

INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER DI ERA INDUSTRI 4.0

Rahmat Joko Nugroho

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

Email.rahmatjokon@gmail.com

ABSTRAK

Inovasi pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang selalu menghadirkan sesuatu yang baru sehingga mampu menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Pembelajaran inovatif selalu menghadirkan sesuatu yang baru dalam setiap elemen-elemen pendidikan mulai dari aspek strategi guru, bahan perangkat dan beberapa elemen penting lainnya. Proses pembelajaran di sekolah, Universitas merupakan inti dari pendidikan pada semua jenjang yang perlu ditingkatkan mutunya. Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus memperoleh pengalaman belajar untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat student centered. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa/mahasiswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (self directed) dan dimediasi oleh teman sebaya (peer mediated instruction). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pendidikan karakter (character education) saat ini menjadi perhatian yang begitu penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penulisan ini mempunyai tujuan : (1) menjelaskan tentang pembelajaran menjelaskan penanaman nilai-nilai karakter melalui inovasi pembelajaran kontekstual, (2) menjelaskan konsep penanaman pendidikan karakter melalui inovasi pembelajaran kuantum (3) menjelaskan penanaman nilai-nilai karakter melalui inovasi pembelajaran berbasis kompetensi (4) menjelaskan konsep pembelajaran di era industry 4.0.

Kata Kunci : Inovasi, Karakter, Era Industry

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa/mahasiswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran kompetensi merupakan suatu system atau pendekatan pembelajaran yang bersifat holistik (menyeluruh), terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait, apabila dilaksanakan masing-masing memberikan dampak sesuai dengan peranannya¹⁰².

Secara umum, terdapat empat kompetensi dasar yang perlu dimiliki seorang pengajar, yakni: kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial, dan kompetensi personal. Kompetensi atau kemampuan personal berkaitan dengan kepribadian seorang guru yakni kepribadian yang mendidik seperti yang diungkap Ki Hajar Dewantoro dengan tiga model kepribadian yang kuat; Ing Ngarso Sung Tulodho, Ing Madya Mangun karsa, Tut Wuri Handayani.

Berbagai macam pendidikan inovasi dapat dilakukan dengan macam-macam cara dan biasanya digunakan untuk mempermudah siswa/mahasiswa belajar, beberapa pembelajaran yang mudah dipahami ada dalam tulisan ini dan diharapkan setelah membaca dan mempelajari tulisan ini anda dapat:

1. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran kuantum
2. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran berbasis kompetensi
3. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran kontekstual.
4. Menjelaskan konsep dan implementasi pembelajaran e learning.

Diperlukan upaya serius untuk menjadikan nilai-nilai luhur yang telah dikenal, kembali menjadi budaya dan karakter bangsa. Salah satu upaya ke arah itu adalah

¹⁰²Sukmadinata, Nana Syaodih. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya. Tahun 2004

memperbaiki sistem pendidikan nasional dengan menitikberatkan pada pendidikan karakter. Dalam Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, disebutkan bahwa bentuk kegiatan pada program pendidikan karakter bangsa konteks mikro, dapat dibagi menjadi empat, yakni: kegiatan belajar-mengajar; kegiatan kehidupan keseharian di satuan pendidikan; kegiatan ekstra-kurikuler; kegiatan keseharian di rumah dan masyarakat.¹⁰³

B. PEMBAHASAN

a. Pembelajaran Kuantum

Pembelajaran kuantum sebagai salah satu model, strategi, dan pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola system pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan, dan memiliki keterampilan hidup. Pembelajaran kuantum sebagai salah satu alternatif pembaharuan pembelajaran, menyajikan petunjuk praktis dan spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, bagaimana merancang pembelajaran, menyampaikan bahan pembelajaran, dan bagaimana menyederhanakan proses belajar sehingga memudahkan belajar siswa. Pembelajaran kuantum merupakan sebuah model yang menyajikan bentuk pembelajaran sebagai suatu "orkestrasi" yang jika dipilah dari dua unsur pokok yaitu: konteks dan isi. Tujuan pokok pembelajaran kuantum yaitu meningkatkan partisipasi siswa, melalui pengubahan keadaan, meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan daya ingat dan meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya dengar, dan meningkatkan kehalusan

