

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERPERSPEKTIF LIFE-SKILLS

by Wiyaka Wiyaka

Submission date: 16-Jun-2023 02:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 2117168664

File name: 357-459-1-SM.pdf (735.35K)

Word count: 4462

Character count: 29727

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERPERSPEKTIF *LIFE-SKILLS*

Senowarsito
Wiyaka
Siti Lestari

IKIP PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur N0. 24 Semarang
e-mail: seno_ikip@yahoo.com

ABSTRACT

Abstract : This study aims at developing a learning model that can build life-skills in English Teaching/Learning Stages for Genre-based Approach. It is a qualitative research based on concept analysis. This study was conducted in 3 Senior High Schools (SMA) and 3 Vocational High Schools (SMK) in Semarang Municipality in 4 steps: 1) in-depth field and library observation.; 2) In-depth interview; 3). Giving try out; 4) peer debriefing. The findings show that the implementation of life skills can be carried out in every stage in English teaching learning process (*Building Knowledge of the Field, Modeling, Joint Construction, Independent Construction*). It can be implemented through: 1) accustomizing, 2) manipulating the course content, 3) behavior correction and reinforcement, and 4) manipulating class activities.

Key words: *life-skills, learning stages, learning process*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran yang dapat membangun *life skills* pada tahapan pembelajaran bahasa Inggris berbasis genre. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif berbasis pada analisis konsep. Penelitian dilakukan di 3 SMA dan 3 SMK di Kota Semarang dalam 4 tahapan: 1) observasi mendalam dan studi kepustakaan; 2) Wawancara dengan guru bahasa Inggris; 3). pemberian *try out*; 4) peer debriefing, diskusi terbatas dengan teman sejawat dan ahli. Temuan menunjukkan bahwa *life skills* dapat diterapkan pada masing-masing tahapan pembelajaran bahasa Inggris (*Building Knowledge of the Field, Modeling, Joint Construction, Independent Construction*). *Life-skills* dapat diterapkan melalui: 1) pembiasaan; 2) memanipulasi isi materi; 3) penguatan dan pembetulan perilaku; dan 4) memanipulasi aktifitas kelas.

Kata kunci: *Kecakapan hidup, tahapan pembelajaran, proses pembelajaran.*

Berangkat dari kenyataan yang ada, banyak terjadi lulusan sekolah yang secara akademik dan vokasional cukup baik, tetapi karena tidak diimbangi dengan kemampuan *soft skills* yang baik, mereka tidak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam masyarakat secara maksimal, banyak kendala-kendala kepribadian maupun sosialnya yang menghambat mereka berkembang di dalam masyarakat. Mereka tidak mempunyai kecakapan hidup yang cukup, sehingga kurang mempunyai daya juang. Pengangguran terdidik semakin memprehatinkan, khususnya lulusan perguruan tinggi, angka pengangguran terus meningkat. Jika tahun 2005 jumlah sarjana yang menganggur sebanyak 323.902,

pertengahan Februari 2007 sudah mencapai 1,4 juta orang dan kini dipastikan jumlahnya lebih banyak lagi (Kompas, 20 Nopember 2009).

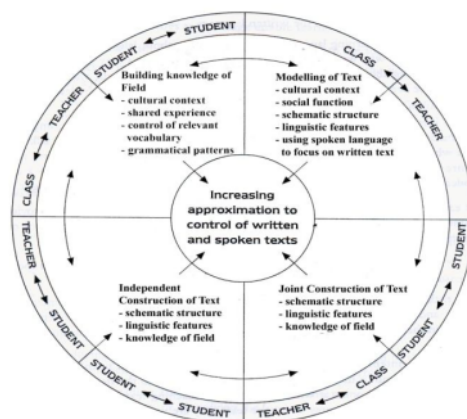
Kondisi demikian karena kurangnya kesiapan lulusan dalam menghadapi kenyataan hidup. Sejak awal mereka hanya dibekali dengan ilmu pengetahuan dan ketrampilan, tetapi kurang disiapkan untuk memperoleh kecakapan hidup (*life skill*) secara lengkap sebagai modal untuk berjuang dalam hidup. Untuk mengatasi masalah ini perlu suatu program pembelajaran yang mampu membangun kompetensi siswa secara berkelanjutan dan komprehensif. Sebetulnya dalam PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 13 ayat (1) dinyatakan bahwa “kurikulum untuk SD/MI/SDLB, SMP/MTs/SMPLB, SMA/MA/SMALB, SMK/MAK atau yang sederajat dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup”. Ayat (2) pendidikan kecakapan hidup sebagaimana dimaksudkan pada ayat (1) mencakup kecakapan personal (pribadi), kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional. Sementara dalam panduan KTSP yang dikeluarkan oleh BSNP, kurikulum untuk SD/MI/SDLB, SMP/MTs/SMPLB, SMA/MA/SMALB, SMK/MAK dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup. Atas dasar itu, baik sekolah formal maupun non-formal memiliki kepentingan untuk mengembangkan pembelajaran berorientasi kecakapan hidup.

Kebijakan yang berkaitan dengan dimasukkannya program pendidikan kecakapan hidup dalam Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dilandasi kenyataan bahwa dalam pendidikan tidak hanya mengejar pengetahuan semata tetapi juga pada pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai tertentu yang dapat direfleksikan dalam kehidupan peserta didik.

Di bidang pengajaran bahasa, Linguistik Sistemik Fungsional (LSF) menjadi salah satu dasar konseptual lahirnya pendekatan pengajaran bahasa yang disebut

Communicative Approach (Richards & Rodgers, 1986: 64). Di kemudian hari, di bawah payung LSF lahir pula *Genre-Based Approach*, yaitu pendekatan pengajaran bahasa yang tidak saja mementingkan kompetensi komunikatif (*communicative competence*) tetapi juga kompetensi wacana (*discourse competence*) yang didalamnya mencakup kompetensi sosio-kultural (*socio-cultural competence*), kompetensi kebahasaan (*linguistic competence*), kompetensi strategis (*strategic competence*), dan kompetensi aksional atau tindak tutur (*actional competence*). Pendekatan yang terakhir inilah yang di Indonesia diadopsi ke dalam Kurikulum Bahasa Inggris Berbasis Kompetensi untuk SMP dan SMA (Depdiknas, 2003) dan telah diperkenalkan di sekolah menengah pertama dan di sekolah menengah atas sejak tahun 2004. Untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu dilakukan melalui tahapan-tahapan yang sistematis, yang menuntun siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Diagram berikut menunjukkan 4 tahap pembelajaran bahasa Inggris.

Diagram: Two Cycles and Four Stages of Learning (NCELTR: 1992)



Empat langkah yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris, kalau kita cermati betul, adalah langkah-langkah yang normal dan umum serta dapat diberlakukan terhadap semua mata pelajaran jika kita akan membantu siswa menguasai ketrampilan tertentu. Langkah-langkah tersebut dapat memudahkan siswa memahami dan melakukan sesuai dengan kemampuan yang dikehendaki, melalui tahapan pengalaman belajar yang seharusnya dilalui seorang siswa ketika belajar melakukan sesuatu. Untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, secara bertahap harus dibangun pemahaman mereka terhadap apa yang akan dipelajari dan hal-hal yang terkait dengan apa yang akan dipelajari (*building knowledge of the field*); Siswa akan lebih mudah memahami sesuatu jika diperkenalkan dengan hal yang sudah ada sebagai model untuk membangun pemahaman mereka tentang sesuatu (*modeling*); untuk membantu siswa secara bertahap menguasai apa yang dipelajari, siswa perlu melakukan berbagai kegiatan bersama baik kegiatan berpasangan, kelompok kecil, maupun kelompok besar untuk mendapatkan pengalaman belajar melalui teman-teman mereka atas pantauan dan bimbingan gurunya (*joint construction of the text*), dan tahap berikutnya dilakukan penguatan pemahaman dan ketrampilan melalui pengalaman belajar secara individual (*independent construction of the text*). Yang menjadi permasalahan adalah bagaimana mengintegrasikan pendidikan kecakapan hidup melalui 4 tahapan dalam *Teaching/Learning Stages for A Genre-Based Approach*.

Pada prinsipnya pengembangan *life skills* adalah bagaimana seseorang dapat mengaktifkan dan menggerakkan semua kompetensi yang dimiliki secara maksimal untuk diimplementasikan dalam mempertahankan hidup sehari-hari. Yang menjadi sasaran *life skills* dapat digambarkan dalam diagram berikut:

Diagram 2: The Targeting Lifeskills Model

Hendricks, P. (<http://www.extension.iastate.edu/4h/explore/lifeskills.htm>, 2010)



Dari diagram ini, pada prinsipnya ada 4 komponen pokok yang menjadi target pengembangan kecakapan hidup, yaitu daya pikir yang mencakup aspek kecakapan mengelola dan berpikir; perasaan yang terkait dengan kecakapan membangun hubungan dan mengembangkan perhatian kepada orang lain; kecakapan yang menggerakkan kemampuan dalam bekerja dan belajar atau menolong orang lain; dan kesehatan mencakup kecakapan untuk bertahan hidup dan pengakuan terhadap eksistensi diri dalam lingkungannya.

