



Program Praktik Pembelajaran Bidang Miring Sebagai Upaya Mengetahui Pemahaman dan Keterampilan Siswa

Nidaul Fajrin^{1✉}, M. Andi Syafruddin², M. Rizqi Amaluddin³

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : nidaulf8@gmail.com¹, muhammad4n17i@gmail.com², rizqiamaludin@gmail.com³

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berawal dari upaya pendidik dalam memadukan pengetahuan dengan keterampilan berdasarkan materi pelajaran tertentu berbasis *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic* (STEAM) serta relevansinya dengan mata pelajaran lain seperti Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di kelas 8 secara khusus dengan tim STEAM SMP dan Pesantren Bumi Cendekia pada bulan November 2022. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara kepada tim STEAM Bumi Cendekia sebagai data primer dan observasi dan dokumentasi merupakan data sekunder. Pada tahap observasi dan dokumentasi peneliti ikut serta dalam program kegiatan "Ramp : Accessibility for All". Dan pengumpulan data, analisis data serta pengambilan kesimpulan merupakan tahapan analisis data yang dilakukan. Hasil dari penelitian ini bahwa program praktik pembelajaran Ramp : *Accessibility For All* berbasis STEAM sukses dilaksanakan dan siswa dapat memahami secara lebih dalam mengenai materi pembelajaran khususnya mengenai bidang miring serta siswa memiliki keterampilan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan standar kompetensi. Selain itu, siswa kelas 8 SMP dan Pesantren Bumi Cendekia juga memahami terkait keberagaman sosial khususnya keberadaan kaum difabel yang memanfaatkan bidang miring sebagai akses jalan kursi roda.

Kata kunci : Praktik Pembelajaran Bidang Miring, Pemahaman dan Keterampilan, Aksesibilitas untuk Semua.

Abstract

The background of this research originates from educators' efforts to combine knowledge with skills based on certain subject matter based on Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) and their relevance to other subjects such as Social Sciences and Islamic Religious Education. The research method used is descriptive qualitative. The research was conducted in grade 8 specifically with the Bumi Cendekia Middle School and Islamic Boarding School STEAM team in November 2022. The data collection technique used interviews with the Bumi Cendekia STEAM team as primary data and observation and documentation were secondary data. At the observation and documentation stages, researchers participate in the "Ramp: Accessibility for All" activity program. And data collection, data analysis, and conclusion are the stages of data analysis carried out. The results of this study are that the STEAM-based Ramp: Accessibility For All practice program was successfully implemented and students can understand more deeply about the learning material, especially regarding inclined planes and students have the skills as expected based on competency standards. In addition, the 8th-grade students of the Bumi Cendekia Islamic Boarding School also understand social diversity, especially the existence of disabled people who use inclined planes as wheelchair access.

Keyword : Ramp Learning Practic, Understanding and Skills, Accessibility for All.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
----------	---------	----------	-----------

Copyright (c) 2023 Nidaul Fajrin, M. Andi Syafruddin, M. Rizqi Amaluddin

✉ Corresponding author :

Email : nidaulf8@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4548>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Praktik pembelajaran merupakan salah satu metode belajar yang penting dilakukan, melihat perkembangan zaman yang mana penyampaian materi pembelajaran tidak hanya dalam bentuk ceramah saja akan tetapi peserta didik perlu mengetahui lebih dalam mengenai materi pelajaran yang disampaikan dengan teknik praktik belajar. Metode praktik dalam pembelajaran dianggap sangat perlu dilakukan karena hal ini menjadi salah satu strategi agar dapat memaksimalkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Terutama melalui praktik pembelajaran, karena metode ini cenderung dilakukan dengan melakukan praktik yang dapat diterapkan kepada peserta didik sehingga bisa meningkatkan keaktifan dalam aktivitas pembelajaran. (Fitriani et al., 2019). Sudjana mengemukakan definisi praktik pembelajaran yaitu salah satu metode dalam pembelajaran yang tujuannya untuk dapat meningkatkan dan melatih kemampuan siswa dalam mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilannya tentang suatu materi pelajaran tertentu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Sudjana, 2005). Dengan dilakukannya praktik pembelajaran, guru dapat melakukan praktik secara langsung sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga siswa bisa menerapkan materi yang telah diajarkan oleh guru, disamping itu siswa juga dapat membuktikan dan mengetahui sebuah teori setelah mereka menerapkan praktiknya. (Fatimah, 2020).

