

## Implementasi *Ako* untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas bagi Guru dan Siswa di SMKN 3 Kasihan Bantul

Nina Tri Daniati

SMKN3 Kasihan Bantul

Email: ninadaniati7297@gmail.com

**Abstrak:** Memahami kreativitas tidaklah cukup hanya sekedar memahaminya secara teori saja, namun lebih pada cara bagaimana membentuk pola pikir yang kreatif. Mengingat pentingnya kreativitas bagi siswa yang menimba ilmu di SMK dengan jurusan Seni dan Industri Kreatif, maka diperlukan pembelajaran yang berkualitas tentang materi Dasar-dasar Kreativitas yang lebih dari sekedar metode ceramah supaya siswa mampu menjadi sosok yang kreatif dalam berkarya seni baik dalam proses pembelajaran di sekolah, maupun pada waktunya nanti akan diterapkan di Dunia Usaha/ Dunia Industri. Pengajaran berkualitas adalah dampak paling penting yang dapat dimiliki sistem pendidikan terhadap prestasi belajar siswa. Pada tanggal 29 April-17 Mei 2019, penulis mengikuti kegiatan *Teacher Profesional Development Programme on Vocational Arts & Creative Industries, held in Aucland, New Zealand* dan penulis mendapatkan pengetahuan baru di bidang pedagogik salah satunya adalah Konsep Pembelajaran *Ako*. *Ako* adalah istilah Bahasa Māori untuk pengajaran dan pembelajaran, *Ako* menggambarkan hubungan timbal balik di mana siswa belajar dari guru dan guru juga belajar dari siswa. Penelitian praktik baik ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah implementasi *Ako* untuk peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas yang berkelanjutan bagi guru dan siswa. Manfaat yang diharapkan dari penyusunan makalah ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas yang berkelanjutan untuk guru dan siswa. Setelah menjalani serangkaian langkah-langkah kerja yang dibimbing oleh guru, diharapkan dapat menanamkan *mindset* pada siswa bagaimana menjadi sosok yang kreatif dan inovatif, dan guru mendapatkan umpan balik (*feed back*) untuk merencanakan tindak lanjut (*feed forward*) yang lebih baik.

**Kata kunci:** Kreativitas, *Ako*, Kualitas Pembelajaran.

### *Implementation of Ako for Improving Learning Quality of the Basic of Creativity for Teachers and Students in SMKN 3 Kasihan Bantul*

**Abstract:** Understanding what creativity is is not enough just to understand it in theory, but rather on how to form a creative mindset. Considering the importance of creativity for students studying at Vocational Schools majoring in Arts and Creative Industries, quality learning is needed about The Basic of Creativity which is more than just a lecture method so that students are able to become creative figures in creating art both in the learning process at school, and in time will be applied in the Business World / Industrial World. Quality teaching is the most important impact that an education system can have on student achievement. On April 29-May 17, 2019, the authors participated in the Professional Teacher Development Program on Vocational Arts & Creative Industries, held in Aucland, New Zealand and the authors gained new knowledge in the pedagogical field, one of which was the *Ako Learning Concept*. *Ako* is the Māori language term for teaching and learning, *Ako* describes a reciprocal relationship in which students learn from the teacher and the teacher also learns from students. This best practice research aims to describe the steps of the implementation of *Ako* to improve the quality of learning The Basic of Creativity that is sustainable for teachers and students. The expected benefit of preparing this paper is to improve the quality of learning of The Basic of Creativity which is ongoing for teachers and students. After undergoing a series of work steps guided by the teacher, it is hoped that they can instill a mindset of students on how to be creative and innovative, and the teacher gets feedback to plan for better feedforward.

