mendorong para siswa menjadi lebih siap untuk belajar secara bersama dibandingkan kesiapan untuk belajar secara individu.

Oleh karena itu, dalam konstruktivisme sosial, peran guru adalah memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik lagi.

Upaya membangun konstruktivisme sosial terkait erat dengan penerapan teori-teori belajar:

1. Teori kognitif: mendasarkan pikiran dan konsep dasar yang dimiliki oleh siswa.
2. Teori humanistik : bahwa proses belajar terjadi karena komunikasi personal.
3. Teori Gestalt: bahwa unsur-unsur yang terlibat dalam proses belajar tidak terpisahkan tetapi merupakan totalitas dalam membentuk medan belajar.

Membangun konstruktivisme sosial berarti terjadinya transformasi pembentukan pengetahuan, keterampilan, afektif dan interaksi sosial dalam pembelajaran. Terjadinya transformasi sangat dimungkinkan untuk dimediasi dengan menggunakan metode dan alat pedagogik yang dibutuhkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyatukan integrasi pengalaman dan hasil belajar dalam domain-domain kognitif, psikomotor dan afektif dalam interaksi sosialnya

secara utuh dari yang tradisional kepada yang menimbulkan konstruktivisme sosial.

Penggunaan metode dan alat mengajar bergerak dari yang konvensional yang bersifat interaksi searah kepada yang memberikan peluang timbulnya interaktif sosial yang multi arah. Semakin tinggi tingkat metode dan alat yang mampu memberikan peluang interaktif multi arah maka akan semakin tinggi tingkat peluang konstruktivisme sosial terbentuk,

Metode pengajaran yang mampu menumbuhkan peluang konstruktivisme sosial adalah sebuah prinsip dan aktivitas pedagogis yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran aktif (Hannan dan Silver, 2000). Pergeseran metode pengajaran mulai dari tingkat yang paling rendah hingga ke tingkat yang paling tinggi apabila digunakan dalam pengalaman konstruktivisme sosial mencakup sebagai berikut:

1. *Student led discovery* (siswa memimpin penemuan)
2. *Teamwork* (kerja tim)
3. *Project based learning* (pembelajaran berbasis proyek)
4. *Exchange programs* (program pertukaran)
5. *Special expert sessions* (sesi khusus ahli)
6. *Work based learning* (pembelajaran berbasis kerja)
7. *Distance/On line learning* (pembelajaran jarak jauh/online)
8. *Simulation and learning Games* (simulasi dan permainan)
9. *Role playing* (bermain peran)
10. *Fieldwork* (pekerjaan lapangan)
11. *Internship* (magang)
12. *Peer tutoring (bimbingan rekan)*

Penggunaan alat pengajaran terintegrasi metode pengajaran dicirikan dengan seberapa kemampuan tingkat interaktif alat pengajaran tersebut dalam menghubungkan kemampuan konstruktivisme sosial, yang terdiri dari tingkatan paling rendah ke tingkat paling tinggi sebagai berikut:

1. *Black/whiteboard*
2. *Textbook*
3. *Transparencies*
4. *Powerpoint presentation*
5. *Movies*
6. *Software*
7. *Internet*
8. *E-learning*
9. *Social networks*

Target Program abdimas ini adalah:

1. Tersedianya Pemetaan kondisi manajemen proses pembelajaran berdasarkan hasil analisis evaluasi diri.
2. 8 orang guru SMP St. Andreas dapat melakukan evaluasi diri terhadap standar rancangan proses pembelajaran melalui analisis RPP.
3. 8 guru SMP St. Andreas mendapatkan pengetahuan mengenai keterampilan manajemen proses pembelajaran inovatif dan interaktif.
4. 8 guru SMP St. Andreas menerapkan kemampuan manajemen proses pembelajaran inovatif dan interaktif.
5. 8 guru SMP St. Andreas dapat memetakan dampak yang timbul sebagai pengaruh penerapan manajemen pembelajaran inovatif dan interaktif.
6. Handout mengenai keterampilan manajemen proses pembelajaran inovatif dan interaktif.
7. Publikasi dalam Jurnal Abdimas Universitas Esa unggul sehingga menjadi bagian dari manajemen pengetahuan yang terdokumen-tasikan dan bagian referensi kekayaan karya intelektual bagi masyarakat dan lembaga pendidikan.
8. HAKI.