Salah satu materi pelajaran yang dapat dilakukan dengan praktik yakni mengenai pemanfaatan bidang miring pada materi fisika kelas 8. Dian Setiawan mengemukakan mengenai penerapan bidang miring terhadap konsep gaya gesek di SMK BTB Juwana yang mana menjelaskan bahwa siswa SMK BTB Juwana cukup memiliki pengetahuan mengenai konsep bidang miring yang berhubungan dengan gaya gesek, kemudian siswa juga melakukan diskusi kelompok mengenai materi tersebut, akan tetapi pemahaman siswa terbatas hanya berdasarkan teori saja karena tidak langsung mempraktikkan konsep bidang miring/*ramp* tersebut dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (Setiawan, 2013). Kemudian, Intan Mufidah, dkk. dalam penelitiannya menyatakan bahwa ada peningkatan keterampilan dalam berpikir kritis siswa dengan menerapkan bidang miring dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah paham karena siswa secara langsung dapat mempraktikkan sehingga menjadikan pengalaman yang baru bagi mereka. (Lestari et al., 2020). Selain itu, banyaknya akses bidang miring dalam kehidupan manusia menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk dapat menanamkan pemahaman mengenai manfaat bidang miring yang ada di lingkungan sekitar, oleh karenanya diperlukan praktik pembelajaran mengenai bidang miring atau *ramp*.

Praktik pembelajaran mengenai bidang miring telah dilakukan pada proses belajar khususnya bagi siswa kelas 8 Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ sederajat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Praktik pembelajaran tersebut masuk ke dalam silabus yang mana merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dimiliki oleh guru sebagai sarana untuk merancang suatu proses pembelajaran serta pencapaian belajar peserta didik (Ananda, n.d.). Dalam silabus tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengamati alat-alat dalam kehidupan sehari-hari seperti gunting, pisau, jungkit-jungkit, tangga, dan lain sebagainya. Kemudian setelah dilakukan pengamatan maka dilakukan suatu eksperimen terkait pemanfaatan bidang miring dan katrol. Tujuan dilakukannya praktik pembelajaran bidang miring adalah agar siswa dapat mengukur, mengamati, mengeksplorasi manfaat bidang miring dalam kehidupan sehari-hari (Ismi, 2015). Berdasarkan pemaparan tersebut maka praktik pembelajaran bidang miring dianggap penting sehingga perlu dilakukan kajian lebih dalam mengenai proses praktik pembelajaran bidang miring sebagai upaya memahami pengetahuan dan keterampilan peserta didik khususnya pada jenjang SMP/ sederajat.

Berdasarkan pemahaman diatas dapat dipahami bahwa praktik pembelajaran perlu dilakukan bagi peserta didik khususnya dalam materi pelajaran yang membutuhkan praktik seperti materi bidang miring tersebut. Praktik Pembelajaran sangat penting dilakukan untuk dapat menambah penguatan ilmu pengetahuan serta pemahaman mengenai materi pelajaran. Selain itu, praktik pembelajaran juga dapat dilakukan mulai dari jenjang pendidikan dasar sebagai upaya penanam dan pengenalan materi secara lebih dalam dengan metode

yang berbeda. Praktik pembelajaran bidang miring telah dilakukan di SMP dan Pesantren Bumi Cendekia khususnya bagi siswa kelas 8, yang mana nama program praktik pembelajaran tersebut yakni “Ramp : Accessibility for All”. Program tersebut dilakukan tidak hanya untuk dapat memahami teori bidang miring saja, akan tetapi agar peserta didik dapat memahami keberagaman sosial yang terjadi di masyarakat mengenai manfaat akses publik yang dibuat berdasarkan konsep bidang miring. Sehingga kajian ini diperlukan untuk menambah wawasan pembaca maupun akademisi mengenai bidang miring yang tidak hanya suatu teori pelajaran saja akan tetapi memiliki kebermanfaatan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kajian ini juga memiliki kontribusi terkait proses atau tahapan apa saja yang diperlukan dalam mengimplemetasikan praktik pembelajaran di kelas.

