

MENJELASKAN METODE PEMBELAJARAN SEUSIA REMAJA

Wadira Anakoda¹, Agits Risalatul Aulia², Selvi Puspitasari³, Munasir Munasir⁴

^{1,2,3,4} PAI Fakultas Tarbiyyah Institut Miftahul Huda Subang

¹Dirakeluarani@gmail.com, ²risalatulaulia97@gmail.com,

³selvipuspitasari097@gmail.com, ⁴munasirmpd9@gmail.com

ABSTRACT

This article discusses the importance of selecting and applying learning models that are relevant to the psychological characteristics and social context of adolescents in the postmodern and digital era. As the internet generation, adolescents require learning approaches that integrate mastery of academic content with character development and critical thinking. Through a conceptual study of the functions, objectives, and principles of national education as mandated by Law Number 20 of 2003, this article emphasizes that the goal of education is to develop Indonesian individuals who are faithful, morally upright, creative, independent, and possess Pancasila-based character. Three learning models—exemplary learning, brain-based learning, and e-learning—are examined within this framework and considered relevant for adolescents. The exemplary learning model positions educators as role models in all aspects of life, not only in the classroom. Brain-based learning emphasizes experiential learning and the optimization of brain function through contextual and meaningful activities. Meanwhile, e-learning offers flexibility and the use of digital technology that aligns with the characteristics of today's adolescent generation. This study concludes that no single learning model is entirely ideal; therefore, an innovative and collaborative approach that integrates multiple models is necessary to address contemporary challenges and achieve national education goals.

Keywords: Adolescent learning, Learning models, Adolescent learning

ABSTRAK

Artikel ini membahas pentingnya memilih dan menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik psikologis dan konteks sosial remaja di era postmodern dan digital. Sebagai generasi internet, remaja membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penguasaan materi dengan pembangunan karakter dan pemikiran kritis. Dengan melakukan studi konseptual tentang fungsi, tujuan, dan prinsip pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, artikel ini menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan orang Indonesia yang beriman, berakhlik, kreatif, mandiri, dan berkarakter pancasilais. Tiga model pembelajaran—model keteladanan, model berbasis otak, dan model e-learning—dibahas berdasarkan kerangka tersebut dan dianggap relevan untuk remaja. Menurut model

keteladanan, pendidik berfungsi sebagai contoh dalam setiap aspek kehidupan, bukan hanya di ruang kelas. Pembelajaran berbasis pengalaman menekankan pengoptimalan fungsi otak melalui aktivitas yang kontekstual dan bermakna. E-learning, di sisi lain, memberikan fleksibilitas dan pemanfaatan teknologi digital yang sesuai dengan sifat generasi remaja modern. Menurut penelitian ini, tidak ada satu model pembelajaran yang benar-benar ideal. Oleh karena itu, untuk menjawab tantangan perkembangan zaman dan mencapai tujuan pendidikan nasional, diperlukan pendekatan kerja sama yang inovatif dan kolaboratif.

Kata Kunci: Pembelajaran remaja, Model Pembelajaran, Pembelajaran pada Remaja

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam pendidikan. Unsur lainnya ialah kurikulum, pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, sarana dan prasarana, dan unsur lainnya. Setiap unsur tersebut mestinya dilihat dan atau dipahami sebagai kesatuan yang saling terkait antara yang satu dengan yang lain. Pendidik tidak berdiri sendiri. Ia amat terkait dengan kurikulum, peserta didik, dukungan sarana dan prasarana, dan unsur yang lain. Demikian juga halnya dengan pembelajaran. Ia terkait dengan unsur yang lain sebagaimana pendidik tadi. Oleh karena itu, dalam memikirkan, memilih, dan merumuskan model pembelajaran juga amat penting mempertimbangkan keseluruhan unsur tersebut.

Aspek lain ialah bahwa konteks juga turut mempengaruhi dalam mendesain model pembelajaran. Misalnya dalam era postmodern,

keragaman merupakan salah satu cirinya. Itulah sebabnya, istilah pluralitas cukup menguat dewasa ini. memang cukup populer ketika bicara tentang agama, tetapi diferensiasi masyarakat tetap merupakan ciri masyarakat postmodern. Masyarakat postmodern ibaratkan masyarakat eksperimen, suatu masyarakat yang tidak memiliki model baku. Sebaliknya keragaman model justru dilihat sebagai kekuatan