Peralatan yang dipakai dalam kegiatan ini adalah:

1. Proyektor; Proyektor digunakan untuk menampilkan paparan mengenai pengetahuan Manajemen Pembelajaran Inovatif dan Interaktif.
2. Laptop/Komputer; Laptop atau komputer digunakan untuk mena-yangkan konsep pengetahuan.
3. Pengeras suara/speaker; Pengeras suara sangat dibutuhkan untuk memperbesar volume laptop/komputer sehingga audiens dapat lebih mudah menangkap penjelasan dan diskusi, sharing dan tanya jawab.
4. Handout materi dan instrument (Angket dan RPP).

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh pada setiap tahapan pelaksanaan dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Tahapan Evaluasi Diri Berdasarkan Angket Evaluasi Diri

Hasil Tahapan Evaluasi diri dipetakan atas tujuh dimensi sebagai berikut: (1) Tantangan pendidikan, (2). Membangun inovasi, (3) Komunitas inovasi, (4) Peran pengajar, (5) Membangun konstruk-tivisme sosial, (6) Metode pengajaran, (7) Alat pengajaran.

Hasil analisis evaluasi diri atas ketujuh dimensi dapat digambarkan sebagai berikut:

Dimensi Pertama: Tingkat Tantangan Pendidikan.



Gambar 2
Tingkat Tantangan Pendidikan

Hasil analisis menunjukkan bahwa : (1) Tingkat tantangan pendidikan yang dihadapi berada pada kategori sedang, yang berarti cukup memiliki tantangan pendidikan dalam pembelajaran inovatif dan interaktif, baik dalam hal tingkat tantangan dalam menciptakan kondisi belajar bagaimana belajar, tingkat kondisi formal lingkungan belajar, tingkat tantangan terkait rasa percaya diri siswa, dan terkait tingkat kerjasama tim dalam membangun pengetahuan; (2) 89% (8 orang guru) guru cukup memiliki tantangan pendidikan dalam pembelajaran inovatif dan interaktif, sementara 11% (1 orang guru) guru memiliki tantangan yang tidak berarti (rendah).

Dimensi Kedua: Membangun Inovasi dan Interaktif Pembelajaran.



Gambar 3
Tingkat Inovasi dan Interaktif Pembelajaran

Hasil analisis menunjukkan bahwa : (1) Tingkat inovasi dan interaktif pembelajaran berada pada kategori tinggi, yang berarti bahwa tingkat inovasi dan interaktif pembelajaran telah terlaksana di SMP St. Andreas berdasarkan hasil evaluasi diri, (2) Tingkat terapan yang telah terlaksana dengan kategori tinggi terletak pada hamper semua sub dimensi, yaitu pada bagaimana perubahan terhadap pengajaran dilakukan dengan teratur dan cepat, juga pada sub dimensi untuk mengkritisi hal apa dan

bagaimana dalam mengajar, serta pada focus menciptakan tumbuhnya inovator-inovator di kalangan guru dibandingkan hanya pada tumbuhnya inovasi, sementara (3) upaya untuk menumbuhkan inovasi dan interaktif pembelajaran berada pada posisi rata-rata seimbang antara menunggu pada kebijakan pemerintah dan menggagas dari pem-bicaraan guru di lapangan.

Dimensi ketiga: Komunitas Inovasi.



Gambar 4
Tingkat Peran Komunitas Sekolah Dalam Menciptakan Inovasi

Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) Tingkat peran inovator dalam peran kepala sekolah, pendidik dan anak berada pada tahap sedang, yang berarti memberikan kontribusi yang cukup dalam berinovasi, (2) Terdapat 89% (8 orang) guru yang berada pada kategori cukup memberikan kontribusi sebagai innovator dalam pembelajaran, sementara 11% (1 orang) diantaranya berada pada posisi yang tinggi sebagai innovator dalam pembelajaran Fisika.

Dimensi keempat: Peran Pengajar.



Gambar 5
Tingkat Peran Pengajar

Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) rerata pengajar memiliki peran yang cukup dalam tindakan inovasinya sebagai pengajar; (2) 78% (7 orang) pengajar memiliki kontribusi yang cukup dalam tindakan inovasinya, sementara 22% (2 orang) rendah dalam tindakannya sebagai inovator.

Dimensi kelima: Membangun Konstruktivisme Sosial.



Gambar 6
Upaya Membangun Konstruktivisme Sosial

Hasil analisis menunjukkan bahwa : (1) upaya membangun konstruktivme sosial dalam pembelajaran berada pada kategori sedang, yang berarti cukup kuat upaya dilakukan; (2) terdapat 78% (7 orang) guru yang memperlihatkan konsistensi upaya yang tinggi membangun konstruktivisme sosial; dan 22% (2 orang) guru yang cukup konsisten.

Dimensi keenam: Pergerakan Penggunaan Metode Pengajaran Yang Inovatif dan Interaktif.



Gambar 7
Tingkat Variasi Penggunaan Metode Pengajaran Inovatif dan Interaktif Dalam Membangun Konstruktivisme Sosial

Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) tingkat variasi dalam penggunaan metode pengajaran yang inovatif dan interaktif dalam membangun konstruktivisme sosial pembelajaran berada pada posisi yang cukup kuat dilakukan para guru; (2) terdapat 78% (7 guru) yang memiliki konsistensi kuat dalam penggunaan metode untuk membangun konstruktivisme pembelajaran, dan 22% (2 orang) guru cukup memiliki konsistensi.

Dimensi ketujuh: Pergerakan Penggunaan Alat Pengajaran Yang Inovatif dan Interaktif Dalam Membangun Konstruktivisme Sosial.

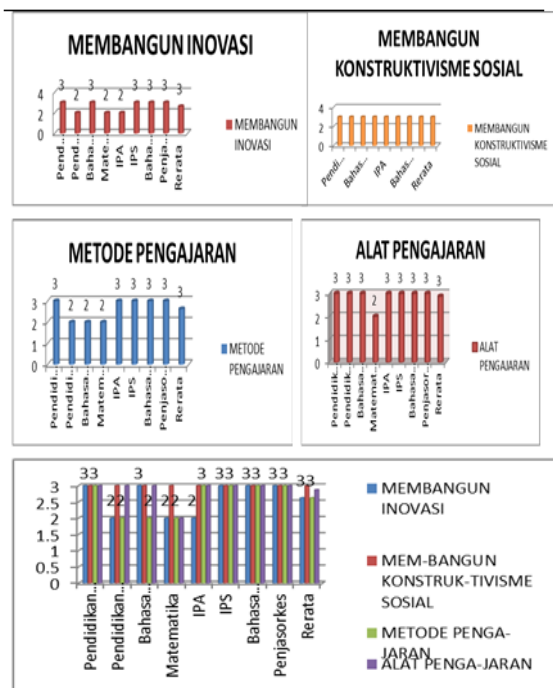


Gambar 8.

Tingkat Penggunaan Alat Pengajaran Inovatif dan Interaktif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) Tingkat penggunaan alat pengajaran inovatif dan interaktif berada pada posisi rata-rata cukup kuat dalam integrasi kepada metode pengajaran yang menumbuhkan pola konstruktivisme sosial; (2) terdapat 11% (1 orang) yang sangat kuat mengintegrasikan alat pengajaran inovatif dan interaktif guna mendukung metode pengajaran yang menumbuhkan konstruktivisme sosial, hal ini menonjol dalam mata pelajaran pendidikan agama.

2. Tahap Pemetaan Melalui Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP).



Gambar 9

Pemetaan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Berdasarkan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP)

3. Pada tahap pelatihan diberikan pengetahuan tentang:

a. Reflektif perlunya inovasi

- 1) Reflektif perubahan era industri ke era informasi menuju kepada komunitas global dengan teknologi elektronik (Milter dan Stinson, 1995).
- 2) Globalisasi, hypercomplexity dan hyperconnectivity, IBM 2010, Friedman 2007, Pink 2008).
- 3) Penelitian empiris:

- a) Publikasi terbaru tentang pendidikan profesional mengakui pentingnya melatih siswa dalam sains, namun tampaknya juga menyetujui perlunya mengubah pedagogi untuk belajar dan belajar. (Dall'Alba dan Sandberg, 2006: 404),
- b) Menciptakan iklim emosional positif di samping kondisi formal lingkungan belajar yang baik. (Pekrun et.al: 2002).
- c) Menawarkan tantangan dengan pembelajaran percaya diri dan bekerja di masyarakat melalui kerjasama tim untuk membangun pengetahuan. (Edmondson, 1999).
- d) Pemberdayaan kontekstual dari lingkungan belajar untuk menciptakan hubungan yang berarti melalui otonomi dan dukungan (Brookfiels, 1991; Shor 1992).
- e) Keefektifan tim adalah masalah keamanan psikologis yang lebih bergantung pada kepercayaan serta tantangan dan kegagalan adalah wahana belajar. (Pile, 1979).
- f) Mengintegrasikan umpan balik proaktif dan berkesinambungan untuk membantu adaptasi, mendorong motivasi berkelanjutan dan tingkat kinerja anak didik.

b. Pemetaan peran tenaga pengajar

Pemetaan tenaga pengajar dilakukan bagi 9 tenaga pendidik berstatus tetap yang memiliki kelengkapan dokumen angket dan RPP. Berdasarkan hasil analisis evaluasi diri melalui Angket (Peta Potensi) dan evaluasi RPP (kinerja) dapat dideskripsikan dengan tabel berikut ini.

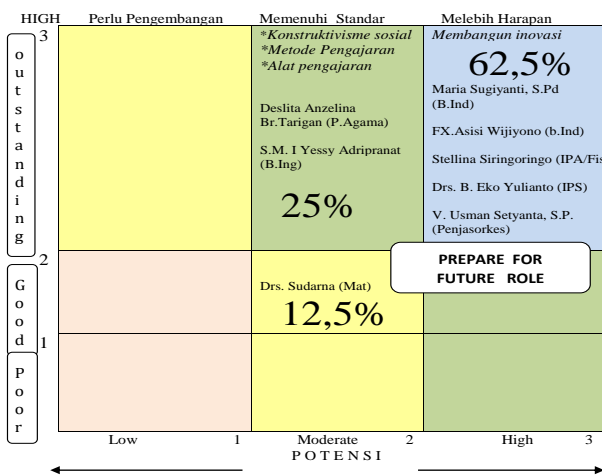
Tabel 1
Peta Potensi dan Kinerja Pembelajaran Inovatif dan Interaktif

NO	DIMENSI	POTENSI	KINERJA
1.	Membangun inovasi	3	3
2.	Konstruktivisme sosial	2	3
3.	Metode pengajaran	2	3
4.	Alat pengajaran	2	3
	RERATA	2	3

Tabel 2
Peta Kondisi Tenaga Pendidik St. Andreas Terhadap Pembelajaran Inovatif dan Interaktif

No	Nama	Mapel	Membangun Inovasi (Potensi, Kinerja)	Konstruktivisme Sosial (Potensi, Kinerja)	Metode Pengajaran (Potensi, Kinerja)	Alat Pengajaran (Potensi, Kinerja)	Rerata
1.	Deslita	P.Agm	(3,3)	(2,3)	(2,3)	(3,3)	(2,3)
2.	Maria S S.Pd	Ind	(3,3)	(3,3)	(3,2)	(2,3)	(3,3)
3.	FX. Asisi w Drs. Sudama	Ma	(3,3) (3,2)	(3,3) (2,3)	(3,2) (2,2)	(2,3) (2,2)	(3,3) (2,2)
4.	Stellina Siringoringo	IPA (Fis)	(3,2)	(3,3)	(3,3)	(2,3)	(3,3)
5.	Drs. B. Eko Yulianto	IPS	(3,3)	(3,3)	(3,3)	(2,3)	(3,3)
6.	S.M. I Yessy A	B>Ing	(2,3)	(3,3)	(3,3)	(2,3)	(2,3)
7.	V. Usman S	Penjasorkes	(3,3)	(3,3)	(3,3)	(2,3)	(3,3)

Dari hasil tabel tersebut, peta kondisi tenaga pendidik SMP St. Andreas dapat digambarkan dengan mengadopsi Peta *Talent Search matrix* (TSM) sebagai berikut:



Gambar 10
Peta TSM Pembelajaran Inovatif dan Interaktif

Dengan mengadopsi Talent Search Matrix (TSM), dapat dinyatakan hasil analisis bahwa: (1) Tingkat inovatif pembelajaran yang meliputi 4 dimensi membangun inovasi, konstruktivisme sosial, penggunaan metode dan alat mengajar dari 8 guru tetap yang dimiliki SMP St Andreas berada pada posisi sangat kuat/outsatanding/melampaui harapan (62,5%) antara potensi dan kinerja, (2) 25% (2 orang) berada pada posisi memenuhi standar; dan (3) 12,5% (1 orang) berada pada posisi cukup memenuhi standar.. (4) secara utuh dinyatakan bahwa 100% (8 orang) guru tetap dinyatakan siap untuk peran inovator dalam pembelajaran inovatif dan interaktif.