METODE

Pendekatan yang dilakukan dalam kajian ini dengan menggunakan kualitatif deskriptif eksploratif, menelaah secara langsung kegiatan yang sedang diselenggarakan dengan *natural setting* tanpa adanya rekayasa. Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Pesantren Bumi Cendekia Yogyakarta yang beralamatkan di Rumah Budaya Joglo Abang, Gombang, Tirtoadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55287. Penelitian ini berlangsung pada bulan November 2022. Data primer yang diperoleh terdiri dari kegiatan guru dan siswa pada praktik pembelajaran ramp, perolehan data dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi. Sumber data sekunder berdasarkan dokumentasi mengenai praktik pembelajaran dan hasil karya siswa serta literatur artikel dan buku yang relevan dengan tema (Ahmadi, 2016). Yang mana wawancara bersifat terbuka dengan menentukan informan dengan kriteria 3M (mengetahui, memahami, dan mengalami). (Sugiyono, 2012). Yang meliputi ketua STEAM di SMP dan Pesantren Bumi Cendekia Ibu Lakhaula Sahrotul Aulia serta Bapak Ahmad Mukhibin dan Hilman Firdaus sebagai Tim STEAM Siswa Kelas 8 mengenai perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi praktik pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan observasi secara langsung untuk melihat praktik pembelajaran yang sedang dilakukan. Pada tahap dokumentasi berupa foto pada saat kegiatan tersebut. Selanjutnya, data akan dianalisis melalui tahapan transkrip, coding, grouping, comparing dan contrasting. (Creswell, 2015). Keabsahan data akan dilakukan dengan pendekatan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. (J Moleong, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Tim STEAM Bumi Cendekia bahwa praktik pembelajaran yang dinamai dengan program “ramp : accessibility for all” merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan guna memberikan pemahaman lebih dalam terkait materi pelajaran bidang miring di SMP dan Pesantren Bumi Cendekia. Selanjutnya, SMP dan Pesantren Bumi Cendekia sendiri memiliki suatu program berbasis STEAM yakni *Science, Technology, Engineering, Art dan Mathematic*. Pembelajaran berbasis STEAM ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Misalnya, seperti materi bidang miring yang terdapat pada mata pelajaran *science* atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan *Mathematic* dihubungkan dengan pemberian ilmu keterampilan kepada peserta didik tentang bentuk dan manfaat dari bidang miring dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga harapannya, siswa tidak hanya memiliki pengetahuan mengenai materi pelajaran tertentu akan tetapi memiliki keterampilan untuk membuat bentuk miniatur dari bidang miring itu sendiri.

Praktik pembelajaran dengan materi *ramp* atau bidang miring diperuntukkan bagi 44 siswa kelas 8 SMP dan Pesantren Bumi Cendekia Tahun Pelajaran 2022/2023. Nama program tersebut yakni “Ramp : Accessibility for All”. Praktik pembelajaran tersebut dilaksanakan pada hari Senin - Kamis tanggal 7-10 November 2022 pukul 08.00 – 12.00 WIB bertempat di Joglo SMP dan Pesantren Bumi Cendekia. Implementasi praktik pembelajaran dengan materi ramp di SMP dan Pesantren Bumi Cendekia memiliki tujuan sebagai berikut (STEAM, 2022):

1. Siswa dapat memahami konsep keberagaman sosial;
2. Siswa dapat memahami konsep penerapan undang-undang dalam perlindungan kaum difabel;
3. Siswa dapat memahami konsep simpati dan empati dalam agama Islam;
4. Siswa dapat membuat esai, biografi dan melakukan wawancara;
5. Siswa dapat memahami konsep gradien;
6. Siswa dapat memahami konsep bidang miring dan katrol.

Selain itu, terdapat ragam kegiatan yang dilakukan dalam program praktik pembelajaran “ramp : accessibility for all” yang tercantum dalam proposal kegiatan, meliputi : (1) siswa mengamati konsep pembangunan *ramp* dalam kehidupan; (2) siswa mendiskusikan panjang dan tinggi ramp yang ingin digunakan; (3) siswa membangun ramp yang telah didiskusikan; (4) siswa menguji coba ramp yang telah dibangun; (5) siswa mempresentasikan hasil uji coba mereka. (STEAM, 2022).