¹⁰³Pemerintah Republik Indonesia. Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa di Masa Depan. Jurnal Pendidikan Karakter, 2010: 64-76.

perilaku. Berdasarkan prinsip dan azas landasan pembelajaran kuantum, guru harus mampu mengorkestrasi kesuksesan belajar siswa. Dalam pembelajaran kuantum, guru itu tidak semata-mata menerjemahkan kurikulum ke dalam strategi, metode, teknik, dan langkah-langkah pembelajaran, melainkan termasuk juga menterjemahkan kebutuhan nyata siswa. \

b. Pembelajaran Kompetensi

Kata kompetensi disiniakan berkaitan dengan nuansa pembelajaran, sebab karakteristik pembelajaran kompetensi akan berbeda dengan karakteristik pembelajaran lainnya. Dalam pembelajaran kompetensi, siswa sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam setting proses belajar mengajar siswa dituntut kreativitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian peranan guru di sini sebagai fasilitator, memanage berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa. Terdapat karakteristik penting dari pembelajaran kompetensi, seperti kegiatan proses belajar mengajar dalam KBK tidak hanya sekedar menyampaikan materisaja, akan tetapi diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban, dan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para siswa pada tahap pengetahuan, keterampilan, dan bersikap.¹⁰⁴ Kemampuan dasar ini akan dijadikan sebagai landasan melakukan proses pembelajaran dan penilaian siswa. Kompetensi merupakan target, sasaran, standar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Benyamin S. Bloom dan Gagne dalam teori-teorinya yang terkenal itu,

³Sukmadinata, Nana Syaodih. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya. Tahun 2004

Penyusunan materi pembelajaran kompetensi mencakup tiga komponen utama yang harus dikuasai siswa, yaitu: Kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator.

Kompetensi dasar atau kemampuan dasar merupakan tujuan pembelajaran dari materi yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan taksonomi Bloom menggunakan kata-kata operasional yang bersifat umum yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dasar mulai tingkat pengetahuan rendah, menengah dan tinggi seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tiap kemampuan dasar dapat dijabarkan menjadi dua sampai lima indikator.

Prinsip-prinsip pembelajaran kompetensi

Kompetensi menurut harus memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut¹⁰⁵

1. Agar setiap siswa dapat menguasai kompetensi standar perlu disediakan waktu yang cukup dengan program pembelajaran yang berkualitas.
2. Setiap siswa memiliki kemampuan untuk menguasai kompetensi yang dituntut, tanpa memperhatikan latar belakang pendidikan dan pengalaman mereka. Dengan penyelenggaraan program pembelajaran yang baik dan waktu yang cukup maka setiap siswa dapat mencapai hasil yang ditargetkan.
3. Perbedaan individual dalam penguasaan kompetensi diantara siswa, bukan saja disebabkan karena faktor-faktor diri siswa tetapi karena ada kelemahan dalam lingkungan pembelajaran.
4. Setiap siswa mendapatkan peluang yang sama untuk memiliki kemampuan yang diharapkan, asal disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing. Setiap siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan asalkan rancangan dan pelaksanaan

¹⁰⁵Sukmadinata, Nana Syaodih. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya. Tahun 2004

program pembelajaran sedekat mungkin diarahkan pada pencapaian sasaran pembelajaran.