- c. Cara membangun inovasi berbasis konstruktivisme sosial

Dengan melihat hasil pemetaan, maka langkah yang dibangun tim abdimas adalah merekomendasikan kepada manajemen sekolah (kepala sekolah dan wakil kepala sekolah) untuk membangun konstruktivisme sosial melalui:

- 1) Membentuk ke 8 guru tetap sebagai tim inovator SMP St. Andreas.
 - 2) Membentuk misi *SuperVision* dalam kegiatan supervise pertemanan.
4. Pada tahap pembinaan dan pendampingan guru dilakukan pemetaan RPP terhadap tingkat pembelajaran inovatif dan interaktif
- Pemetaan lanjut diarahkan pada 2 sasaran, yaitu:
- a. Sasaran pertama: meningkatkan peta TSM pada kategori 37,5% (3 orang) ke peningkatan TSM kondisi melampaui standar melalui pelatihan pengembangan konstruktivisme sosial melalui peningkatan peran dalam membangun inovasi, mengembangkan kemampuan penerapan teori belajar, penguasaan metode dan alat pengajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - b. Sasaran kedua, meningkatkan peran innovator kepada transformasi kompetensi konstruktivisme sosial kepada guru tidak tetap sejumlah 7 orang.
5. Pada tahap monitoring diintegrasikan dengan tahap evaluasi hasil: sebagai diskusi temuan dan pengembangan.
- a. Pembahasan hasil analisis peta TSM sebagai kekuatan pembelajaran dan SDM.
 - b. Rekomendasi langkah temuan tim innovator.
 - c. Temuan kecenderungan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa

dalam RPP.

- d. Penguatan penyusunan RPP.
- e. Peningkatan keterampilan metakognisi sebagai langkah lanjut penguatan konstruktivisme sosial.

Kesimpulan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP Santo Andreas memberikan data atas hasil bahwa sekolah dan guru dalam menggagas pembelajaran yang inovatif dan interaktif berada pada kondisi siap untuk merancang peran masa depan, dengan progress kemampuan manajemen pembelajaran:

1. Guru menempati 62,5% siap untuk merancang pembelajaran yang melampaui standar yang ditetapkan.
2. Kemampuan guru mencapai 25% peningkatan kinerja proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif melalui dimensi konstruktivisme sosial, penggunaan metode dan alat pengajaran.
3. 12,5% guru berada pada posisi cukup dalam memfasilitasi pembelajaran inovatif dan interaktif.

Daftar Pustaka

Abu Bakar, Nursiah. (2011). *Penggunaan Pembelajaran Interaktif di Internet dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Rendah*. Malaysia: Universitas Teknologi Malaysia.

Aminudin, Nurhayati. (2014). *Keberkesanan Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Intrinsik Pelajar Dalam Pembelajaran Sains*. Malaysia: Universitas Pendidikan Sultan Idris.

Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : Handbook 1, Cognitive Domain*. New York : Davis McKay. Gage, N.L. & Berliner, D.C.

D.Walker. Timothy. (2017). *Teach Like Finland*. New York: W.W. Norton & Company., Inc.

Entang M & T. Raka Joni. (1983). *Pengelolaan Kelas*, Jakarta: P2LPTK,.

Gora, Winastwan dan Sunarto. (...). *Pakematik, Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.

Hannaford, Carla. (2007). *Why Learning is Not All in Your Head*, Great River Book.

<http://www.kompasiana.com/ardiishere/membangun-pendidikan-yang-memanusiakan-pandangan-mengenai-pendidikan-menurut-driyarkara>.

Nur Sasongko, Rambat. (2004). *Laporan Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Akademis Emosional Berbasis Kompetensi Untuk Peningkatan Mutu Proses dan Hasil Belajar*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.