Selanjutnya, Tim STEAM mengemukakan tahapan-tahapan yang dilalui sebelum praktik pembelajaran program “Ramp : *Accessibility For All*” dilakukan yakni : (1) guru memberikan materi terkait *ramp* yang meliputi prinsip, penerapan, manfaat, rumus bidang miring di kelas; (2) siswa diberikan materi tambahan terkait dengan konsep pembangunan bidang miring di dalam kehidupan serta materi keberagaman sosial dalam hal ini dijelaskan beberapa informasi terkait difabel, tujuan adalah untuk menumbuhkan rasa simpati dan empati menurut agama Islam dan dijelaskan juga undang-undang terkait perlindungan difabel serta manfaat bidang miring untuk difabel. Materi tersebut disampaikan oleh guru tamu atau aktivis atau ahli pada bidangnya dari luar lingkungan Bumi Cendekia; (3) siswa diberikan stimulus berupa pengenalan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dibagikan lembar kerja untuk diisi; kemudian (4) siswa dibagi kelompok dan setiap kelompok membuat ilustrasi terkait konsep atau gambaran proses penyelesaian masalah serta mengisi jawaban pada lembar kerja siswa; (5) menentukan suatu project yang akan di praktikkan sesuai dengan ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya; (6) siswa bersama dengan guru (tim STEAM) menentukan bahan apa saja yang akan digunakan saat praktik pembelajaran untuk membuat suatu *project*; (7) sebelum siswa melakukan praktik pembelajaran, biasanya guru melakukan uji coba terlebih dahulu terkait dengan *project* yang akan dilakukan saat praktik pembelajaran; (8) siswa dibantu dan dipandu oleh guru (tim STEAM) dalam pelaksanaan praktik pembelajaran *ramp*; (9) perwakilan dari setiap kelompok melakukan presentasi terkait *project* yang telah dibuat; (10) guru melakukan evaluasi atas kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 1. Setiap Kelompok Sedang Mengisi Lembar Kerja Siswa Dan Membuat Ilustrasi Project Bidang Miring

Selanjutnya, berdasarkan konsep program praktik pembelajaran yakni bidang miring sebagai aksesibilitas bagi semua, maka siswa diberikan pengetahuan mengenai manfaat bidang miring yang digunakan di tempat umum untuk memudahkan aktivitas manusia contohnya bidang miring berupa tangga landai atau

desain ramp yang dapat memudahkan kursi roda untuk menaiki gedung atau tempat tinggi. Desain ramp tersebut seringkali digunakan untuk difabel. Tidak hanya itu, contoh lain adalah adanya parking ramp yang digunakan untuk memudahkan motor atau mobil dapat parkir dibawah atau atas gedung tinggi. Parking ramp merupakan salah satu bidang miring yang digunakan sebagai akses menuju tempat parkir tersebut, dan banyak lagi kegunaan bidang miring untuk kehidupan manusia.

Sebelum melakukan proses percobaan miniatur parking ramp diatas, siswa harus mampu menghitung rumus bidang miring yakni $F = W \times h/s$ keterangannya meliputi F = gaya yang diberikan, W = berat benda, h = tinggi bidang miring dan s = panjang bidang miring (Rahmah, 2022). Dibawah ini merupakan dokumentasi siswa kelas 8 SMP dan Pesantren Bumi Cendekia menghitung rumus bidang miring untuk membuat miniatur *parking ramp*.



Gambar 2. Siswa Sedang Menghitung Beban Berdasarkan Rumus Bidang Miring

Setelah dilakukan ragam kegiatan tersebut, kemudian guru melakukan evaluasi terkait praktik pembelajaran “ramp : *accessibility for all*”, yang didalamnya memberikan hasil terkait pemahaman dan keterampilan siswa berdasarkan ketentuan atau tolok ukur sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dirumuskan. Peserta didik yang dikategorikan memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan kompetensi dasar dapat dilihat dari partisipasi secara aktif pada proses penyampaian materi dan stimulus dalam mempelajari bidang miring serta produk yang dihasilkan siswa yakni menghitung atau mengukur beban, membuat konsep atau ilustrasi, mengerjakan lembar kerja siswa dan membuat *project* miniatur bidang miring sebagai akses bagi semua orang sampai dengan penyampaian presentasi hasil *project*. Selain itu, penilaian juga dilakukan terhadap semua produk *project* bidang miring yang dianggap sebagai bentuk pemahaman dan keterampilan peserta didik. Sehingga hasil dari praktik pembelajaran ini diharapkan setiap peserta didik mampu memahami materi serta lolos dalam ujian kompetensi dasar, mampu memecahkan persoalan berdasarkan pengalaman, memiliki keterampilan dan kepekaan (simpati, empati) terhadap keadaan sosial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan dari praktik pembelajaran yakni untuk dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta didik serta beberapa kualifikasi lain seperti kreativitas, komunikasi, kerjasama dan kemampuan sosial berhasil dilakukan. Pernyataan tersebut dirujuk atas dasar adanya perbedaan pola peserta didik dalam menyerap informasi serta pengetahuan dari guru. Sehingga praktik pembelajaran merupakan salah satu solusi yang tepat sebagai model pembelajaran yang lebih memudahkan peserta didik dalam memahami konteks pelajaran.

Penguatan pemahaman dan keterampilan melalui praktik pembelajaran mendorong peningkatan kompetensi peserta didik. Pengerjaan lembar kerja, menggambarkan konsep ilustrasi *project*, menghitung

beban gaya dan melakukan presentasi *project* bidang miring merupakan tahapan dari proses praktik pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa praktik pembelajaran sukses membantu peserta didik dalam mengembangkan kualifikasinya yakni pemahaman dan keterampilannya.

Hasil penelitian ini merefleksikan bahwa : (a) setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal menerima materi yang disampaikan pendidik. Sehingga perlu dilakukan model pembelajaran lain yang dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan keilmuannya; (b) praktik pembelajaran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan jika merujuk pada tujuan dari kegiatan belajar mengajar itu sendiri.

Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan mengenai proses praktik pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan program STEAM. Selain itu, penelitian ini juga dapat dikembangkan lebih dalam terkait tolak ukur apa saja yang menjadi tingkat keberhasilan peserta didik sehingga dapat dikatakan bahwa mereka telah memahami dan memiliki suatu keterampilan tertentu. Dalam penelitian ini juga perlu dikembangkan mengenai tujuan dan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan dan bagaimana pola pembelajaran serta relevansi terkait berbagai ilmu pengetahuan khususnya pada program STEAM. Selain itu, pengembangan lain dapat dilakukan yakni kajian terkait model pembelajaran lain yang tujuan untuk mendorong pengembangan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dirumuskan tiga teori yang berhubungan dengan kajian tersebut yakni teori mengenai praktik pembelajaran, pemahaman dan keterampilan, serta kompetensi guru. Ketiga teori tersebut merupakan relevansi dari masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Praktik pembelajaran yang merupakan cara lain mengenai model kegiatan belajar mengajar lain yang mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kreatif dan inovatif. Selain itu, terdapat kajian mengenai pemahaman dan keterampilan yang mana merupakan tujuan dari adanya pendidikan adalah untuk memberikan pengetahuan terkait pemahaman sesuatu serta mengembangkan kemampuan peserta didik. Kemudian, kedua kajian tersebut dapat diimplementasikan jika seorang guru memiliki kompetensi yang baik, setidaknya sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Sehingga guru dapat memberikan suatu pemahaman dan keterampilan dengan cara mengajar yang berbeda kepada peserta didik.

1. Praktik Pembelajaran

Suryono dan Hariyanto mengemukakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya agar peserta didik mendapatkan manfaat dari proses pembelajaran itu sendiri sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran serta disesuaikan dengan kemampuan guru, kondisi peserta didik, fasilitas dan waktu (Suryono & Hariyanto, 2011). Selanjutnya, Seels dan Richey dalam Mursid mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu proses spesifik yang didalamnya terdapat proses pemilihan dan urutan tahapan dan kegiatan yang akan dilakukan dalam suatu pembelajaran. Joyce dan Weil juga mengemukakan perencanaan model pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dalam menentukan pembelajaran di kelas (Mursid, 2013).

Praktik pembelajaran praktik merupakan salah satu usaha untuk dapat mentransfer ilmu pengetahuan berdasarkan metode pembelajaran yang berbeda. Praktik pembelajaran dilakukan untuk dapat memberikan pemahaman lebih dalam terkait mata pelajaran tertentu dan mempertimbangkan kemampuan setiap peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan dengan cara berbeda. Dick dan Carey mengemukakan beberapa tahapan dari pelaksanaan praktik pembelajaran, meliputi (Mursid, 2013): (a) memberikan motivasi atau menarik perhatian; (b) menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik; (c) memberi stimulus (masalah, topik, konsep); (d) memberi petunjuk belajar; (e) peserta didik mempresentasikan hasil praktik;

Berdasarkan pemaparan diatas, maka praktik pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang penting guna suatu usaha penyempurnaan dari materi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya. Selain itu, program STEAM khususnya materi *science* sangat diperlukan praktik sebagai relevansi pemahaman yang telah diperoleh sebelumnya.

2. Pemahaman dan Keterampilan

Poerwadarmita mengemukakan bahwa tolok ukur keberhasilan kegiatan pembelajaran yakni apabila ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami oleh peserta didik. Seorang peserta didik dapat disebut paham apabila mereka mampu menangkap definisi-definisi, mampu mengemukakan materi yang telah disajikan, mampu memberika interpretasi serta mengklasifikasikannya. Terdapat tiga macam bentuk pemahaman yakni (1) mampu melakukan perubahan (*translation*), seperti mengubah symbol menjadi sebuah soal pernyataan; (2) mengartikan (*interpretation*); (3) memperkirakan (*ekstrapolasi*) (Kusmawati & Ginanjar S, 2016).

Selanjutnya, Dunette mengemukakan pengertian keterampilan yakni peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman dengan melaksanakan beberapa tugas. Sedangkan Nadler mengungkapkan suatu keterampilan didapatkan dari praktik dengan tujuan pengembangan aktivitas. Robbins mengungkapkan empat karakteristik keterampilan yakni (Hamrat, 2018):

- a. *Basic literacy skill* merupakan keterampilan dasar yang dimiliki oleh setiap individu berupa membaca, menulis, berhitung dan mendengarkan;
- b. *Technichal skill* adalah keterampilan teknis yang didapatkan dari pembelajaran praktik seperti mengoperasikan alat digital, dan lain sebagainya;
- c. *Interpersonal skill* merupakan keterampilan yang dimiliki setiap individu dalam berkomunikasi dengan orang lain. Misalnya seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan team work;
- d. *Problem solving* merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dala memecahkan suatu msalah dengan cara menggunakan logikanya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa pemahaman dan keterampilan peserta didik merupakan tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri. Pemahaman dan keterampilan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai bekal masa depannya dalam merespon kehidupan seperti bersosialisasi, bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dengan orang lain dan lain sebagainya. Sehingga pemahaman dan keterampilan sangat diperlukan bagi setiap peserta didik. Salah satu proses yang dilalui oleh peserta didik untuk mendapatkan pemahaman dan keterampilan yakni dengan praktik pembelajaran.

3. Kemampuan Profesional Guru

Kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam memberikan pelajaran dan pengajaran terhadap siswa merupakan faktor yang paling mempengaruhi agar peserta didik senantiasa dapat memahami dan mendapatkan keterampilan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1 tentang Guru dan Dosen dikemukakan bahwa terdapat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru diantaranya kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Kompetensi-kompetensi tersebut diperoleh dari pendidikan profesi guru (Novauli M, 2015). Berikut ini merupakan definisi dari empat kompetensi tersebut yakni (Sagala, 2014) (Tabi'in, 2016) (Kirana, 2011) :

- a. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam upaya mengetahui karakteristik peserta didik, kemampuan dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menjadi fasilitator bagi pengembangan akademik, non akademik dan potensi lain yang dimiliki oleh peserta didik.