5. Apa yang paling berharga dalam pembelajaran adalah berharga dalam belajar. Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan agar para siswa terjadi belajar secara optimal. Jika ada siswa yang gagal dalam belajar disebabkan kesalahan rencana dan pelaksana pendidikan, perlu dicari penyebab dan terus disempurnakan.

c. Pembelajaran Kontekstual

Paparan pengertian pembelajaran kontekstual dapat diperjelas sebagai berikut: Pertama, pembelajaran kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar beroeantisakan pada prose pengalam secara langsung. Proses belajar dalam konteks pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Kedua, pembelajaran kontekstual mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata di masyarakat. Hal ini akan memperkuat dugaan bahwa materi yang telah dipelajari akan tetap tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan. Ketiga, pembelajaran kompetensi mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya pembelajaran kompetensi tidak hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran di sini

bukan ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi bahtera kehidupan nyata¹⁰⁶

Proses pembelajaran di Sekolah merupakan intidari pendidikan pada semua jenjang yang perlu ditingkatkan mutunya secara terus menerus. Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus memperoleh pengalaman belajar untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Hal ini penting dilakukan semua pihak khususnya guru dalam upaya membentuk insan Indonesia cerdas, kompetitif, dan berdaya saing tinggi untuk menghadapi persaingan global. Salah satu dukungan yang perlu kita berikan pada anak-anak Indonesia adalah memastikan bahwa apa yang mereka pelajari saat ini adalah apa yang memang mereka butuhkan untuk menjawab tantangan jamannya.

Karakter terdiri dari dua bagian. Pertama, karakter moral, sesuatu yang sering kita bicarakan. Karakter moral itu antara lain adalah nilai Pancasila, keimanan, ketakwaan, intergitas, kejujuran, keadilan, empati, rasa welas asih, sopan santun. Yang kedua dan tak kalah pentingnya adalah karakter kinerja. Di antara karakter kinerja adalah kerja keras, ulet, tangguh, rasa ingin tahu, inisiatif, gigih, kemampuan beradaptasi, dan kepemimpinan.

Ada sembilan karakter mulia yang selalu dijadikan acuan dalam pendidikan Islam yaitu¹⁰⁷

1. Cinta Alloh dan kebenaran
2. Tanggung jawab disiplin dan mandiri
3. Amanah

¹⁰⁶Rudi Hartono. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Diva Press. Yogyakarta, 2013

¹⁰⁷ Megamawangi Ratna, *Pendidikan karakter solusi yang tepat untuk membangun bangsa*, 2004. Bogor IHF.

4. Hormat dan santun
5. Kasih saying, peduli dan kerjasama
6. Percaya diri, kreatif dan pantang menyerah
7. Adil dan berjiwa kepemimpinan
8. Baik dan rendah hati
9. Toleran dan cinta damai.

c. Pembelajaran e-learning

E-Learning merupakan suatu istilah yang dapat kita temukan dalam duniakomputer atau internet. Kata *e-learnig* terdiri atas 2 (dua) bagian yaitu "e" yang berarti "*elektronik*" dan "*learning*" yang berarti "pembelajaran". Jadi kata *e-learning* dapat diartikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik

sebagai media pembelajarannya. (Gartika R dan Rita R, 2013:27). Selanjutnya dikatakan bahwa sistem *e-learning* diharapkan bukan sekedar menggantikan metode dan materi pengajaran konvensional tetapi dapat juga menambahkan metode maupun strategi baru dalam proses pembelajaran.¹⁰⁸

Sebagai sebuah metode atau strategi baru dalam pembelajaran ,*e-learning* memiliki beberapa karakteristik, yaitu :

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dengan teknologi elektronik ini guru/dosen dan siswa/mahasiswa dapat berkomunikasi relatif mudah tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu.

¹⁰⁸Gartika Rahmasari dan Rita Rismiati.*e-learning Pembelajaran Jarak Jauh diSMA*. 2013. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

- b. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*), sehingga materi pembelajaran tersebut dapat diakses kapan saja, dimana saja.
- c. Jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di internet.
- d. Menggunakan jasa internet sebagai media utama. Internet memberikan sumber belajar dan strategi dalam proses pembelajaran di era digital. (Gartika R dan Rita R, 2013:45)