Utah State Office of Education (2006) lebih spesifik menggambarkan bahwa kurikulum inti untuk pengembangan *life skills* dalam pendidikan anak adalah *thinking and reasoning, employability, systems thinking, communication, aesthetics, character, dan social and civic responsibility*, (<http://www.usoe.k12.ut.us/curr/civics/lifeskills/index.>), sedang UNICEF, UNESCO and WHO menempatkan inti dari strategi dan teknik pengembangan *life skills* yaitu *creative*

thinking, critical thinking, decision-making, problem solving, effective communication skills, interpersonal relationship skills, self-awareness building skills, empathy, and coping with stress and emotions. Kecakapan-kecakapan ini dapat membangun kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan kreatif, mampu mengembangkan alternatif-alternatif solusi dan pemecahannya, mempertimbangkan adanya pro dan kontra, dan mampu membuat keputusan rasional dalam memecahkan semua masalah. Kecakapan ini juga mengarahkan seseorang mampu membangun hubungan interpersonal dengan orang lain, dan mampu berkomunikasi secara efektif, mampu memastikan bahwa pesan yang disampaikan tepat dan tidak terjadi miskomunikasi dan misinterpretasi. *Self-awareness, self-esteem and self-confidence* adalah sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman seseorang akan kekuatan dan kelemahan yang ada dalam dirinya. Kecakapan ini akan mengarahkan seseorang untuk mampu menangkap peluang yang ada dan mampu menentukan kemungkinan-kemungkinan perlakuannya. Kebanggaan diri dan kepercayaan diri dapat dijadikan daya dorong seseorang untuk berani bertindak atau mengambil keputusan. Kemampuan berempati dan pengendalian diri mengarahkan seseorang mampu berinteraksi dengan lingkungannya dengan baik.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa program yang ditujukan untuk membangun *life skills* telah menghasilkan pengaruh yang besar terhadap : pengurangan perilaku kejahatan, perilaku self-destructive; meningkatkan perilaku sosial yang baik; meningkatkan kemampuan untuk merencanakan ke depan dan memilih solusi yang efektif terhadap suatu masalah; memperbaiki *self-image*, kesadaran diri, kemampuan menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan mengontrol emosi; peningkatan pemerolehan pengetahuan, perbaikan perilaku di kelas; mampu mengendalikan diri dan mengatasi masalah interpersonal dan mengatasi kegamangan; dan mampu mencari pemecahan masalah (http://www.unodc.org/pdf/youthnet/action/message/escap_peers_07.pdf).

Pada prinsipnya keluaran setiap program pendidikan diharapkan memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif, memiliki nilai tawar di pasar kerja, serta berkesanggupan untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan. Untuk itu program belajar-mengajar selalu diukur dengan keberhasilan pengaktualisasian potensi akademik dan potensi personal yang nampak dari sikap mandiri, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab, serta menjunjung nilai-nilai moral dan etika. Lebih jauh lagi diharapkan mampu membentuk lulusannya sebagai:

- **Communicator** (mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis)
- **Professional** (bekerja sesuai dengan prinsip, pengembangan berdasar prestasi, menjunjung tinggi kode etik)
- **Leader** (adaptif, tanggap terhadap lingkungan, proaktif, motivator, mampu bekerjasama)
- **Entrepreneur** (etos kerja tinggi, ketrampilan berwirausaha, inovatif, kemandirian)
- **Thinker** (berfikir kritis, analitis, inovatif, belajar sepanjang hayat, peneliti)
- **Educator** (mampu menjadi *agent of change*)

(www.unodc.org/pdf/youthnet/action/message/escap_peers_07.pdf, Maret 2010)

Guna mencapai tujuan tersebut, perlu membudayakan kebiasaan akademik yang bebas dan bertanggung jawab, kritis, kreatif, proaktif, dan perlu melaksanakan proses pembelajaran secara interaktif, menyenangkan, dialogis, reflektif, dan inovatif. Dengan metode, media, sarana dan ketersediaan prasarana yang dapat mendorong ke arah tumbuhnya sikap kritis, inovatif, yang dapat menimbulkan interaksi akademik yang bertanggung jawab yang didasarkan pada nilai-nilai moral dan etika. Sesuai dengan sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan adalah membentuk manusia paripurna, yaitu membentuk peserta didik mempunyai sikap profesional, dewasa secara spiritual,

emosional, intelektual, dan sosial, serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

METODE

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran yang dapat membangun *life skills* pada tahapan pembelajaran bahasa Inggris berbasis genre. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif non-interaktif berbasis pada analisis konsep. Penelitian dilakukan di 3 SMA dan 3 SMK di Kota Semarang dalam 4 tahapan: 1) observasi mendalam dan studi kepustakaan untuk mendapatkan data awal konsep pembelajaran; 2) *Indept interview*. Wawancara dengan guru bahasa Inggris yang terlibat penelitian untuk konfirmasi dan memperoleh umpan balik; 3). *try out*, untuk mengetahui keterterapan model dalam proses pembelajaran di kelas; 4) *peer debriefing*, diskusi terbatas dengan teman sejawat dan ahli, FGD, dan seminar untuk memperoleh interpretasi yang sama terhadap data dan hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Model Pembelajaran Berperspektif *Life Skills* dalam Teaching/Learning Stages for A Genre-based Approach.

Temuan menunjukkan bahwa *life skills* dapat diterapkan pada masing-masing tahapan pembelajaran bahasa Inggris (*Building Knowledge of the Field, Modeling, Joint Construction, Independent Construction*). *Life skills* dapat diterapkan melalui: 1) pembiasaan; 2) memanipulasi isi materi; 3) penguatan dan pembetulan perilaku; dan 4) memanipulasi aktifitas kelas. Aktivitas kelas yang secara alami akan membentuk kecakapan hidup adalah aktivitas pembelajaran dalam bentuk reflektif, interaktif, kooperatif, dan kolektif. Melalui model ini akan memberikan kesempatan siswa untuk

saling berinteraksi yang memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman hidup yang senyatanya dalam bentuk perilaku yang mengarah pada pembentukan *soft skills* dan *hard skills* secara bersama-sama.

Dalam proses belajar mengajar perlu dikembangkan model pembelajaran yang betul-betul dapat membangun secara bersama-sama dua komponen kecakapan hidup, yaitu *hard skills* (akademik dan vokasional) dan *soft skills* (kompetensi kepribadian dan sosial). Sedang konsep dasar pembentukan kecakapan hidup seseorang tidak hanya pada perubahan pada ranah kognitif, tetapi lebih jauh lagi pada ke ranah afektif dan psikomotorik, yaitu perubahan sikap dan perilaku. Membangun kecakapan hidup seseorang adalah membangun sikap dan perilaku seseorang. Sedang membangun sikap dan perilaku seseorang tidak dapat hanya dilakukan dengan memberikan pemahaman terhadap sikap dan perilaku yang seharusnya tetapi harus dilakukan melalui pengalaman hidup dalam bentuk kegiatan individu maupun kegiatan bersama. Pemberian pengalaman tersebut harus dilakukan secara terus menerus, berkelanjutan dan merupakan pembiasaan. Pada prinsipnya dari pembiasaan akan menjadi kebiasaan, dari kebiasaan akan menjadi sikap atau perilaku yang pada gilirannya akan mengkristal menjadi karakter seseorang.

Untuk itu model pembelajaran harus diarahkan pada kegiatan-kegiatan pembentukan sikap dan perilaku. Dalam proses belajar mengajar, pengembangan kecakapan hidup dapat dilakukan melalui pembiasaan perilaku yang baik, manipulasi aktifitas belajar, *behavior correction and reinforcement*, dan memanipulasi isi materi. Pembiasaan yang dimaksud disini adalah pembiasaan perilaku-perilaku yang baik sehari-hari di kelas (seperti memberi salam, saling menyapa, berdoa setiap memulai kegiatan, datang tepat waktu, dll). Manipulasi aktivitas belajar dapat dilakukan dengan

memberikan kesempatan siswa melakukan kegiatan-kegiatan yang membangun perilaku dan sikap yang baik dalam bentuk kegiatan reflektif, interaktif, kolektif dan kooperatif, seperti *small group discussion, simulation, discovery learning, self-directed learning, cooperative learning, collaborative learning, contextual learning, project based learning, dan problem based learning*. *Behavior correction and reinforcement* dapat dilakukan setiap saat ditengah-tengah proses belajar mengajar melalui teman sejawat dan guru. *Behavior correction and reinforcement* adalah usaha-usaha perbaikan perilaku menyimpang siswa baik melalui peringatan, pemberitahuan, pemberian contoh, atau memberi pemahaman baik yang dilakukan oleh guru maupun teman sejawat, termasuk di dalamnya melakukan penguatan terhadap siswa yang melakukan perilaku positif. Manipulasi isi materi dapat disusun atau disiapkan yang memuat nilai-nilai yang membangun kecakapan hidup (sebagai contoh teks yang memuat *moral value*, model perilaku atau kegiatan yang menuntun siswa pada pemahaman perilaku dan sikap hidup yang baik). Model pembelajaran berspektif *lifeskills* akan lebih efektif jika dilakukan secara lintas pelajaran, terus menerus, berkelanjutan, konsiten, dan merupakan kegiatan pembiasaan.

Implementasinya dalam 4 tahapan pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan dalam bentuk prosedur kegiatan yang mengaktifkan peserta didik pada setiap tahapan kegiatan secara sistematis guna membangun *hardskills dan softskills* secara terintegrasi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, perlu dilakukan tahapan pembelajaran yang sistematis dan efektif dalam bentuk sintakmatik model. Sintakmatik model mencakup Kegiatan Awal Pembelajaran, Kegiatan Inti Pembelajaran yang memuat 4 tahapan pembelajaran yaitu: *bulding knowledge of field,*

modeling, joint construction, dan independent construction, dan Kegiatan penutup.

Berikut contoh sintakmatik model pembelajaran:

a. Kegiatan Awal Pembelajaran

Hal yang harus dilakukan guru pada awal pembelajaran adalah melakukan pembiasaan perilaku positif, membangunkan minat, membangunkan rasa ingin tahu, dan merangsang peserta didik untuk berfikir. Bila minat peserta didik, rasa ingin tahu peserta didik telah bangkit, serta telah terangsang untuk berfikir ini berarti peserta didik telah siap secara mental untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Mengawali kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan prosedur berikut ini:

- 1) Menentukan rentang waktu yang pasti untuk kegiatan awal pembelajaran untuk membangun sikap menghargai waktu, sikap disiplin dan tanggungjawab.
- 2) Membangun pembiasaan perilaku positif (*berdoa, tepat waktu, saling menyapa, kepedulian lingkungan, dll*)
- 3) Mengucapkan salam pembuka yang menghangatkan peserta didik untuk membangun *sikap respek* peserta didik.
- 4) Mengkomunikasikan indikator pencapaian kompetensi, sumber belajar, media pembelajaran, dan bahan yang akan digunakan (*membangun tanggungjawab dan motivasi, visi dan misi*)
- 5) Menunjukkan capaian yang nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun *motivasi* peserta didik.
- 6) Menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik kepada apa yang hendak diajarkan. Guru perlu memastikan bahwa peserta didik lebih menaruh perhatian terhadap pelajaran dibanding biasanya.

b. Kegiatan Inti Pembelajaran

1) Bulding Knowledge of Field (BKOF)

Tahap ini merujuk pada tahap penjajagan dan pengenalan tema yang akan dibahas. Pengalaman dan pengetahuan siswa tentang tema itu dijelajahi sebanyak mungkin. Penjelajahan ini kurang lebih sejalan dengan konsep pengaktifan skema siswa. Membangun pemahaman awal tentang materi yang akan dibahas. Contoh sikap dan perilaku (*soft skills*) yang dapat dibangun pada kegiatan ini adalah *kemandirian, partisipasi, kerjasama, saling membantu, rasa ingin tahu, berfikir kritis*. Dalam hal ini dapat menempuh langkah-langkah berikut ini:

- a) Memberikan pertanyaan yang terkait dengan teks yang akan diajarkan.
- b) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan itu sebaik yang mereka bisa dan dalam waktu yang telah ditentukan.
- c) Meminta peserta didik untuk menyebar di kelas, menanyakan kepada temannya jawaban pertanyaan yang dia sendiri tidak tahu jawabannya
- d) Mendorong peserta didik untuk saling membantu .
- e) Meminta peserta didik untuk kembali ke tempat semula dan gunakan teknik tanya jawab untuk membahas jawaban yang mereka dapatkan.
- f) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan arahan sebagai upaya merangsang berfikir peserta didik menjawab pertanyaan.

Gambar 1

Contoh Kegiatan Kelas Tahap BKOF



Kegiatan kelas pada tahap ini dapat dilakukan secara individual atau kelompok secara mandiri atau dengan bimbingan guru. Kegiatan ini dapat terintegrasi dengan kegiatan modeling. Sebagai contoh pada tahap ini siswa sudah dipajangkan dengan contoh teks yang akan dibahas. Contoh *Soft skills* yang dapat dibangun dalam kegiatan ini adalah *kerjasama, saling menghargai, kemandirian, membangun hubungan yang baik antar siswa.*

2) Modeling

Tahap ini adalah tahap pemajangan (*exposure*) terhadap materi yang diajarkan. Pada tahap ini keterampilan yang dilatihkan adalah menganalisa jenis teks, membaca serta menulis.

- a) Secara berpasangan atau kelompok, menggunakan informasi-informasi yang diperoleh dalam kegiatan ini sebagai sarana untuk memperkenalkan topik-topik penting materi pelajaran dalam kegiatan inti.
- b) Mencari model yang tepat yang terkait dengan materi yang akan dibahas secara individu atau kelompok melalui penugasan sebelumnya atau penugasan di kelas.

Gambar 2

Contoh Kegiatan Kelas Tahap Modeling



Siswa mendapatkan model teks dan unsur-unsurnya dari bekerja secara individual atau kelompok. Bahkan mereka kadang-kadang akan mendapatkan model dari teman sejawat ketika mereka bekerja sama atau diskusi, sebagai contoh: *expressions, pronunciation, dll.*

3) Joint Construction

Tahap ini didesain untuk menciptakan kolaborasi antar siswa. Dari kolaborasi itu diharapkan muncul teks sebagai hasil *kerja* bersama teman, baik secara berpasangan atau kelompok. memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. Contoh *soft skills* yang dapat dibangun dari kegiatan ini adalah *kemandirian, kerjasama, berfikir kritis, analitis, dan percaya diri*. Pada kegiatan ini, guru mengorganisasikan peserta didik untuk aktif belajar dengan menggunakan strategi berikut ini:

- a) Menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik, yang dapat dilakukan melalui kegiatan seperti:

- (1) Mengajukan pertanyaan/masalah yang kompleks atau yang mempunyai beberapa kemungkinan jawaban untuk menstimulasi keingintahuan peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. Pertanyaan dapat berupa pertanyaan sehari-hari, cara melakukan sesuatu, definisi, cara kerja (prosedur).
 - (2) Mendorong peserta didik untuk berfikir, membuat skema atau diagram, dan membuat dugaan umum.
 - (3) Menampung semua dugaan peserta didik. Menciptakan rasa penasaran tentang jawaban yang sesungguhnya. Sebagai variasi, meminta peserta didik berpasangan dan membuat dugaan secara kolektif.
- b) Menstimulasi peserta didik untuk belajar mandiri dengan cara:
- (1) Membagikan model teks kepada peserta didik, disertai beberapa pertanyaan/masalah yang terurut dari yang sederhana sampai yang kompleks.
 - (2) Memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari model teks secara mandiri.
 - (3) Meminta peserta didik untuk menandai materi yang belum mereka pahami dan menyusun pertanyaan secara tertulis sebanyak mungkin terkait dengan materi yang ditandai tersebut.
 - (4) Memberikan kesempatan peserta didik lain untuk menanggapi pertanyaan tersebut hingga semua pertanyaan peserta didik dibahas
 - (5) Memberikan penjelasan sebagai sarana pemantapan dari jawaban atas pertanyaan peserta didik.
 - (6) Meminta peserta didik menyelesaikan persoalan secara mandiri,

- (7) Meminta peserta didik untuk mengemukakan jawaban masalah dan memberikan kesempatan peserta didik lain memberikan komentar atau mengemukakan kemungkinan jawaban lain.
 - (8) Memberikan pemantapan jawaban atas pertanyaan. Jika peserta didik mengalami kesulitan, maka guru perlu memberikan sejumlah informasi yang mengarahkan mereka.
- c) Menstimulasi peserta didik untuk belajar berpasangan, melalui kegiatan seperti:
- (1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih pasangan
 - (2) Memberikan permasalahan yang berbeda pada masing-masing pasangan untuk diselesaikan
 - (3) Meminta setiap pasangan untuk saling menukar jawaban dan membuat jawaban baru bagi tiap masalah, serta memperbaiki tiap jawaban pasangan
 - (4) Meminta setiap pasangan untuk mengembalikan jawaban kepada pasangan semula, bila semua pasangan telah menuliskan jawaban baru
 - (5) Memberikan kesempatan kepada pasangan untuk membandingkan jawaban dari tiap pasangan dengan jawaban dari pasangan lain di dalam kelas.
 - (6) Meminta seluruh peserta didik untuk memilih jawaban yang tepat untuk tiap pertanyaan dan menyajikan jawaban terbaiknya.
 - (7) Memberikan *reward* pada peserta didik dengan jawaban terbaik.
- d) Menstimulasi peserta didik untuk belajar bersama dalam kelompok, melalui kegiatan seperti:

- (1) Memberikan kesempatan peserta didik mempelajari model teks secara kelompok kecil atau kelompok besar
 - (2) Meminta peserta didik untuk menuliskan hal yang belum diketahui dalam bentuk pertanyaan.
 - (3) Memberikan kesempatan kelompok diskusi untuk mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan dari masing-masing anggota kelompok.
 - (4) Memberikan tugas memecahkan masalah kepada masing-masing kelompok, dengan petunjuk yang jelas. misalnya: identifikasi *generic structure*, atau *linguistic features* yang ada dalam teks.
 - (5) Memberikan peran pada anggota kelompok untuk berkerja secara kelompok, misalnya sebagai fasilitator, pencatat, juru bicara, pengatur waktu.
 - (6) Memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk memecahkan masalah dan menyajikan hasil diskusi di depan kelas.
- e) Menstimulasi peserta didik untuk belajar dalam bentuk turnamen belajar, dengan cara antara lain:
- (1) Membagi peserta didik menjadi sejumlah tim beranggotakan 2 hingga 8 peserta didik. Pastikan bahwa tim memiliki jumlah anggota yang sama. Meminta setiap kelompok untuk memberi nama kelompok masing-masing.
 - (2) Memberikan bahan ajar kepada tim untuk dipelajari bersama.
 - (3) Membuat beberapa pertanyaan yang dapat menguji tingkat pemahaman terhadap materi yang diberikan. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri.

- (4) Meminta peserta didik dalam setiap tim untuk menjawab secara perseorangan.
- (5) Meminta anggota tim untuk memeriksa jawaban teman satu team.
- (6) Melakukan diskusi kelas untuk menentukan jawaban yang tepat dari pertanyaan tersebut.
- (7) Meminta peserta didik untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar, dan meminta mereka untuk memberikan skor.
- (8) Meminta peserta didik untuk menyatukan skor mereka dengan anggota tim mereka untuk mendapatkan skor tim.
- (9) Mengumumkan skor dari tiap tim dan memberikan hadiah atau tepuk tangan pada tim yang memperoleh skor tertinggi.

Turnamen ini dapat dilakukan dengan jumlah ronde bervariasi dan waktu tiap ronde dapat dilakukan bervariasi, namun pastikan bahwa setiap ronde peserta didik menjalani sesi belajar. Dengan kesepakatan peserta didik, guru dapat memberikan penalti (hukuman) kepada peserta didik yang memberikan jawaban salah dengan pengurangan nilai (misal -1 atau -2) dan memberikan nilai 0 pada peserta didik yang tidak menjawab.

Gambar 3

Contoh Kegiatan Kelas Tahap Joint Construction





Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengelaborasi seluas-luasnya materi yang dipelajarinya baik secara berpasangan maupun kelompok dengan bimbingan guru. Peran guru di sini sangat dibutuhkan untuk mendampingi dan membantu kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam kelompoknya.

4). Independent Construction

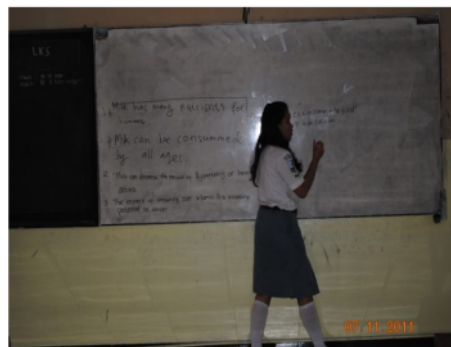
Pada tahap ini siswa mulai menerapkan pengetahuan dan pengalaman belajar secara mandiri. Kegiatan ini adalah tahap tertinggi dalam penguasaan bahasa, yakni kemampuan secara mandiri memproduksi teks monolog lisan atau tertulis. Bila dirasa perlu guru menambahkan kegiatan membuat teks percakapan secara mandiri sesuai dengan tema yang diajarkan. Pada tahap ini diharapkan terjadi *text sharing* dengan memajangkan teks itu dan membahasnya dalam kelas. Kegiatan ini sebagai bagian dari penanaman sikap positif, saling menghargai unjuk kerja teman sejawat.

- a) Membentuk kelompok dengan jumlah kelompok sesuai dengan teks yang dipelajari peserta didik.

- b) Memberikan kesempatan setiap kelompok untuk memperoleh sejumlah informasi, konsep, atau keterampilan untuk diajarkan kepada peserta didik lain.
- c) Memberi kesempatan setiap kelompok untuk menyusun cara dalam menyajikan atau mengajarkan teks mereka kepada peserta didik lain.
- d) Memberikan kesempatan bagi peserta didik merangkum atau membuat ikhtisar dari pelajaran pada hari itu
- e) Memotivasi peserta didik untuk mempelajari ulang bahan ajar dan atau menyelesaikan tugas rumah secara mandiri atau kelompok
- f) Memberi kesempatan setiap kelompok untuk menyajikan pelajaran mereka. Memberi penghargaan atas usaha mereka.
- g) Sebagai alternatif dari pengajaran model ini adalah meminta peserta didik untuk mengajarkan atau memberi bimbingan kepada peserta didik lain secara individual atau dalam kelompok kecil.

Gambar 4

Contoh Kegiatan Kelas Tahap Independent Construction





Pada tahap ini kegiatan lebih difokuskan pada kegiatan-kegiatan unjuk kerja baik secara individual, berpasangan, atau kelompok dalam bentuk tournament atau kolaborasi. Kegiatan dapat bervariasi. Diharapkan pada tahap ini siswa sudah siap secara mental maupun materi yang telah dipersiapkan pada kegiatan tahap *joint construction*.

c. Kegiatan Menutup Pembelajaran

Pada kegiatan menutup pembelajaran dapat dimanfaatkan guru untuk:

- 1) Meminta peserta didik merangkum apa yang telah dipelajari.
- 2) Menyakan pendapat atau perasaan peserta didik apa yang telah dipelajari
- 3) Mendapatkan penilaian dari peserta didik guna perbaikan proses pembelajaran.
- 4) Menginformasi bahan ajar dan atau tugas pada pertemuan berikutnya
- 5) Memberikan salam penutup.

d. Peran guru pada setiap tahapan yang perlu dibangun

Sistem sosial yang berlaku dan berlangsung dalam model ini bersifat demokratis. Guru melakukan perencanaan terhadap aktivitas, membimbing mekanisme, dan interaksi belajar. Guru juga membantu peserta didik untuk mengkonseptualisasikan proses mental. Bimbingan dan arahan guru diusahakan minimal agar suasana kelas akan terasa tidak begitu terstruktur. Peserta didik dan guru memiliki peranan yang berbeda tetapi belajar bersama dalam mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan. Iklim kelas ditandai oleh proses interaksi yang bersifat kesepakatan dan kerja sama dan dapat mendukung proses belajar peserta didik.

SIMPULAN

Adanya kenyataan bahwa banyak lulusan sekolah yang secara akademik dan vokasional cukup baik, tetapi karena tidak diimbangi dengan kemampuan *soft skills* yang baik, mereka tidak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam masyarakat secara maksimal, banyak kendala-kendala kepribadian maupun sosialnya yang menghambat mereka berkembang di dalam masyarakat. Mereka tidak mempunyai kecakapan hidup yang cukup, sehingga kurang mempunyai daya juang.

Konsep dasar pembentukan kecakapan hidup seseorang tidak hanya pada perubahan pengetahuan dan ketrampilan, tetapi lebih jauh lagi pada perubahan sikap dan perilaku. Membangun kecakapan hidup seseorang adalah membangun sikap dan perilaku seseorang. Sedang membangun sikap dan perilaku seseorang tidak dapat dilakukan secara instant, harus dilakukan secara terus menerus, berkelanjutan dan merupakan pembiasaan. Pada prinsipnya dari pembiasaan akan menjadi kebiasaan, dari kebiasaan akan menjadi sikap atau perilaku yang pada gilirannya akan mengkristal menjadi karakter seseorang.

Pengembangan karakter (*softskills*) tidak dapat dipisahkan dengan pengembangan kecerdasan akademis dan vokasional (*hardskills*). Demikian juga pengembangan kecerdasan akademis dan vokasional (*hardskills*) tidak akan berhasil jika tidak dibarengi dengan pengembangan karakter (*softskills*). Idealnya adalah untuk membangun karakter seseorang harus bisa mengintegrasikan *hardskills* dan *softskills* menjadi satu kesatuan yang utuh dalam diri seseorang.

Pendidikan kecakapan hidup adalah proses perubahan sikap dan perilaku, maka dalam proses belajar mengajar, pengembangan kecakapan hidup dapat dilakukan melalui pembiasaan, memanipulasi aktifitas belajar, *behavior correction and reinforcement*, dan memanipulasi isi materi. Pembelajaran berbasis *lifeskills* dapat dirumuskan sebagai prosedur kegiatan yang mengaktifkan peserta didik pada setiap tahapan kegiatan (*building knowledge of field, modeling, joint construction, dan independent construction*) secara sistematis guna membangun *hardskills dan softskills* secara terintegrasi.

DAFTAR RUJUKAN

Celce-Murcia, M., Z. Dornyei, S. Thurrell. 1995. *Communicative Competence: A Pedagogically Motivated Model with Content Specifications. In Issues in Applied Linguistics.*

- Direktorat Pembinaan Kursus Dan Kelembagaan Ditjen PLS Depdiknas, 2006. *Kebijakan Program Pendidikan Kecakapan Hidup, Melalui Penguatan Kursus Dan Kelembagaan PNF*.
- Griffin, Alan. 2006. *Lifeskills, Academic Service Learning Specialis*, Utah State Office of Education,(Online),(<http://www.usoe.k12.ut.us/curr/civics/lifeskills/index.htm>, diakses Desember 2009)
- Haller, C.R, Gallagher, V.J, Weldon, T.L, Felder, R.M. 2000. *Dynamics of Peer Education in Cooperative Learning Workgroups*. Journal of Engineering Education. Vol.89 No.3.285 – 293.
- Hendricks, P. (1998). *Developing Youth Curriculum Using the Targeting Life Skills Model*. (Online),(<http://www.extension.iastate.edu/4h/explore/lifeskills.htm>, diakses Maret 2010)
- Hopson, Barrie and Scally. Mike. 1981. *Lifeskills Teaching*. McGraw-Hill. Book Company (UK) Limited.
- Listyaning S., Arso, S., Senowarsito. 2010. *Child Friendly Teaching Model*, Makalah disajikan dalam Discussion on CRC, Classroom and School Management, di IKIP PGRI Semarang, 26 Juli 2010
- NCELTR .1992. *English for Social Purposes: A Handbook for Teachers of Adult Literacy*. Sydney: Macquarie University.
- Ramdhani, Neila . 2008. *Active Learning & Soft Skills*, Makalah disajikan pada Seminar Memanfaatkan Soft Skills untuk Pembelajaran, AKPER Panti Rapih
- Suwitri, Sri, .2008. *Implementasi Life Skills Bagi Kinerja Karyawan*, ppt, UNDIP Semarang
- Zulkarnaini. 2008. *Pola Pelaksanaan Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill Education)*. (Online),(<http://id.wordpress.com/tag/life-skill/>, diakses 2011)

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERPERSPEKTIF LIFE-SKILLS

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ pingpdf.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%