Internet merupakan salah satu media pendukung keragaman itu. Globalisasi membuat dunia terasa sebagai desa. itulah generasi remaja atau pemuda saat ini yaitu generasi internet. Internet membuat manusia termasuk remaja dan pemuda di dalamnya terjalin atau terhubung dengan manusia dari berbagai belahan dunia. Konsekuensinya jelas bahwa ia dihadapkan dengan ragam warna budaya dunia yang sedikit banyak mempengaruhi cara berpikir dan bertindak nya. Dengan kata lain, Internet turut mempengaruhi manusia

dalam cara ia memandang dan membangun dunianya. Jika hal itu diterima, maka cara berpikir postmodern tentu berpengaruh juga dalam dunia pendidikan termasuk dalam hal pemilihan model pembelajaran di kalangan remaja.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi pustaka dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Proses penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi sumber informasi dari artikel, buku, jurnal ilmiah, dan dokumen lain yang relevan. Selanjutnya, peneliti melakukan penyelidikan menyeluruh untuk mengumpulkan literatur yang relevan dengan subjek penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui berbagai metode pembelajaran pada anak usia remaja. Analisis dimulai dengan mengidentifikasi kesimpulan utama, argumen, dan kerangka konseptual dari penelitian sebelumnya. Selanjutnya, peneliti menyusun literatur sebelumnya, menghubungkan hasilnya, dan menyajikannya secara terstruktur dalam penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Fungsi, Tujuan dan Prinsip Pendidikan

Sistem pendidikan di Indonesia cukup dinamis. Salah satu indikasinya nampak dalam kurikulum pendidikan yang cenderung cepat berubah. Hal ini dapat dimengerti mengingat kurikulum khususnya dan sistem pendidikan umumnya dirancang untuk menjawab perubahan zaman. Meskipun demikian, tetap menyisakan persoalan. Salah satunya ialah belum sempat diterapkan, sudah diubah atau diterapkan setengah hati. politik pendidikan juga turut menentukan wajah pendidikan Indonesia. Beda Menteri, beda Presiden, beda Gubernur, beda Bupati atau Walikota, beda kebijakannya.

Meskipun demikian, sebenarnya ada sistem baku yang dapat menjadi rujukan bersama yakni Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang tersebut dapat dilihat dan atau dimaknai sebagai garis-garis besar haluan negara di bidang pendidikan. Di sana menjelaskan tentang arah pendidikan nasional Indonesia. Pasal 3 menyebutkan bahwa mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat merupakan fungsi pendidikan nasional. Sementara itu, tujuannya untuk menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, bertanggung jawab. Demikian juga prinsip pendidikan haruslah diselenggarakan secara demokratis,

berkeadilan, tidak diskriminatif (menjunjung HAM, nilai agama, nilai budaya, dan keragaman), sistem terbuka dan multikultural, proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa sepanjang hayat, diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung, serta melibatkan seluruh komponen masyarakat.

Ketiga hal di atas (fungsi, tujuan, prinsip) merupakan mega proyek pembangunan manusia Indonesia. Apa yang dapat disimpulkan ialah bahwa sistem pendidikan nasional bercita-cita menghasilkan sumber daya manusia warga Indonesia yang Pancasila. Budaya pancasila itu merupakan budaya unggul Nusantara. Warga Indonesia yang mampu menghargai perbedaan, menjunjung tinggi nilai-nilai ke-Tuhan-an dan kemanusiaan, mengedepankan musyawarah untuk mufakat, kekeluargaan, persatuan, dan keadilan merupakan wujud dari pengamalan pancasila. Jika dibahasakan dengan satu istilah, maka "Manusia Unggul" merupakan istilah yang relevan untuk menggambarkan cita-cita ideal pendidikan Indonesia. dengan kata lain, pendidikan nasional menekankan kepada pembentukan karakter agar dihasilkan manusia Indonesia yang berkarakter pancasila.

Potret Buram Pendidikan Indonesia

Sistem pendidikan di Indonesia masih menyisakan pekerjaan rumah yang cukup berat. Sebab ada indikasi bahwa tujuan pendidikan nasional masih belum bisa dicapai sepenuhnya. Cita-cita luhur pendidikan Indonesia segera dinodai oleh potret buruk karakter masyarakat. Bukan saja warga masyarakatnya, melainkan juga para praktisi pendidikan. Jejak digital memperlihatkan perilaku amoral dalam dunia pendidikan seperti korupsi dana pendidikan,⁷ perselingkuhan oknum-oknum yang bekerja di bidang pendidikan,⁸ Perbuatan asusila yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik (baik terhadap siswa maupun mahasiswa).⁹ Hal ini menjelaskan bahwa public figure atau keteladanan atau panutan merupakan faktor yang amat penting dalam menentukan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Apakah sistem pendidikan di Indonesia memang seburuk itu? tentu tidak. Namun mengalihkan pandangan dari noda keteladanan dan mengabaikannya begitu saja, bukan pilihan bijak. Ia mesti dilihat sebagai lampu peringatan menuju pendidikan yang lebih baik.

Model Pembelajaran Pada Usia Remaja

Lalu model pembelajaran seperti apa yang efektif pada remaja dan pemuda? inilah pertanyaan utama yang jadi fokus dalam tulisan ini. Dalam menjawab pertanyaan tersebut, tentu perlu

mempertimbangkan penjelasan sebelumnya terkait tujuan, fungsi, dan prinsip pendidikan. Psikologi usia remaja juga merupakan aspek lain yang perlu mendapat pertimbangan. Apapun model pembelajaran, semuanya haruslah diarahkan pada upaya mencapai tujuan pendidikan dengan berpedoman pada kurikulum pendidikan.

Ada dua istilah penting terkait pembelajaran yaitu pembelajaran itu sendiri dan kurikulum. kedua istilah tersebut juga tidak dapat dipisahkan dengan tujuan pendidikan. Secara etimologi, kata “kurikulum” berasal dari kata “curir” yang berarti pelari dan “curere” berarti tempat berpacu dengan demikian, atau penghargaan.”¹³ Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan kurikulum sebagai “seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Lalu Hamid Hasan fokus pada dimensi kurikulum yakni sebagai suatu ide atau gagasan yang dituangkan dalam rencana tertulis (tujuan, bahan, alatm kegiatan, waktu), dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menghasilkan perubahan perilaku peserta didik. Kurikulum menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan sekaligus pedoman dalam pembelajaran. kurikulum diartikan sebagai “jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari awal sampai garis akhir untuk memperoleh medali.

Di bawah ini akan ditawarkan beberapa model pembelajaran yang perlu dipertimbangkan dalam konteks Indonesia saat ini. Beberapa model tersebut dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan sebelumnya baik pertimbangan konteks, pertimbangan psikologi anak usia remaja , fungsi dan prinsip pendidikan. Pada saat model pembelajaran ini ditetapkan, asumsinya bahwa guru atau pendidik sudah meneliti dan mengenal karakter peserta didik serta telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Semester (RPPS). Kalau belum, maka lakukan kedua hal tersebut lebih dahulu. Karena tulisan ini fokus pada model pembelajaran, maka RPPS bukan bagian dari fokus ini, sehingga saya tidak membuatnya. Model pembelajaran ini disusun dengan asumsi bahwa RPPS yang telah disusun memuat: 1. Standar Kompetensi; 2. Kompetensi dasar; 3.Materi pembelajaran; 4. Indikator Pencapaian Kompetensi; 5. Tujuan Pembelajaran; 6. Metode Pembelajaran; 7.Strategi Pembelajaran; 8. Langkah-langkah kegiatan Pembelajaran; 9. Alokasi waktu; 10. Sumber belajar atau alat atau bahan; dan 11.Sistem Penilaian.

1. Model keteladanan

Model ini aneh dan unik. Belum pernah ada dalam teori belajar yang menganggap keteladanan sebagai salah satu model dalam pembelajaran. Namun karena ia aneh dan belum pernah, maka itulah nilai keunggulan dari model ini yang penting untuk dipertimbangkan. Bahkan

keteladanan seharusnya menjadi model keseluruhan sistem pendidikan. Bukan hanya dalam hal merancang pembelajaran saja. Apakah mungkin keteladanan menjadi salah satu model pembelajaran? amat mungkin! Mengapa? sebabnya adalah ini:

- A. Pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi antara guru dan murid. Interaksi untuk apa? untuk belajar. Ini namanya interaksi pembelajaran. Ada goal yang mau dicapai. Targetnya apa? tercapainya kompetensi pembelajaran.
- B. Karena pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan murid, interaksi itu seharusnya tidak hanya dipahami sebagai pertemuan di ruang kelas saja. Sebaliknya interaksi dalam kehidupan sehari-hari, baik di pasar, di restoran atau di mall, di tempat pesta, di tempat rekreasi, di kantor, di jalanan, di tempat hiburan dan di mana saja. Keseluruhan itu mestinya dilihat dan dipahami sebagai proses pembelajaran. Di manapun kalau siswa bertemu gurunya, tetaplah melihat guru itu sebagai guru. Oleh karena itu, keseluruhan gaya hidup, karakter, perilaku, ucapan, dan tindakan guru itu seharusnya berisi pesan edukasi.