Sebagai sebuah metode atau strategi baru dalam pembelajaran ,*e-learning* memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- a. Melalui *e-learning*, siswa/mahasiswa dapat mengakses pengetahuan setiap saat tak terbatas waktu dan tempat.
- b. Melalui *e-learning*, siswa/mahasiswa dapat menjalin komunikasi melalui internet sehingga lebih banyak lagi pengetahuan yang dapat mereka peroleh.
- c. Melalui *e-learning*, siswa/mahasiswa belajar lebih mudah dan menyenangkan.
- d. Melalui *e-learning*, proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif.
- e. Melalui *e-learning*, siswa/mahasiswa didorong untuk bereksplorasi melalui webside-webside yang tersedia, sehingga kreativitas dan rasa keingintahumannya terus bertambah¹⁰⁹

Penerapan pembelajaran melalui enternet (*e-learning*), merupakan suatu media baru yang dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dengan penggunaan media belajar yang tepat, sangat berguna untuk : a. Menambah kegairahan dalam belajar, b. Memungkinkan interaksi secara langsung, c. Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri

¹⁰⁹Gartika Rahmasari dan Rita Rismiati. *e-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. 2013. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

Program e-learning yang efektif dimulai dengan perencanaan dan terfokus pada kebutuhan bahan pelajaran dan kebutuhan mahasiswa. Teknologi yang tepat hanya dapat diseleksi ketika elemen-elemen ini dimengerti secara detail. Kenyataannya, kesuksesan program e-learning berhubungan dengan usaha yang konsisten dan terintegrasi dari mahasiswa, fakultas, fasilitator, staf penunjang, dan administrator.

Sehubungan dengan konteks pendidikan, peran utama dari mahasiswa adalah untuk belajar dengan sukses, merupakan tugas yang penting, sehingga perlu didukung oleh keadaan lingkungan yang baik, membutuhkan motivasi, perencanaan dan kemampuan untuk menganalisa dengan menggunakan instruksi atau modul yang terbaik¹¹⁰

Kesuksesan program e-learning berhubungan juga dengan penunjang fungsi-fungsi pelayanan seperti registrasi mahasiswa, perbanyakan dan penyampaian materi kuliah, pemesanan buku teks, penjagaan copyright, penjadwalan, pemrosesan laporan, pengelolaan sumber daya teknis, dll. Staf penunjang merupakan kebutuhan utama untuk menciptakan keadaan, sehingga e-learning tetap pada jalur yang benar.

Strategi penggunaan e-learning untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari mahasiswa atas materi yang diajarkan; meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa; meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa; meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dengan perangkat biasa sulit untuk

¹¹⁰Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*, 2006. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

dilakukan; memperluas daya jangkau proses belajar-mengajar dengan menggunakan jaringan komputer, tidak terbatas pada ruang dan waktu. Untuk mencapai hal-hal tersebut di atas, dalam pengembangan suatu aplikasi e-learning perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja; memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan;

Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (e-learning), yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan ("jaringan" dalam uraian ini dibatasi pada penggunaan internet. Jaringan dapat saja mencakup LAN atau WAN). (Website eLearners.com), (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD-ROM, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan

Ada beberapa strategi pengajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi e-learning adalah sebagai berikut¹¹¹

1. Learning by doing. Simulasi belajar dengan melakukan apa yang hendak dipelajari; contohnya adalah simulator penerbangan (flight simulator), dimana seorang calon penerbang dapat dilatih untuk melakukan penerbangan suatu pesawat tertentu seperti ia berlatih dengan pesawat yang sesungguhnya.
2. Incidental learning. Mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Tidak semua hal menarik untuk dipelajari, oleh karena itu dengan strategi ini seorang mahasiswa dapat mempelajari sesuatu melalui hal lain yang lebih menarik, dan diharapkan informasi yang sebenarnya dapat diserap secara tidak

¹¹¹Gartika Rahmasari dan Rita Rismiati. *e-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. 2013. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

langsung. Misalnya mempelajari geografi dengan cara melakukan “perjalanan maya” ke daerah-daerah wisata.

