

Kreativitas Guru Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Ekonomi

A. Pendahuluan

Kritis kemampuan berpikir (KBK) sangat penting untuk mengembangkan karena ia menciptakan penalaran dalam sadar dan terkendali dalam pengambilan keputusan dengan cara yang rasional, reflektif, dan bertanggung jawab dengan segala potensi yang dimiliki. Pendidikan sebagai upaya untuk menyiapkan peserta didik dalam inisiatif tuntutan masa depan dan pola pikir yang memberikan pengalaman. Menurut Utami dan Nina (2013), belajar itu sendiri merupakan kegiatan mencari fakta-fakta dengan berbagai metode dan pengalaman individu melalui praktik dengan pendekatan konkret.

Melalui berpikir kritis, siswa akan bertanya, menghubungkan ide-ide, berpikir logis, tahu struktur ilmu apakah itu baik atau buruk, juga benar atau salah, dan mengetahui hasil dari pemikiran. Siswa yang berpikir kritis dan mengetahui manfaat dari pelajaran serius akan belajar dan mampu memberikan ide-ide dan solusi dalam menghadapi masalah sehari-hari. (Hetika, Farida, & Priatna, 2017)

Harapannya adalah terjadi Konstruktivisme dalam pembelajaran ekonomi dimana guru mempersiapkan pembelajaran bersama siswa dengan fungsi sebagai fasilitator, dan mendesain supaya siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman nyata dalam pembelajaran yang hasil akhirnya adalah kemandirian ekonomi siswa. (2013, عبدالله، ماهر) Perlunya Kemampuan Berpikir Kritis ini bertujuan agar siswa dapat menjadi siswa yang dapat menganalisis dalam setiap pembelajaran ekonomi dengan segala metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

B. Kajian Pustaka

Berpikir kritis adalah rasional pengambilan keputusan pada apa yang diyakini dan dilakukan. Menurut Michael Scriven dan Richard Paul (Ebiendele Ebosele Peter, 2012: 1): Berpikir kritis adalah proses intelektual disiplin secara aktif dan terampil konseptualisasi, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan / atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan

dari atau yang dihasilkan oleh pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk keyakinan dan tindakan. Tampaknya dari definisi ini bahwa berpikir kritis melibatkan aspek kognitif seperti aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. (Hetika et al., 2017)

Kemampuan untuk berpikir kritis dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang bertujuan untuk memeriksa situasi, fenomena, pertanyaan, atau masalah untuk mendapatkan hipotesis atau kesimpulan sebagai proses pengambilan keputusan rasional untuk apa yang diyakini dan dilakukan dalam cara nyata melalui aspek interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, dan penjelasan (Hetika et al., 2017)

Berpikir kritis termasuk proses berpikir tingkat tinggi, karena pada saat mengambil keputusan atau menarik kesimpulan menggunakan kontrol aktif, yaitu *reasonable, reflective, responsible, dan skillful thinking*. Seperti yang disampaikan Livingston (1997) salah satu ciri dari berpikir tingkat tinggi adalah proses yang melibatkan kontrol aktif selama proses kognitif itu berlangsung.

Dalam pembelajaran konvensional guru dan buku adalah sumber dan media utama, tetapi pembelajaran konstruktivisme membutuhkan penguasaan guru terhadap media dan pembelajaran dengan metode yang mampu mengantarkan siswa pada proses berpikir dan memecahkan masalah. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan mampu menghadirkan pembelajaran lebih banyak kepada siswa melintasi batas waktu, tempat, dan menghadirkan secara nyata fakta dan masalah dalam pembelajaran (AzGiKa, 2014)

Jadi seseorang yang berpikir kritis maka ia biasa mengajukan pertanyaan yang tepat, menggabungkan informasi yang relevan, secara efisien dan kreatif menyusun informasi, mempunyai nalar yang masuk akal atas informasi yang dimiliki, dan kesimpulan kesimpulannya konsisten serta dapat dipercaya sehingga dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia dan bisa memetik keberhasilan. (AzGiKa, 2014) Dalam segala pembelajaran dibutuhkan metode yang pas untuk murid, tujuannya agar murid dapat berpikir kritis. Metode pembelajarannya yaitu *Problem Based Learning* dan *Blended Learning* yang akan saya bahas.

Problem Based Learning (PBL) PBL sebagai metode pembelajaran dimana siswa belajar melalui pemecahan masalah difasilitasi yang berpusat pada masalah kompleks yang tidak memiliki jawaban yang benar disampaikan oleh Hmelo-Silver (Savery, J. R. 2006:12) bahwa “PBL as an instructional method in which students learn through facilitated problem solving that centers on a complex problem that does not have a single correct answer”,

sedangkan menurut Duch, Groh, & Allen (Watson,G. 2002: 1) menyampaikan PBL sebagai metode pembelajaran yang menantang siswa untuk "belajar untuk belajar," bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi untuk masalah seperti pernyataannya sebagai berikut:

‘Problem-based learning(PBL) is an instructional method that challenges students to "learn to learn," working cooperatively in groups to seek solutions to problems‘. Dalam metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) memberikan keterampilan khusus, dan merupakan pembelajaran berbasis konstruktivisme. Dalam pandangannya tentang metode PBL Taplin (Baturay.M.H, Bay.O.F, 2009: 44) mengemukakan bahwa PBL merupakan metode pembelajaran yang inovatif didukung oleh teori pembelajaran sosial dan pendekatan konstruktivis.

Ada alasan atas apa yang diyakini dan dikerjakan secara nyata melalui aspek penafsiran, analisis, evaluasi, kesimpulan dan penjelasan. Banyak alasan mengapa PBL diterapkan dengan sukses sebagai metode pembelajaran. Alasan yang paling mendesak adalah bahwa tuntutan dunia kerja saat ini sebagian besar mengajukan kesempatan untuk lulusan yang dilengkapi dengan tempat kerja khusus keterampilan yang diperlukan. Kingsland (Baturay.M.H, Bay.O.F, 2009: 44) menyampaikan bahwa dalam lingkungan PBL, siswa merasa perlu untuk belajar pengetahuan baru sebelum mereka dapat memecahkan masalah, karena itu, keterampilan tingkat tinggi pemikiran mereka direkam. Hal tersebut disampaikan sebagai berikut: ‘In a PBL environment, students feel the need to learn new knowledge before they can solve a problem; therefore, their higher level thinking skills are tapped‘. Dalam pandangannya tentang metode PBL Brooke, S. L. (2006:1) menyampaikan bahwa:

“Problem-based learning (PBL) is an instructional method that challenges students to actively learn by working cooperatively in groups to seek solutions to real world problems”. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan metode pembelajaran yang menantang siswa untuk aktif belajar dengan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi untuk masalah dunia .“PBL is a learner-centered instructional method that enhances students’ ability to analyze, synthesize, and evaluate problems”. Ramsay, J. dan Sorrell, E. (2006:2). PBL adalah pembelajaran berpusat pada metode pengajaran yang meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi masalah. Ramsay, J. dan Sorrell, E.(2006) menyampaikan PBL sebagai metode instruksional dalam pembelajaran dalam pandangannya sebagai berikut: PBL is an instructional method that utilizes real problems as the primary

pathway of learning. The problems used in PBL activities are complex and rooted in real-world situations. They are current and reflect a typical problem encountered in the work environment specific to a particular discipline. Diterjemahkan menjadi PBL merupakan metode instruksional yang memanfaatkan masalah nyata sebagai jalur utama belajar.

Masalah yang digunakan dalam PBL kegiatan yang kompleks dan berakar pada situasi dunia nyata. Mereka saat ini dan mencerminkan masalah khas yang dihadapi di lingkungan kerja yang spesifik untuk disiplin tertentu. Tahapan dalam PBL terdiri dari langkah - langkah sebagai berikut: (a) mengorientasikan siswa pada masalah; (b) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (c) membimbing pemeriksaan individual atau kelompok; (d) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (AzGiKa, 2014)

Blended learning merupakan sistem yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbantuan komputer (Graham, 2005:5). Sedangkan Watson (2008) merinci pengertian blended learning sebagai kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan komponen online learning dengan pendidikan tatap muka. Berdasarkan dua pendapat tersebut, media pembelajaran berbasis IT mencakup semua media pembelajaran yang menggunakan sistem komputerisasi. Sedangkan online learning media pembelajaran berbantuan komputer yang dihubungkan melalui jaringan. Online learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh infrastruktur pendukung, terutama jaringan. Hal ini sesuai dengan pendapat Smaldino, Lowther dan Russel (2007: 181) bahwa online learning is the materials are often accessed through a network, including websites, the internet, intranets, CDs, and DVDs. Sistem online learning memerlukan sistem komunikasi interaktif antara pendidik dan peserta didik (Munir, 2009:95). Interaksi tersebut dilakukan melalui jaringan, baik WAN, LAN, intranet dan internet.

Pengkombinasian sumber belajar tersebut dapat dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan perkuliahan, materi perkuliahan, kemampuan sumberdaya manusia, bentuk-bentuk layanan yang akan digunakan dan bentuk evaluasi yang akan dilakukan serta model blended learning yang akan diterapkan. Sehingga dari hasil analisis tersebut, diperoleh formulasi yang tepat dan sesuai dengan karakteristik mata kuliah.

Implementasi blended learning dalam rangka menghasilkan tenaga pendidik yang berkualitas, perlu dilakukan dengan mempertimbangkan model yang sesuai dengan tujuan perkuliahan, karakteristik materi, kemampuan sumberdaya manusia, bentuk layanan yang akan digunakan dan bentuk evaluasi yang akan dilakukan.

Berikut model-model blended learning yang dapat dipilih dan sangat memungkinkan dilakukan di LPTK sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan.

- Face-to-Face Driver Model.

Model ini lebih didominasi pertemuan tatap muka dan sangat memungkinkan untuk diimplementasikan di LPTK. Hal ini disebabkan regulasi pada lembaga pendidikan, misalnya dengan aturan pertemuan tatap muka minimal 75%. Model ini memungkinkan mahasiswa berjuang lebih atau bekerja lebih keras karena proses pembelajaran menggunakan teknologi.

- Flex Model.

Model ini dilakukan dengan menyampaikan materi secara online. Pada model ini dosen tetap memfasilitasi ruangan untuk melakukan pertemuan tatap muka dan dilengkapi dengan fasilitas digital. Meskipun dosen memberikan bantuan, belajar banyak dilakukan mahasiswa secara mandiri dalam lingkungan digital. (Suparno, Suparno Ekonomi, 2016)

Guru mengembangkan fungsi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengelolaan pembelajaran dengan mengembangkan Kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan, proses pembelajaran, serta evaluasi adalah benang merah pembelajaran secara berkesinambungan dalam membentuk hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi kemampuan pedagogis guru dalam mengembangkan strategi dan pengembangan materi pembelajaran melalui proses perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi. (2013, عبدالله، ماهر)

Menjadikan dirinya begitu kreatif dimata para siswanya. Kinerja guru merupakan serangkaian hasil dari proses dalam melaksanakan pekerjaannya yang sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya. Kemampuan seorang guru untuk menciptakan model pembelajaran baru atau memunculkan kreasi baru akan membedakan dirinya dengan guru lain. Slameto mengatakan bahwa yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode pembelajaran dengan diskusi yang belum pernah ia pakai. (Saptono, 2017)

Penutup dan Saran

Metode-metode tersebut hanya diterapkan oleh segelintir guru belum secara keseluruhan. Hal ini harus menjadi perhatian kita semua bagaimana bisa menerapkan metode face to face driver mode dan flex model yaitu macam metode dari blended learning dan Problem Based Learning. Metode Problem Based Learning dapat mengacu kerjasama terhadap murid dalam memecahkan masalah, Blended Learning merupakan sistem yang menggabungkan antara tatap muka dengan pembelajaran berbantuan dari komputer, jenis dari blended learning yaitu face to face model dan flex model juga memiliki pengertian yaitu face to face driver mode merupakan sistem tatap muka dan juga guru mendampingi murid walaupun sistem pembelajarannya ini menggunakan komputer, sedangkan flex mode adalah sistem belajar dengan cara menyampaikan melalui online tidak bertatap muka, namun dapat dicontohkan dengan memberi video kepada murid bagaimana cara menyelesaikan sebuah soal. Seharusnya kemendikbud membuat peraturan untuk guru, agar bisa menerapkan metode tersebut karena dengan adanya metode tersebut. Guru dapat mengacu kreativitasnya dalam sistem Kegiatan Belajar Mengajar atau yang biasa disebut dengan KBM. Guru yang kreatif dapat membuat muridnya bersemangat dalam belajar dan senang jika belajar dengan metode tersebut.