Rasanya kurang etis, seorang guru mengajarkan siswanya untuk berpakaian rapi di sekolah, tetapi di masyarakat, guru itu sendiri

berpakaian seksi. Adalah kurang elok rasanya tatkala seorang guru mengajarkan disiplin, tetapi dia sendiri tidak disiplin. Jika hal itu terjadi, maka itu namanya tugas guru mengajarkan, siswa melakukan. Seharusnya tidak begitu. Seharusnya: pertama, keseluruhan interaksi guru dan siswa di mana saja dan kapan saja, dipahami sebagai proses pembelajaran. Howard G. Hendricks mengatakan, "Di sekolah, gereja, kapel, seminar atau dimana saja, situasi mengajar berlangsung. Nama kegiatan itu akhir-akhir ini tampaknya bukanlah mengajar, tetapi menyampaikan materi."²⁰ Kedua, guru seharusnya mengajarkan apa yang ia lakukan bukan melakukan apa yang tidak dia ajarkan. Dengan kata lain, mengajar melalui gaya hidup.

2. Model Brain Base Learning

Mode ini fokus pada "pengkondisionan yang memungkinkan otak kanan dan kiri untuk bekerja." Pengalaman dilihat sebagai hal yang sangat berpengaruh bagi otak seseorang. Pengalaman memberi informasi penting kepada otak, sehingga otak dipengaruhi oleh pengalaman dalam periode tertentu. Misalnya seseorang amat mudah mengingat suatu kejadian yang ia sendiri alami daripada sekadar mendengar

cerita dari orang lain. Oleh karena itu, model ini erat hubungannya dengan model problem solving.

Dalam pembelajaran, model ini menurut Jansen sebagaimana dikutip oleh Afib Rulyansah dan kawan-kawan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pemrosesan Paralel: Guru tunjukkan gambar lalu mengoreksi nya, menentukan kesalahan dan memperbaikinya;
- b. Siswa diminta bawa gambar tentang kehidupan nyata misalnya gambar tentang virus corona, lalu guru menjelaskan asal usul, gejala, penyebab, akibatnya, dan cara mencegahnya;
- c. Siswa diminta untuk mencari arti atau makna dari gambar tersebut;
- d. siswa diminta untuk membuat pola: rumus, hukum, teori tentang makna dari gambar yang sudah mereka temukan tadi;
- e. Emosi dan Pola: guru buat humor yang mendorong berpikir untuk mencairkan suasana;
- f. Kelompok diskusi (fokus perhatian): siswa diminta mencari persamaan dan perbedaan dalam cara orang menyikapi wabah corona lalu meminta mereka memecahkan masalahnya;

- g. Diskusi atas hasil kerja kelompok pada poin f;
- h. Mendorong siswa untuk berpikir menemukan ide-ide baru dan memasukkannya kedalam hasil diskusi bagian g, sehingga menjadi lebih kaya (dilakukan dengan santai dan humor/menyenangkan)
- i. Keunikan otak: siswa diberi tugas individu

Kelebihan dari model ini: siswa langsung digiring untuk memikirkan pengalaman hidup sehari-hari dan mampu memikirkannya secara kritis, menghargai perbedaan dan saling melengkapi, potensi ditemukan ide-ide baru, dan otak berfungsi maksimal. Kelemahannya: perlu alat peraga, sehingga bisa jadi beban bagi siswa, kemungkinan membosankan atau tidak menarik jika guru tidak bisa menciptakan suasana yang menyenangkan.

3. Model E-Learning

Model pembelajaran ini umumnya didesain dalam konteks perkotaan. Sebab memerlukan jaringan internet. Ada satu model pembelajaran lain sebenarnya yakni Blended learning yakni model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dan online. Namun dalam konteks wabah covid-19 seperti ini, model gabungan ini tidak relevan. Lebih cocok menggunakan model

pembelajaran elearning yaitu pembelajaran yang menggunakan alat elektronik seperti komputer atau laptop yang dapat terhubung ke internet. Model ini menitikberatkan bagaimana cara agar siswa mengakses sumber atau materi belajar tanpa harus tatap muka. Umumnya dikenal dengan istilah pembelajaran daring (dalam jaringan)

Langkah-langkah pembelajaran E-learning:

1. Guru mengelola media yang digunakan untuk proses pembelajaran dan memberikan akses kepada siswa;
2. Mengupload materi beserta silabus dan petunjuk lengkap tentang mata pelajaran yang akan dipelajari. Materi tersebut diupload pada media yang digunakan seperti schoology, Microsoft team, google classroom, moodle dan sebagainya. Di sana dilengkapi dengan petunjuk belajar termasuk sampai sistem penilaianya. Guru dapat juga merekomendasikan media belajar lain yang bisa diakses oleh siswa seperti zenius. Jadi tidak harus mengupload materi.
3. Siswa membaca petunjuk, materi dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dalam belajar,

dapat juga berdiskusi dengan teman yang lain atau bertanya kepada guru melalui fitur pesan.

4. Guru memantau pekerjaan siswa melalui history akun mereka. Jadi guru bisa melihat berapa kali laman tersebut dikunjungi oleh siapa dan kapan serta apa yang dia lakukan.
5. Guru membaca tugas yang dikerjakan siswa dan memberi penilaian pada laman tersebut.
6. Guru dapat memberikan umpan balik kepada siswa terkait pendapat mereka atas model belajar seperti itu. Dari sana guru dapat menerima masukan dari siswa.

Kelebihan model E-Learning

1. Waktu dan tempat menjadi fleksibel. Bisa di mana saja dan kapan saja termasuk mengakses materi ajar sepanjang ada jaringan internet;
2. Guru dapat mengupdate materi kapan aja sesuai perkembangan ilmu pengetahuan;
3. Guru dapat memantau keaktifan siswa dalam belajar dengan melihat waktu akses, durasi akses, dan materi yang diakses.
4. suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa di era generasi internet ini karena mereka sudah terbiasa dengan dunia internet.

5. materi bisa disampaikan dalam beragam format seperti video, audio, gambar, teks, animasi, sehingga lebih mudah dipahami;
6. Siswa dapat belajar mandiri.

Kelemahan model E-learning:

1. Tidak ada tatap muka, sehingga mungkin jadi nilai minus bagi yang suka tatap muka;
2. Guru dan siswa dituntut untuk menguasai IT;
3. Perlu dukungan sarana dan prasarana yang memadai
4. Tidak dapat digunakan untuk konteks daerah yang tidak ada jaringan internet.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran dirancang untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Dalam menentukan model pembelajaran, perlu mempertimbangkan banyak hal. Di antaranya terkait psikologi peserta didik dan konteks kontemporer. Pembelajaran yang berpusat pada siswa dan situasi/konteks menjadi suatu tuntutan saat ini. Dalam konteks pembelajaran pada Remaja dan pemuda, tida pilihan model pembelajaran di atas dianggap relevan. Sebab pertama, model learning (keteladanan) merupakan metode yang efektif di segala usia. Kemudian Brain Base Learning mirip problem solving

yang mendorong siswa untuk belajar berdasarkan pengalaman hidup sehari-hari dan mempelajari situasi itu secara kritis. Siswa usia remaja dan pemuda sudah mulai tertarik untuk berpikir kritis, apalagi kalau dihubungkan dengan kehidupan nyata. Meskipun demikian harus segera diakui bahwa setiap model ada kelebihan dan kelemahannya. Karena itu, model kolaboratif atau gabungan dari beberapa model perlu dipadukan secara kreatif. Untuk itu, perlu guru profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Doni Koesoema. Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual. Jakarta: Prenada Media, 2017.
- Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual. Prenada Media, 2017.
- Bayu Prawira Hie. Revolusi Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014.

David Ray Griffin (ed.). Visi-Visi Post Modern: Spiritualitas & Masyarakat. Yogyakarta: Kanisius, 2005. Dian Bugiardo. Berkomunikasi Ala Net-Generation. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015

Hadiwiyata, A. S. Tafsiran Injil Yohanes. Yogyakarta: Kanisius, 2008.

Hendricks, Howard G. Mengajar untuk Mengubah Hidup. Katalis Media & Literature - Yayasan Gloria, 2011.

Hermin Indah Wahyuni. Kebijakan Media Baru Di Indonesia: Harapan Dinamika Dan Capaian Kebijakan Media Baru Di Indonesia. Yogyakarta: UGM Press, 2018. John Dewey. Experience and Education: Pendidikan Berbasis Pengalaman. Jakarta: Teraju, 2004. Media, Kompas Cyber. "Diduga Terlibat Asusila, Dosen UNG Dipecat." KOMPAS.com. Accessed June 10, 2020.
<https://regional.kompas.com/read/2012/02/02/2562285/Diduga.Terlibat.Asusila.Dosen.UNG.Dipecat>.