3. *Learning by reflection*. Mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide/gagasan tentang subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk mengembangkan suatu ide/gagasan dengan cara memberikan informasi awal dan aplikasi akan “mendengarkan” dan memproses masukan ide/gagasan dari mahasiswa untuk kemudian diberikan informasi lanjutan berdasarkan masukan dari mahasiswa.
4. *Case-based learning*. Mempelajari sesuatu berdasarkan kasus-kasus yang telah terjadi mengenai subyek yang hendak dipelajari. Strategi ini tergantung kepada nara sumber ahli dan kasus-kasus yang dapat dikumpulkan tentang materi yang hendak dipelajari. Mahasiswa dapat mempelajari suatu materi dengan cara menyerap informasi dari nara sumber ahli tentang kasus-kasus yang telah terjadi atas materi tersebut.
5. *Learning by exploring*. Mempelajari sesuatu dengan cara melakukan eksplorasi terhadap subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk memahami suatu materi dengan cara melakukan eksplorasi mandiri atas materi tersebut. Aplikasi harus menyediakan informasi yang cukup untuk mengakomodasi eksplorasi dari mahasiswa. Mempelajari sesuatu dengan cara menetapkan suatu sasaran yang hendak dicapai (*goal-directed learning*). Mahasiswa diposisikan dalam sebagai seseorang yang harus mencapai tujuan/sasaran dan aplikasi menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam melakukan hal tersebut. Mahasiswa kemudian menyusun strategi mandiri untuk mencapai tujuan tersebut.

C. KESIMPULAN

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang harus selalu dilakukan selama hidup, sebagai proses kearah manusia yang sempurna. Oleh karena itu, pendidikan karakter memerlukan keteladanan dan sentuhan mulai sejak dini sampai dewasa

Periode yang paling sensitif dan menentukan adalah pendidikan dalam keluarga yang menjadi tanggungjawab orang tua. Di sisi lain disebutkan bahwa pendidikan karakter harus menjadi bagian terpadu dari pendidikan alih generasi. Pendidikan adalah persoalan kemanusiaan yang harus didekati dari perkembangan manusia itu sendiri.

Inovasi pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang selalu menghadirkan sesuatu yang baru sehingga mampu menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Pembelajaran inovatif selalu menghadirkan sesuatu yang baru dalam setiap elemen-elemen pendidikan mulai dari aspek strategi guru, bahan perangkat dan beberapa elemen penting lainnya.

Pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa/mahasiswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran kuantum sebagai salah satu alternatif pembaharuan pembelajaran, menyajikan petunjuk praktis dan spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, bagaimana merancang pembelajaran, menyampaikan bahan pembelajaran, dan bagaimana menyederhanakan proses belajar sehingga memudahkan belajar siswa/mahasiswa.

Dalam pembelajaran kompetensi, siswa/mahasiswa sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam setting proses belajar mengajar siswa/mahasiswa dituntut kreativitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian peranan pengajar di sini sebagai

fasilitator, memanager berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa. Pembelajaran kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar berorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks pembelajaran kontekstual tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran

Pembelajaran e-learning yang efektif dimulai dengan perencanaan dan terfokus pada kebutuhan bahan pelajaran dan kebutuhan siswa/mahasiswa. Teknologi yang tepat hanya dapat diseleksi ketika elemen-elemen ini dimengerti secara detil. Kenyataannya, kesuksesan program e-learning berhubungan dengan usaha yang konsisten dan terintegrasi dari siswa/mahasiswa, fakultas, fasilitator, staf penunjang, dan administrator.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Andi Prastowo, (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Pres. Yogyakarta.
- Endang Mulyatiningsih (2010). *Pembelajaran Aktif Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan*. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Jakarta
- Gartika Rahmasari dan Rita Rismiati.(2013). *e-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- H.E. Mulyasa (2016). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara. Jakarta
- Kemendiknas.(2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta.

Pemerintah Republik Indonesia.(2010). Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa di Masa Depan. Jurnal Pendidikan Karakter. 3 (1): 64-76.

Ridwan Abdullah s. Inovasi pembelajaran (2016). Bumi Aksara. jakarta

Rudi Hartono, (2013). Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid.Diva Press. Yogyakarta

Sukmadinata, Nana Syaodih, (2004). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya.