JUDUL RESUME
Problem Based Learning

GIYAN RATIN ALFANZA
193010010
UNIVERSITAS MITRA INDONESIA
giyan.student@umitra.ac.id

ABSTRAK

Problem-Based Learning (PBL), adalah model pembelajaran yang awalnya dikembangkan di dunia pendidikan medis, namun kini telah digunakan secara luas di berbagai jenjang dan bidang pendidikan. Basis teoritits dari PBL adalah kolaborativisme dan konstruktivisme. Kemitraan, keterbukaan dan kejujuran, rasa hormat, dan kepercayaan menjadi nilai-nilai yang mendasari dan sekaligus menjadi prasyarat bagi keberhasilan PBL Sintaks PBL meliputi: pengenalan dan pemahaman konsep dasar,eksplorasi fakta dan informasi relevan secara mandiri, bertukar pemahaman dalam kelompok/kelas,kesimpulan dan evaluasi. Beberapa riset mengenai PBL baik di luar maupun di dalam negeri yang dipaparkan dan dibandingkan dalam tulisan ini menunjukkan data tentang efektifitas PBL dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: problem based learning, basis teori, sintaks dan hasil penelitian

PENGERTIAN DAN KARAKTERISTIK

Problem-Based Learning (PBL) merupakan satu dari sekian banyak inovasi dalam pendekatan maupun model pembelajaran yang berupaya memperbaiki metode lama yang konvensional. Model pembelajaran ini sebenarnya tidak murni baru karena Plato dan Socrates juga telah meminta murid-murid mereka untuk mendapat informasi secara mandiri, dan mencari gagasan gagasan baru dan mendiskusikannya. Barrow, seperti yang disebutkan oleh Baptiste (2003), Rhem (1998) dan Savery(2006), menuliskan bahwa PBL mulai menjadi trend di awal tahun 70-an di Fakultas Kesehatan, Universitas McMaster, Canada. Ketika itu PBL diperkenalkan sebagai sebuah metode pembelajaran baru yang lebih berpusat pada pembelajar, bukannya pengajar atau instruktur. Metode ini berbasis pada prinsip pembelajaran orang dewasa, dan lebih berarah pada pembelajar sendiri yang kemudian mendorong keterampilan belajar jangka panjang. Banyak sekolah kesehatan yang juga menerapkan model PBL dalam pengajaran mereka, dan dari situ berkembang dan masuklah model PBL ini dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah, mulai dari sekolah dasar sampai universitas.

Secara umum, PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran. Secara ringkas dan simpel, Rhem (1998) mendefinisikan PBL sebagai sebuah pembelajaran yang bermula ketika masalah diperhadapkan pada siswa. Jadi, PBL adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Masalah tersebut yang kemudian menentukan arah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok. Bekerja dengan mitra (partner), keterbukaan dan kejujuran, rasa hormat, dan kepercayaan menjadi nilai-nilai yang mendasari PBL seperti

yang didaftarkan Baptiste (2003). Partnership, atau kemitraan, didasari pada landasan kolaboratif yang juga ikut membangun PBL. Dalam bekerjadengan rekannya, pelajar diberi kebebasan untuk menentukan apa yang ingin mereka pelajari dan 168 Satya Widya, Vol. 28, No.2. Desember 2012: 167-173 apa yang ingin mereka dapatkan di akhirnya. Visi bersama menjadi hal penting. Kejujuran dan keterbukaan perlu dibangun sejak awal oleh karenanya agar pengajar bisa memfasilitasi keinginan pelajar. Karena berkolaborasi dengan mitra atau rekan dalam kelompok, pelajar juga harus menghargai dan memperlakukan rekannya dengan baik dan dengan hormat. Pengambilan risiko juga menjadi unsur dalam PBL, namun hal ini perlu didasari dengan kepercayaan dari pelajar untuk bersama-sama mengambil risiko bagi kelompok tersebut. Selain itu Baptiste menambahkan bahwa PBL memiliki karakteristik antara lain pusat pembelajaran pada pelajar atau siswa, peranguru atau pengajar sebagai fasilitator atau pemandu (guide), kedudukan masalah atau skenario pembelajaran sebagai basis, fokus dan stimulus, serta tercapainya informasi dan pemahaman baru melalui pembelajaran yang diarahkan dan dilakukan oleh diri sendiri. Landasan teori PBL adalah kolaborativisme, Dalam kolaborativisme, mahasiswa akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Hal tersebut juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator-mahasiswa ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual. Savery (2006) menekankan pentingnya kolaborasi karena dia melihat bahwa dalam dunia pekerjaan nantinya kolaborasi diperlukan dalam bekerja bersama tim, dan oleh karena itu dalam PBL informasi dibagikan pada setiap anggota kelompok untuk dikerjakan secara kolaboratif. Selain itu, PBL juga menganut paham konstruktivisme yaitu manusia hanya dapat memahami segala sesuatu dari yang mereka konstruksikan sendiri.

PENGAJAR DAN PELAJAR DALAM PBL

Dalam PBL, pengajar berperan sebagai fasilitator yang diantaranya adalah membentuk kelompok, menyediakan atau memaparkan masalah, memberi pertanyaan terbuka, menghindari lecturing, memberi tuntunan ke sumber yang dibutuhkan, mengajukan pertanyaan terbuka, menghindari pengajaran, mengatur hubungan antar pribadi dalam grup untuk meminimalisir konflik dan kesalah pahaman yang mengganggu pembelajaran, mendorong pembelajar untuk bersikap mandiri dengan mendorong pembelajar untuk mengeksplorasi pengetahuan yang telah mereka miliki dan menentukan pengetahuan yang diperlukan selanjutnya, mendorong fungsi kelompok dengan mengasistensi kelompok untuk menentukan tujuan dan menciptakan rencana, mengenali masalah kelompok dan mencapai pemecahan, pengajar juga berperan sebagai evaluator bagi kinerja siswa. Selain itu pengajar juga dapat menjadi evaluator, diantaranya ditunjukkan dengan mengevaluasi proses kelompok dengan menjadi model atau contoh untuk pemberian feedback, mengevaluasi pelaksanaan diskusi dan melakukan perbaikan segera bila mana diperlukan baik dari sisi content maupun proses. Sedangkan peran pembelajar dalam PBL diantaranya adalah dapat belajar secara mandiri, dengan mencari, memilih, dan dapat menggunakan sumber yang paling baik dan tepat untuk pemecahan masalah dan mendapatkan gagasan atau pengetahuan baru. Dapat berpikir proaktif, tidak hanya menjadi pengekor tapi dapat menyumbangkan ide dan memberi alasan kritis untuk setiap gagasan yang dikemukakan, dapat berkomunikasi secara jelas dan profesional baik oral maupun tertulis, dapat bekerjasama dengan anggota lain dalam kelompok dan lingkungan tim.

PBL, CASE-BASED LEARNING, DAN PROJECT-BASED LEARNING

Perlu dimengerti juga, bahwa terkadang PBL dibandingkan dengan Case-Based Learning (CBL) (Pembelajaran berdasar kasus) dan Project-Based Learning (PrBL) (Pembelajaran berbasis proyek).

Dalam CBL, kasus yang disediakan disusun dengan baik, berbeda dengan problem dalam PBL yang disebutkan Savery (2006) sebagai masalah yang tidak terstruktur baik, seperti masalah pada umumnya dalam kenyataan. Identifikasi masalah dan menentukan parameter untuk mengembangkan solusi merupakan keterampilan yang bisa dikembangkan lewat PBL. PrBL mirip dengan PBL, seperti yang disebutkan Savery (2006), dan PrBL berfokus pada proyek tertentu yang kemudian menjadi hasil akhir dari pembelajaran, seperti membuat sebuah roket, menyusun sebuah kegiatan dan melaporkannya, menghasilkan suatu karya, dll. Akibatnya, pembelajaran juga lebih terarah pada prosedur yang perlu diikuti untuk mencapai outcome tersebut. Berbeda dengan PBL, guru dalam PrBL lebih berperan sebagai instruktur dan coach, atau pelatih, bukannya tutor ataupun fasilitator. Savery menyebutkan bahwa kasus maupun proyek memang berpusat pada pelajar, namun keduanya cenderung menurunkan peran pelajar dalam menetapkan tujuan dan hasil akhir dari 'masalah' itu sendiri; hal ini yang membuatnya berbeda dari PBL.

PROSEDUR PBL DAN EVALUASI HASIL BELAJAR PBL

Proses pembelajaran PBL diawali dengan siswa yang diekspos dengan masalah; jadi problem disajikan bagi siswa, namun terhadap masalah ini tentu saja informasi yang dimiliki siswa masih terbatas. Siswa kemudian mencoba memilah dan mengidentifikasi fakta yang bisa ditemukan dari kasus atau masalah yang mereka terima. Diskusi siswa lebih lanjut mendorong siswa untuk menemukan identifikasi masalah yang lebih luas. Melalui brain storming, siswa diminta untuk memberikan kontribusi dalam kelompok dan kemudian memformulasi hipotesa mereka. Siswa pun dituntut untuk selanjutnya mengidentifikasi kebutuhan belajar mereka dimana mereka menentukan mana yang penting dan mana yang tidak penting untuk membantu pemecahan masalah yang mereka hadapi. Akhirnya, penemuan yang mereka dapatkan dibagikan dengan rekan dalam kelompok mereka.

KESIMPULAN

PBL sebagai satu produk dari teori pembelajaran konstruktivisme menuntut peran aktif siswa dalam memahami pengetahuan dan mengembangkan penalaran mereka. Siswa dituntut juga untuk bisa berpikir kritis dengan berangkat dari masalah dan diharapkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Di sini kita melihat bahwa PBL mencoba memberikan makna terhadap pengetahuan dan pembelajaran yang dialami siswa. Dalam program evaluasinya, PBL dapat dinilai berorientasi pada proses maupun pada hasil yang didapatkan. Konsep PBL terkadang sering dibandingkan atau bahkan disamakan dengan Case-Based Learning ataupun Project Based Learning, namun demikian yang membuat PBL berbeda dari yang lain adalah masalah, atau problem, itu sendiri yang tidak terstruktur dan otentik (bandingkan dengan kasus yang sudah terskenariokan dalam Case-Based Learning). Project dalam PrBL lebih berorientasi pada hasil dan prosedur yang harus diikuti oleh siswa dalam mencapai outcome yang sudah ditetapkan. Hal-hal ini yang kemudian memisahkan PBL dari CBL maupun PrBL.

Riset menunjukkan hasil yang positif terhadap pengaplikasian PBL dalam pembelajaran. Walau semula difokuskan pada penalaran di sekolah kesehatan, mengingat masalah sering mereka hadapi dalam menghadapi pasien, PBL berkembang pula untuk pembelajaran pada subyek yang lain. Penelitian terhadap siswa dalam pembelajaran PBL menemukan bahwa penalaran dan keterampilan berpikir kritis siswa meningkat, selain motivasi dan antusiasme siswa itu sendiri terhadap pelajaran yang mereka hadapi bertambah. PBL, oleh karena itu, perlu dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran, secara khusus di konteks pendidikan Indonesia. PBL bisa menjadi kritik yang pas untuk proses pembelajaran Indonesia yang selama ini lebih menekankan penumpukan dan penghapalan pengetahuan, bukan bagaimana siswa dituntut menyampaikan pendapat dan berpikir kritis serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

A. ID SECURITY

QWTD44112377-ASP-524414475

B. REFERENCE

- [1] O. M. Febriani and A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 90–98, 2014.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."
- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF PARADOX DBASE."
- [11] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE."
- [12] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG.COM."
- [13] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY."
- [14] A. S. Putra, "MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0."
- [15] A. S. Putra, "PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH."
- [16] A. S. Putra, "PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc."
- [17] A. S. Putra, "PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT."
- [18] A. S. Putra, "QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING."
- [19] A. S. Putra, "REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK."
- [20] A. S. Putra, "REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL TECHNOLOGY BASED 4.0."

- [21] A. S. Putra, "TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING."
- [22] A. S. Putra, "WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7."
- [23] A. S. Putra, "ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk."
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, "Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya)," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] A. S. Putra and O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province," in *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)*, 2018, pp. 181–187.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, "Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel," *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.)*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, "Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 289–294.