

KREATIFITAS GURU DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN AKTIF SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL

Sumarna, M. Wilfan Pribadi, Hibana
Madrasah Aliyah Negeri, Wonokromo, Bantul

ABSTRAK

Sumarna, M.Wilfan Pribadi, Hibana Yusuf. *Kreatifitas Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran Aktif Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional*. Makalah seminar nasional. Yogyakarta: Tim Guru IPA MAN Wonokromo Bantul, 2006.

Kajian ini bertujuan untuk menemukan berbagai bentuk kreativitas guru dalam mewujudkan pembelajaran aktif dan kaitannya dengan peningkatan profesionalisme guru.

Kajian ini bersifat kualitatif yang disusun secara induktif berdasarkan hasil analisis pengalaman dilapangan dan telaah terhadap berbagai literatur yang relevan, kemudian didiskusikan secara mendalam. Tahap kajian ditempuh melalui telaah literature, presentasi hasil telaah, dan diskusi kelompok guru sehingga diperoleh kesimpulan akhir.

Hasil kajian ditemukan bahwa cakupan pengembangan kreativitas guru dalam mewujudkan pembelajaran aktif meliputi 1). Perencanaan pembelajaran yang terdiri dari pemilihan strategi, metode, penggunaan model dan media pembelajaran, lebih efektif melalui perencanaan bersama dalam satu rumpun bidang studi 2). Proses pembelajaran aktif dapat terwujud dengan performan (tampilan) guru yang aktif yang mampu merekayasa dan memberikan pengalaman belajar sesuai dengan karakteristik pebelajar dan subject matter yang harus dikuasai. 3). Proses pelaksanaan pembelajaran aktif terwujud dengan adanya kesadaran guru tentang makna dan hakekat belajar; adanya pembelajaran yang berpusat pada pebelajar; prinsip belajar dengan mengalami; mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional; mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah berTuhan serta adanya perpaduan kemandirian dan kerjasama dari pebelajar.

Kata kunci : Kreativitas guru, Pembelajaran Aktif, Kompetensi Profesional

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menjadi suatu yang sangat difahami, bahwa kualitas sumberdaya manusia seorang lulusan lembaga pendidikan (sekolah) sangat ditentukan oleh bagaimana proses pendidikan yang diterimanya saat ia berada di bangku sekolah. Berbicara masalah kualitas pendidikan pada suatu lembaga pendidikan sangat banyak faktor yang berperan, dimulai dari dukungan kebijakan makro pemerintah, kebijakan mikro kepala sekolah, pengelolaan pendidikan, sarana prasarana, kualitas input

dan yang paling berperan adalah bagaimana kualitas guru sebagai agent perubahan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan.

Proses pembelajaran yang baik dan efektif mensyaratkan adanya proses interaksi dialogis tiga arah yang intensif yang melibatkan guru dengan pebelajar dan pebelajar dengan pebelajar. Guru harus berperan sentral dalam melakukan transfer of knowledge dan transfer of value, sebab perubahan / perpindahan pengetahuan tanpa diimbangi dengan perubahan nilai akan menghasilkan proses pembelajaran yang tidak bermakna serta rapuh. Yang harus digaris bawahi bahwa guru sebagai agent perubahan jangan sampai justru memberikan transfer of negative value kepada para pebelajar. Nilai-nilai yang salah terjadi karena guru tidak memiliki profesionalitas paedagogis diantaranya misalnya kurangnya penguasaan dan pemahaman subject matter dari suatu pembelajaran, tidak melaksanakan strategi, metode pembelajaran yang tepat, penguasaan kelas yang masih lemah dan sebagainya.

Menurut Suyanto (2005), sebagai agen perubahan guru hendaknya melakukan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran , untuk melakukan hal itu guru harus memiliki pemahaman tentang hakekat pembelajaran dari materi pelajaran yang diampunya; menguasai berbagai teknik, strategi dan metode pembelajaran; melakukan cara-cara manajemen kelas secara efektif, menerapkan prinsip-prinsip teori belajar, memahami makna profesionalisme dan kepemimpinan (leadership) yang baik dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan paradigma pembelajaran lama yang berorientasi pada pencapaian target hasil belajar yang bersifat kuantitatif serta cenderung mengedapankan sisi kecerdasan dan daya analitis pebelajar, maka paradigma baru mengajak siswa untuk mengembangkan berbagai hipotesis dan cara berpikir divergen, pebelajar dituntut memiliki kemampuan daya analitis-sintetik, imajinatif, dan holistik, untuk mencapai tujuan ini, maka guru diharuskan untuk kreatif dalam memilih dan melaksanakan inovasi berbagai teknik, strategi dan model pembelajaran.

Kemampuan guru untuk melakukan perencanaan kegiatan dan strategi pembelajaran yang relevan sesuai tujuan belajar dengan memperhatikan komponen penting proses pembelajaran dan sifat dari materi yang akan diberikan sesungguhnya menjadi problem tersendiri bagi guru sampai saat ini, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum dan mampu melaksanakan perencanaan pembelajaran, masih banyak guru yang tidak dapat memilih teknik, strategi dan model pembelajaran yang yang tepat dan sesuai dengan tujuan, apalagi melakukan kreatifitas dan inovasi pembelajaran, sebagian besar guru terjebak dalam rutinitas kegiatan pembelajaran yang konvensional yaitu dengan metode ceramah atau diskusi (metode berbasis teaching), di mana guru menerangkan panjang lebar, siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diajarkan. Dengan metode klasik ini, yang aktif hanya gurunya saja, sementara pebelajar pasif. Walaupun guru selalu memberikan kesempatan bertanya kepada para siswa ataupun melakukan metode demonstrasi / simulasi tetapi biasanya hanya sebagian kecil siswa yang menggunakan kesempatan tersebut. Belum ada rangsangan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif di dalam KBM. Oleh sebab itu, guru dituntut dapat mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif agar memotivasi siswa dalam memahami, menjelaskan dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupannya. Suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan mengaktifkan pebelajar dalam belajarnya (*active learning*).

Bila melihat batas angka kelulusan Ujian Nasional tahun 2006 yang masih rendah dibanding dengan negara tetangga, ditambah dengan banyaknya prosentase ketidaklulusan pebelajar di semua tingkat pendidikan sesungguhnya hal ini menjadi suatu tolok ukur untuk menilai bagaimana kemampuan / kompetensi pebelajar selama mengikuti pembelajaran di sekolah, mutu pendidikan selanjutnya dipertanyakan, sampai sejauh mana kompetensi professional guru dapat dipertanggungjawabkan.

B. Permasalahan

Berangkat dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Guru banyak yang masih mengalami kesulitan dalam memilih strategi dan menggunakan metode pembelajaran pada tahap perencanaan (pembuatan skenario pembelajaran yang detail dan kongkrit)
2. Motivasi guru untuk meningkatkan subject matter (materi pembelajaran) masih rendah sehingga guru kurang mampu mengembangkan diri dan hanya mengandalkan bahan teksual yang ada dan sangat minim.
3. Guru kurang mampu menerapkan teknik dan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik subject matter
4. Guru masih kesulitan memberikan pengalaman belajar yang mengarah pada pengaktifan siswa.
5. Kompetensi profesional guru masih banyak dipertanyakan berkait dengan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia

C. Urgensi masalah

1. Upaya kongkrit mengembangkan kreativitas guru untuk mewujudkan pembelajaran aktif mendesak dilakukan.
2. Kreativitas guru yang berkembang akan meningkatkan kompetensi profesionalnya

PEMBAHASAN

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia sudah menjadi tuntutan yang sangat mendesak. Oleh karena itu perlu dipikirkan berbagai upaya yang dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, mulai dari hal-hal yang kecil. Guna mendapatkan pemikiran dan ide-ide solusi maka diperlukan identifikasi permasalahan yang dihadapi.

Beberapa permasalahan yang muncul dilapangan antara lain kesulitan guru dalam memilih strategi dan menggunakan metode pembelajaran pada tahap perencanaan (pembuatan skenario pembelajaran). Kesulitan guru muncul saat menyusun skenario pembelajaran karena selama ini guru belum terbiasa melakukan perencanaan pembelajaran secara detail dan konkret yang siap dilaksanakan dalam KBM sesuai dengan karakteristik subject matter yang dibahas. Pada umumnya yang terjadi di lapangan guru membuat perencanaan

pembelajaran hanya untuk memenuhi kewajiban administratif sebagai guru, sehingga cenderung bersifat formalitas belaka.

Motivasi guru untuk meningkatkan subject matter (materi pembelajaran) secara sinergis dan kolaboratif masih rendah sehingga guru kurang mampu mengembangkan diri dan hanya mengandalkan bahan tekstual yang ada dan sangat minim.

Persoalan lain yang muncul adalah guru kurang mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik subject matter. Sesungguhnya dengan perencanaan yang baik hal itu dapat diatasi. Sebab melalui perencanaan yang detail, guru dapat merancang secara tepat berbagai metode yang sesuai dengan kebutuhan.

A. Perencanaan Pembelajaran Aktif

Berdasarkan pengalaman dilapangan, perencanaan pembelajaran yang baik dapat tersusun bila dilakukan perencanaan bersama dengan teman guru sejawatnya melalui forum MGMP sekolah. Pada tahap perencanaan ini guru bidang studi yang akan mengajar membuat skenario pembelajaran dan kemudian dibahas dengan guru lain dalam satu rumpun untuk dicermati, dikritik dan diperbaiki. Pada saat perencanaan pembelajaran bersama ini terjadi diskusi yang mendalam tentang pemilihan strategi yang tepat, penggunaan metode pembelajaran yang menarik, penggunaan media dan sumber belajar yang memadai sehingga akhirnya diperoleh skenario pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Dalam skenario pembelajaran harus sudah dirancang bagaimana nanti pebelajar melakukan aktifitas belajarnya, setting pembelajaran yang akan laksanakan serta goal / tujuan yang hendak dicapai.

B. Kreatifitas Guru

Guna mewujudkan hasil pendidikan yang baik guru dituntut untuk melakukan kreatifitas, baik sebelum pelaksanaan pembelajaran maupun proses saat pembelajaran. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu merekayasa dan memberikan pengalaman belajar kepada pebelajar sesuai dengan karakteristiknya dan subject matter yang harus dikuasai. Dengan demikian kendala yang muncul

bahwa guru masih kesulitan memberikan pengalaman belajar yang mengarah pada pengaktifan siswa dapat diminimalisir.

Ketika guru berceramah, apakah semua siswa dalam kelas memperoleh pengalaman belajar. Secara umum, mungkin hanya sebagian pebelajar yang memperoleh pengalaman belajar. Sebagian siswa yang lain tentu tidak memperoleh pengalaman belajar. Supaya semua pebelajar mengalami peristiwa belajar, guru perlu menyediakan beraga pengalaman belajar, dibawah ini adalah bentuk bentuk pengalaman belajar yang dapat diberikan oleh pebelajar diantaranya :

a. Pengalaman Mental

Beberapa bentuk pengalaman mental dapat diperoleh antara lain melalui membaca buku, mendengarkan ceramah, mendengarkan berita radio, melakukan perenungan, menonton televisi atau film. Pada pengalaman belajar melalui pengalaman mental, biasanya pebelajar hanya memperoleh informasi melalui indera dengar dan lihat. Ditinjau dari tingkat perkembangan anak, pengalaman belajar melalui indera dengar lebih sulit daripada melalui indera lihat karena melalui indera dengar diperlukan kemampuan abstraksi dan konsentrasi penuh.

b. Pengalaman Fisik

Pengalaman belajar jenis ini meliputi kegiatan pengamatan, percobaan, penelitian, kunjungan, karya wisata/*study tour*, pembuatan buku harian,dan beberapa bentuk kegiatan praktis lainnya. Lazimnya, siswa dapat memanfaatkan seluruh inderanya ketika menggali informasi melalui pengalaman fisik.

c. Pengalaman Sosial

Beberapa bentuk pengalaman sosial yang dapat dilakukan semisal melakukan kunjungan lapangan. Pengalaman belajar ini akan lebih bermanfaat kalau masing-masing pebelajar diberi peluang untuk berinteraksi satu sama lain: bertanya, menjawab, berkomentar, mempertanyakan jawaban, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Mengingat belajar merupakan proses pebelajar membangun gagasan/ pemahaman sendiri, maka kegiatan

pembelajaran hendaknya mampu memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada pebelajar untuk berbuat, berpikir, berinteraksi sendiri secara lancar dan termotivasi tanpa hambatan guru. Suasana belajar yang disediakan guru hendaknya memberikan peluang kepada pebelajar untuk melibatkan mental secara aktif melalui beragam kegiatan, seperti kegiatan mengamati, bertanya/mempertanyakan, menjelaskan, berkomentar, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, dan sejumlah kegiatan mental lainnya. Guru hendaknya tidak memberikan bantuan secara dini dan hendaknya selalu menghargai usaha siswa meskipun hasilnya belum sempurna. Selain itu, guru perlu mendorong pebelajar supaya berbuat/berpikir lebih baik misalnya melalui pengajuan pertanyaan menantang yang ‘menggelitik’ sikap ingin tahu dan sikap kreativitas siswa. Dengan cara ini, guru selalu mengupayakan agar pebelajar terlatih dan terbiasa menjadi pelajar sepanjang hayat. Beberapa strategi dan metode pengajaran perlu memprioritaskan situasi nyata. Kalau sulit menyediakan situasi nyata, baru menyediakan alternatif di bawahnya seperti situasi buatan, atau alat *audio-visual*, atau alat *visual*, dan cara dengan pola audio (ceramah baru dipilih setelah keempat cara ini tidak mungkin disediakan). Dari sudut pandang kekongkritan (*non-verbal*) dan keabstrakkan (*verbal*), pengalaman belajar dapat diklasifikasikan menjadi situasi nyata, situasi buatan, dan situasi dengar dan lihat (*audio-visual*).

C. Pembelajaran Aktif

Paradigma baru pendidikan saat ini mengajak pebelajar untuk mengembangkan berbagai hipotesis dan cara berpikir divergen, pebelajar dituntut memiliki kemampuan daya analitis-sintetik, imajinatif, dan holistik, untuk mencapai tujuan ini, maka guru dan pebelajar hendaknya saling berkolaborasi melakukan melakukan pembelajaran aktif dan kreatif dengan memberdayakan segenap potensi pebelajar .Berikut dikemukakan beberapa ciri kegiatan belajar mengajar yang memberdayakan potensi pebelajar diantaranya :

a. *Pembalikan Makna Belajar*

Untuk keperluan implementasi KBM, guru perlu melakukan *pembalikan makna dan hakikat belajar*. Pada pandangan dan paradigma ini,

makna dan hakikat belajar diartikan sebagai proses membangun makna/pemahaman terhadap informasi dan/atau pengalaman. Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh pebelajar atau bersama orang lain. Proses itu disaring dengan persepsi, pikiran pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti,yakni hasil ulangan para pebelajar berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama.Akibat logis dari pengertian belajar di atas, maka mengajar merupakan kegiatan *partisipasi* guru dalam membangun pemahaman pebelajar. Partisipasi tersebut dapat berwujud sebagai bertanya secara kritis, meminta kejelasan, atau menyajikan situasi yang tampak bertentangan dengan pemahaman pebelajar sehingga pebelajar ‘terdorong’ untuk memperbaiki pemahamannya. Mengingat belajar adalah kegiatan aktif pebelajar, yaitu membangun pemahaman, maka partisipasi guru jangan sampai merebut otoritas atau hak pebelajar dalam membangun gagasannya. Dengan kata lain, partisipasi guru harus selalu menempatkan pembangunan pemahaman itu adalah tanggung jawab pebelajar itu sendiri, bukan guru.

b. Berpusat pada pebelajar

Pebelajar memiliki perbedaan satu sama lain. Pebelajar berbeda dalam minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, dan cara belajar. Pebelajar tertentu lebih mudah belajar dengan dengar-baca, pebelajar lain lebih mudah dengan melihat (*visual*), atau dengan cara *kinestetika* (gerak). Oleh karena itu kegiatan pembelajaran, organisasi kelas, materi pembelajaran, waktu belajar, alat belajar, dan cara penilaian perlu beragam sesuai karakteristik siswa. KBM perlu menempatkan pebelajar sebagai subyek belajar. Artinya KBM memperhatikan bakat, minat, kemampuan, cara dan strategi belajar, motivasi belajar, dan latar belakang sosial siswa. KBM perlu mendorong pebelajar untuk mengembangkan potensinya secara optimal.

c. Belajar dengan Mengalami

KBM perlu menyediakan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari dan atau dunia kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah dan

prinsip ilmu yang dipelajari. Karena itu, semua pebelajar diharapkan memperoleh pengalaman langsung melalui pengalaman indrawi yang memungkinkan mereka memperoleh informasi dari melihat, mendengar, meraba/menjamah, mencicipi, dan mencium. Dalam hal ini, beberapa topik tidak mungkin disediakan pengalaman nyata, guru dapat menggantikannya dengan model atau situasi buatan dalam wujud simulasi. Jika ini juga tidak mungkin, sebaiknya siswa dapat memperoleh pengalaman melalui alat *audio-visual* (dengarpandang). Pilihan pengalaman belajar melalui kegiatan mendengar adalah pilihan terakhir.

d. Mengembangkan Keterampilan Sosial, Kognitif, dan Emosional

Pebelajar akan lebih mudah membangun pemahaman apabila dapat mengkomunikasikan gagasannya kepada pebelajar lain atau guru. Dengan kata lain, membangun pemahaman akan lebih mudah melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Interaksi memungkinkan terjadinya perbaikan terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, saling bertanya, dan saling menjelaskan. Interaksi dapat ditingkatkan dengan belajar kelompok. Penyampaian gagasan oleh pebelajar dapat mempertajam, memperdalam memantapkan, atau menyempurnakan gagasan itu karena memperoleh tanggapan dari siswa lain atau guru. KBM perlu mendorong pebelajar untuk mengkomunikasikan gagasan hasil kreasi dan temuannya kepada pebelajar lain, guru atau pihak-pihak lain.

e. Mengembangkan Keingintahuan, Imajinasi, dan Fitrah ber-Tuhan

Pebelajar dilahirkan dengan memiliki rasa ingin tahu, imajinasi, dan fitrah ber-Tuhan. Rasa ingin tahu dan imajinasi merupakan modal dasar untuk bersikap peka, kritis, mandiri, dan kreatif. Sementara, rasa fitrah ber-Tuhan merupakan embrio atau cikal bakal untuk bertaqwah kepada Tuhan. KBM perlu mempertimbangkan rasa ingin tahu, imajinasi, dan fitrah ber-Tuhan agar setiap sesi kegiatan pembelajaran menjadi wahana untuk memberdayakan ketiga jenis potensi ini.

f. Perpaduan Kemandirian dan Kerjasama

Pebelajar perlu berkompetisi, bekerjasama, dan mengembangkan solidaritasnya. KBM perlu memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk mengembangkan semangat berkompetisi sehat untuk memperoleh penghargaan, bekerjasama, dan solidaritas. KBM perlu menyediakan tugas-tugas yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri. Mengalami langsung apa yang sedang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang lain/guru menjelaskan. Mengenal bahwa ada perbedaan susunan tulang daun tumbuhan berakar serabut dengan tumbuhan yang berakar tunggang akan lebih mantap bila pebelajar secara langsung mengamati daun-daun dari kedua jenis tumbuhan itu daripada mendengarkan penjelasan guru tentang hal itu. Membangun pemahaman dari pengamatan langsung akan lebih mudah daripada membangun pemahaman dari uraian lisan guru, apalagi bila pebelajar masih berada pada tingkat berpikir konkret. Pada dasarnya, semua anak memiliki potensi untuk mencapai kompetensi. Kalau sampai mereka tidak mencapai kompetensi, bukan lantaran mereka tidak memiliki kemampuan untuk itu tetapi lebih banyak akibat mereka tidak disediakan pengalaman belajar yang relevan dengan keunikan masing-masing karakteristik individual. Meskipun anak itu unik karena memiliki keragaman karakteristik, mereka memiliki kesamaan karena sama-sama memiliki: sikap ingin tahu (*curiosity*), sikap kreatif (*creativity*), sikap sebagai pelajar aktif (*active learner*), dan sikap sebagai seorang pengambil keputusan (*decision maker*).

D. Kompetensi Profesional Guru

Persoalan lain yang muncul di dunia keguruan adalah kompetensi profesional guru yang masih banyak dipertanyakan berkait dengan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Untuk itu peningkatan profesionalisme guru mutlak diperlukan. Berbicara kompetensi profesional guru menurut Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas (2003), Guru profesional memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- Selalu membuat perencanaan konkret dan detail yang siap untuk

dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran

- Berkehendak mengubah pola “latihan” (dril) dan “pemaksanaan” (indoktrinasi). Pola pikir lama menjadi pola pikir baru yang menempatkan siswa sebagai arsitek pembangun gagasan dan guru berfungsi untuk “melayani” dan berperan sebagai mitra pebelajar supaya peristiwa belajar bermakna berlangsung pada semua individu.
- Berkehendak mengubah pola tindak dalam menetapkan peran pebelajar , peran guru, dan gaya mengajar. Peran pebelajar digeser dari peran sebagai “konsumen” gagasan (seperti: menyalin, mendengar, menghafal) ke peran sebagai “produsen” gagasan (seperti: bertanya, meneliti, mengarang, menulis kisah sejarah). Peran guru harus berada pada fungsi sebagai “fasilitator” (pemberi kemudahan peristiwa belajar) dan bukan pada fungsi sebagai penghambat peristiwa belajar. Gaya mengajar lebih difokuskan pada model “pemberdayaan” dan “pengkondisian” dari pada model

Sedangkan pengertian Kompetensi professional menurut Mungin Eddy Wibowo (2004), adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam meliputi:

- Konsep, struktur, dan metoda keilmuan/teknologi/seni yang menaung/koheren dengan materi ajar
- Materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah
- Hubungan konsep antar mata pelajaran terkait
- Penerapan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari
- Kompetisi secara profesional dalam konteks global dengan tetap melestarikan nilai dan budaya nasional yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar nasional pendidikan.

Kompetensi professional guru sudah menjadi tuntutan banyak pihak, terutama para stake holder pendidikan di Indonesia. Hal ini mengingat kualitas pendidikan di Indonesia yang belum menggembirakan. Untuk itu upaya meningkatkan kompetensi professional guru ini harus mulai dilakukan oleh kalangan guru itu sendiri, diantaranya dengan berusaha untuk menjadi guru kreatif yang bisa menciptakan pembelajaran aktif bagi siswanya sehingga

mencapai kompetensi tertentu sesuai yang diharapkan.. Seperti dikemukakan dimuka bahwa guru yang kreatif dan inovatif adalah guru yang memiliki pemahaman yang luas tentang materi bahan ajarnya dan memiliki pemahaman tentang hakekat pembelajaran dari materi pelajaran yang diampunya; menguasai berbagai teknik, strategi dan metode pembelajaran; melakukan cara-cara manajemen kelas secara efektif, menerapkan prinsip-prinsip teori belajar, memahami makna profesionalisme dan kepemimpinan (leadership) yang baik dalam proses pembelajaran. Jadi untuk mencapai kompetensi professional, maka guru dituntut selalu berusaha melakukan kreatifitas dan inovasi pembelajaran.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil kajian ditemukan bahwa cakupan pengembangan kreativitas guru dalam mewujudkan pembelajaran aktif meliputi

1. Perencanaan pembelajaran yang terdiri dari pemilihan strategi, metode, penggunaan model dan media pembelajaran, lebih efektif melalui perencanaan bersama dalam satu rumpun bidang studi.
2. Proses pembelajaran aktif dapat terwujud dengan performan (tampilan) guru yang aktif dapat ditunjukkan dengan kemampuan merekayasa dan memberikan pengalaman belajar sesuai dengan karakteristik pebelajar dan subject matter yang harus dikuasai.
3. Proses pelaksanaan pembelajaran aktif terwujud dengan adanya kesadaran guru tentang makna dan hakekat belajar; adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa; prinsip belajar dengan mengalami; Mengembangkan Keterampilan Sosial, kognitif, dan emosional; mengembangkan Keingintahuan, Imajinasi, dan Fitrah BerTuhan dan Perpaduan Kemandirian serta adanya perpaduan kemandirian dan kerjasama dari pebelajar.
4. Untuk mencapai kompetensi professional, maka guru dituntut selalu berusaha melakukan kreatifitas dan inovasi pembelajaran.

B. Saran

Guna mewujudkan guru kreatif dan profesional maka beberapa saran dapat diberikan antara lain :

1. Kepada guru, lebih mengefektifkan forum MGMP atau forum diskusi antar guru, sehingga dapat saling tukar pikiran dan curah ide hingga menemukan solusi model pembelajaran yang terbaik.
2. Bagi kepala sekolah, lebih mengefektifkan peran supervisi, baik secara administratif maupun teknis pelaksanaan PBM di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2003. *KBM efektif*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas

Anonim. 2003. *Pembelajaran KBK*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas

Duckworth, E.; Easley, 0J; Hawkins, D.; Henriques A, (1990). *Science Education : A minds-on approach for the elementary years*. New Jersey: Lawrence & Schuster

Gunter, M. A.; Estes, T.H., Schwab, J.A. (1990). *Instruction: A model approach*. Boston: Allyn and Bacon.

Joice, B. & Weil, M. (1996). *Models of Teaching* , 5th ed. Mass: A Simon & Schuster.

<http://www.nexus.edu.au/teachstud/gct/forster2.htm> atau
<http://www.buffalostate.edu/org/cbir/index.asp>

<http://www4.ncsu.edu8030/unity/lockers/project/meridian/jul99/coastal>.

Mel Silberman (2002), *Active learning, 101 strategi pembelajaran aktif*, Yogyakarta :Yappendis.

Mungin Eddy Wibowo (2004). *Sertifikasi dan capacity building pendidik*. Makalah yang disajikan dalam pelatihan MGMP di Jakarta.

Suyanto (2005). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas Ditjen Manajemen Dikdasmen.