- b. Kompetensi kepribadian dalam hal ini meliputi kepribadian personal yang dimiliki pendidik mencerminkan kepribadian yang matang, stabil, dewasa, berpengetahuan, berwibawa dan memiliki akhlak mulia sehingga dapat menjadi teladan bagi peserta didik.
- c. Kompetensi sosial merupakan kecakapan pendidik dalam bersosialisasi dan interaksi baik dengan lingkungan pendidikan baik dengan sesama guru, tenaga kependidikan, kepala sekolah, peserta didik, orang tua maupun masyarakat.
- d. Kemampuan profesional merupakan kemampuan yang dimiliki pendidik dalam menguasai materi pembelajaran, meliputi materi pelajaran, kurikulum yang digunakan, nilai-nilai keilmuan yang terdapat didalam materi pelajaran, struktur serta metode pembelajarannya.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa praktik pembelajaran bidang miring sebagai upaya memberikan pemahaman dan keterampilan kepada siswa merupakan salah satu usaha yang tepat dilakukan. Hal tersebut berdasarkan subyektifitas kegiatan mengajar bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi agar dapat mendidik putra-putri bangsa dengan baik. Selain itu, praktik pembelajaran menjadi salah satu model pembelajaran efektif adalah karena dalam pelaksanaannya siswa berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah yang dalam hal ini siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa praktik pembelajaran merupakan salah satu cara guru dalam memberikan pengembangan kompetensi bagi siswa sesuai dengan materi ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. (N.D.). *Silabus : Pengertian, Tujuan, Manfaat, Pedoman & Komponennya*. Gramedia Blog.
- Creswell, J. (2015). *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset (A. Lintang Lazuardi (Ed.))*. Pustaka Pelajar.
- Fatimah, C. (2020). Penggunaan Metode Praktik Dalam Meningkatkan Keterampilan Teknik Budi Daya Tanaman Obat. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mi/Sd*, 5(1).
- Fitriani, R. D., Hendrawijaya, A. T., & Ariefianto, L. (2019). Peran Metode Praktek Dalam Penguasaan Keterampilan Berbahasa Inggris Peserta Pelatihan Di Lkp Andi's English Course Buduan Kabupaten Situbondo. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1).
- Hamrat, M. B. (2018). The Effect Of Knowledge, Skill, And Attitude On Acceptance Level Of Organic Cultivation Technology: (A Case Study Organic Vegetable Farmers In Ma'rang District, Pangkep Regency). *Jurnal Sains & Teknologi*, 18(2), 191–196.
- Ismi, L. Y. (2015). *Laporan Individu Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Lokasi Smpn 1 Sleman* (Issue 27). Universitas Negeri Yogyakarta.
- J Moleong, L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif (38th Ed)*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Kirana, D. D. (2011). Pentingnya Penguasaan Empat Kompetensi Guru Dalam Menunjang Ketercapaian Tujuan Pendidikan Sekolah Dasar Damax. *Journal Of Physics A: Mathematical And Theoretical*, 44(8), 1689–1699.
- Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V1i2.32>
- Lestari, I. M., Wijayanti, A., Sujatmika, S., & Ernawati, T. (2020). Prototype Alat Peraga Bidang Miring Sebagai Media Pembelajaran Guided Inquiry Dalam Mengembangkan Critical Thinking Skills. *Prosiding Seminar Nasional Mipa Kolaborasi*, 2(1).
- Mursid, R. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Praktik Berbasis Kompetensi Berorientasi Produksi. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 5 No 2 April 2023
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 1241 *Program Praktik Pembelajaran Bidang Miring Sebagai Upaya Mengetahui Pemahaman dan Keterampilan Siswa - Nidaul Fajrin, M. Andi Syafruddin, M. Rizqi Amaluddin*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4548>
Cakrawala Pendidikan, 11(2), 50–57.
- Novauli M, F. (2015). Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada Smp Negeri Dalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 3(1), 45–67.
- Rahmah, A. (2022). *Rumus Bidang Miring Beserta Keuntungan Mekanik Dan Contohnya*. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/D-6051692/Rumus-Bidang-Miring-Beserta-Keuntungan-Mekanik-Dan-Contohnya>
- Sagala, S. (2014). *Kemampuan Profesional Guru Dan Tenaga Kependidikan*. Alfabeta.
- Setiawan, D. (2013). *Penerapan Bidang Miring Untuk Mengetahui Konsepsi Dan Keterampilan Proses Siswa Smk Terhadap Gaya Gesek*. Universitas Negeri Semarang.
- Steam, T. (2022). *Proposal Program Ramp : Accessibility For All*.
- Sudjana. (2005). *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suryono, & Hariyanto. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Tabi'in, A. (2016). *Kompetensi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mtsn Pekan Heran Indragri Hulu*. 1(2), 156–171.