**Keywords:** Creativity, *Ako*, Quality of Learning

#### PENDAHULUAN

Pada sekolah berbasis seni, kreativitas merupakan bagian dari seni itu sendiri, dua hal

ini tidak bisa dipisahkan. Dari kreativitas, kita bisa menghasilkan karya seni yang indah dan menghasilkan sesuatu yang baru. Sebagai

upaya peningkatan kreativitas pada siswa di sekolah berbasis Seni dan Industri Kreatif, pada Kurikulum 2013 Revisi Tahun 2017 melalui SK DIRJEN PSMK NO. 130 TAHUN 2017 menetapkan Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan memuat Muatan Umum yang terdiri dari Muatan Nasional dan Muatan Kewilayahan yang dikembangkan sesuai kebutuhan wilayah dan Muatan Peminatan Kejuruan yang terdiri dari Dasar Bidang Keahlian, Dasar Program Keahlian, dan Kompetensi Keahlian. Salah satu pengembangan pada Dasar Bidang Keahlian adalah dimunculkannya Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas. Salah satu tujuan dimunculkannya mata pelajaran tersebut supaya siswa mampu menjadi sosok yang kreatif dalam berkarya seni baik dalam proses pembelajaran di sekolah, maupun pada waktunya nanti akan diterapkan di Dunia Usaha/ Dunia Industri.

Akan tetapi pemahaman tentang apa itu kreativitas masih belum sepenuhnya dipahami oleh para siswa. Kreativitas adalah sebuah kata yang mudah diucapkan tetapi sulit untuk diartikan, bahkan sulit untuk dijalankan dalam kehidupan keseharian bagi yang belum terbiasa dan yang masih terbelenggu dengan pikiran bahwa kreativitas itu harus menghasilkan ciptaan yang luar biasa hebat. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru lebih banyak menyampaikan teori pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas dengan metode ceramah dan siswa lebih banyak menyimak. Padahal kreativitas bukanlah sekedar sesuatu yang hanya perlu dipahami secara teori, namun lebih pada cara bagaimana membentuk pola pikir yang kreatif. Hal tersebut menyebabkan siswa belum benar-benar memahami hakikat kreativitas yang sebenarnya.

Pembelajaran yang berkualitas tentang materi Dasar-Dasar Kreativitas yang lebih dari sekedar metode ceramah sangat diperlukan dalam rangka untuk membentuk siswa menjadi sosok yang kreatif, terutama di SMKN3 Kasihan Bantul yang merupakan SMK jurusan Seni dan Industri Kreatif.

Pada tanggal 29 April-17 Mei 2019, penulis mengikuti kegiatan *Teacher Profesional Development Programme on Vocational Arts & Creative Industries, held in Aucland, New Zealand*. Melalui kegiatan ini penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan baru baik di bidang pedagogik

maupun profesional. Pengetahuan baru yang penulis dapatkan di bidang pedagogik salah satunya adalah Konsep Pembelajaran *Ako*. *Ako* adalah istilah Bahasa *Māori* untuk pengajaran dan pembelajaran, *Ako* menggambarkan hubungan timbal balik di mana siswa belajar dari guru dan guru juga belajar dari siswa. Di dalam *Ako* guru dan siswa diharapkan dapat berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melalui kegiatan *Teacher Profesional Development Programme* ini penulis melakukan banyak pengamatan baik pada saat kuliah di kampus maupun *School Visit* ke beberapa *High School* di *New Zealand*. Konsep pembelajaran *Ako* sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman dan membentuk pola pikir siswa, serta sangat efektif bagi guru untuk dapat merencanakan pembelajaran berikutnya menjadi lebih baik berdasarkan umpan balik yang guru dapatkan pada saat melakukan pembelajaran di kelas. Sehingga melalui kegiatan *Teacher Profesional Development Programme* ini penulis berupaya memahami pengalaman guru sebagai pelajar dan kontributor.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin menerapkan *Ako* pada proses pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas di SMKN3 Kasihan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya melalui metode ceramah saja, namun dapat dilakukan melalui diskusi dan kerja kelompok.

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah implementasi *Ako* untuk peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas bagi guru dan siswa di SMKN 3 Kasihan.

Penelitian ini adalah penelitian praktik baik (*best practice*). Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi pusat penulisan artikel ini adalah: Bagaimana implementasi *Ako* untuk peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas bagi guru dan siswa di SMKN 3 Kasihan?.

Penulisan artikel ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

Bagi siswa, a) Siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. b) Siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang kreativitas. c) Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi ajar, akan tetapi juga memungkinkan menjadi sumber belajar bagi

guru. d) Siswa dapat menggunakan pengalaman hidup mereka sebagai sumber belajar. e) Siswa mampu memberikan penilaian terhadap diri mereka sendiri maupun sesama siswa yang lain. f) Siswa merasa lebih dihargai karena mereka ikut berkontribusi dalam pembelajaran. g) Siswa mendapat manfaat yang berkelanjutan dari hasil pembelajaran.

Bagi guru, a) Guru tidak hanya berperan sebagai sumber belajar, tapi juga sebagai pembelajar, dimana guru dapat belajar lebih banyak dari siswa untuk meningkatkan kompetensi mengajarnya. b) Guru mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari proses pembelajaran untuk merencanakan tindak lanjut (*feedforward*) yang lebih baik. c) Guru dituntut untuk menguasai materi ajar, hal ini membuat guru menjadi lebih termotivasi untuk terus belajar.

Bagi sekolah, a) *Ako* dapat meningkatkan hubungan antara guru dan siswa menjadi lebih akrab dan dinamis, hal ini mendukung suasana belajar di sekolah menjadi nyaman dan kondusif. b) Melalui inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sangat memungkinkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut untuk menghasilkan siswa yang mampu berpikir secara kritis.

#### TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penulisan artikel ini, tinjauan pustaka yang digunakan adalah teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian, beberapa kajian pustaka yang penulis gunakan didapat dari materi diklat *Teacher Profesional Development Programme on Vocational Arts & Creative Industries, held in Aucland, New Zealand*.

#### Pengertian Kreativitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Utami Munandar (1995 : 25) kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Menurut Conny R Semiawan (2009:44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Menurut Barron yang dikutip dari Ngalimun

(2013:44) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Culyural Education*) (dalam Craft, 2005), kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Menurut Chandra (1994) dikutip dari Kemendikbud (2011) kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah efisien, tepat sasaran dan tepat guna.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk mencipta sesuatu baik yang bersifat baru maupun kombinasi, berbeda dan unik. Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru dalam memecahkan suatu masalah.

#### Konsep *Ako*

Dalam bahasa *Māori* konsep *Ako* berarti mengajar dan belajar. Ini mengakui bahwa pengetahuan yang dibawa, baik oleh guru maupun siswa adalah untuk interaksi pembelajaran, dan mengakui bagaimana pengetahuan dan pemahaman baru dapat tumbuh dari pengalaman belajar bersama. Konsep yang kuat ini telah didukung oleh penelitian pendidikan yang menunjukkan bahwa ketika guru memfasilitasi pengajaran dan peran pembelajaran timbal balik di ruang kelas mereka, prestasi siswa akan meningkat (Alton-Lee, 2003).

*Ako* sebagai konsep yang didasarkan pada proses pembelajaran timbal balik. Ini berarti baik guru dan siswa tumbuh dari pengetahuan dan pemahaman baru melalui interaksi pengalaman bersama. Metode ini membangun hubungan yang akrab dan memberdayakan siswa untuk mandiri sehingga potensi mereka dapat tumbuh.

Konsep *Ako* menggambarkan hubungan pengajaran dan pembelajaran, di mana pendidik juga belajar dari siswa dan di mana praktik pendidik diinformasikan oleh penelitian terbaru dan keduanya disengaja dan reflektif. *Ako* didasarkan pada prinsip timbal balik dan juga mengakui bahwa pembelajar dan *whānau* tidak dapat dipisahkan (Ka Hikitia, 2008, hal.20).

Konsep *Ako* menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran ini melalui

kelompok, di mana siswa berinteraksi dengan teman sebaya mereka, guru, tugas, dan sumber daya. Ini adalah pendekatan yang sangat efektif untuk mengajar dan belajar (Keown, Parker, dan Tiakiwai, 2005, hal.12).

*Ako* melibatkan aktivitas pelatihan, pembelajaran, melakukan, mengamati, berlatih, berefleksi, berkonsultasi, dan menanamkan visi dan harapan (Vaiioleti, 2003). *Ako* membantu siswa untuk memajukan peluang belajar mereka, siswa dapat melaksanakan peran mereka dalam pendidikan komprehensif yang mengajarkan keterampilan abad ke-21 untuk mendapatkan pekerjaan serta belajar untuk hidup nyaman di lingkungan mereka (Tiatia, 1998).

Dalam kegiatan pembelajaran dengan konsep *Ako* peran guru adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran. *Ako* adalah bentuk pembelajaran yang dinamis. *Ako* menggambarkan hubungan pengajaran dan pembelajaran di mana guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga belajar dari siswa. Guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi bagi siswa, karena pada kenyataannya di lapangan guru masih seringkali menjadi sumber utama informasi dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centred*). Penekanan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dimaksudkan agar kelas menjadi lebih hidup dan bergairah. Siswa akan lebih banyak berkegiatan baik secara fisik maupun secara mental. Hal ini akan menggeser paradigma mengajar guru dari yang bersifat berpusat pada guru (*teacher centred*) menjadi proses belajar mengajar dua arah (*a two-way teaching and learning process*). Proses belajar mengajar yang efektif tergantung pada hubungan antara guru dan siswa, dan kemampuan guru untuk melibatkan dan memotivasi siswa.

### Pengertian Kualitas Pembelajaran

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran guna menentukan dan mengarahkan segala kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar tersebut diarahkan dan diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Kualitas adalah ukuran baik buruknya sesuatu, kadar, mutu, derajat/ taraf (kepandaian/ kecakapan, dan sebagainya). Pembelajaran adalah suatu upaya untuk mengubah tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Kualitas proses pembelajaran dapat

dilihat dari aktivitas belajar dan pemahaman siswa berdasar kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai, serta kinerja guru yang mendukung proses pembelajaran. Kompetensi Dasar dan Indikator yang harus dicapai, serta kinerja guru yang mendukung proses pembelajaran.

Menurut Mariani, kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, iklim pembelajaran, serta media pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler (Haryati & Rochman, 2012: 2). Menurut Daryanto menyebutkan bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu tingkatan pencapaian dari tujuan pembelajaran awal termasuk didalamnya adalah pembelajaran seni, dalam pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran dikelas (Prasetyo, 2013: 12).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran dapat mengukur sejauh mana tingkat pencapaian hasil dari tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran berkualitas memiliki dampak paling penting terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara mengajar yang berkualitas pula.

Pembelajaran berkualitas akan terjadi ketika siswa:

1. Secara aktif dan sengaja terlibat dalam pembelajaran.
2. Bersedia mencoba hal-hal baru untuk menyelesaikan masalah.
3. Terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Percaya pada kemampuan mereka sendiri untuk belajar dan mampu mendiskusikan dan merefleksikan pembelajaran mereka sendiri.
5. Mau bekerja secara mandiri dan dalam kelompok.
6. Menghargai, menghormati, dan memperhatikan pandangan sesama peserta didik dan guru.
7. Mampu berkolaborasi dan mengembangkan hubungan positif dengan guru dan siswa lainnya.

## PEMBAHASAN

Pada kegiatan pembelajaran *Ako* langkah pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### Langkah 1: Mengenali siswa

Guru memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan setiap siswa yang ada di kelas yang diampunya. Guru juga memahami bahwa setiap siswa mempunyai minat yang berbeda-beda dan mempunyai gaya dan cara belajar terbaik mereka masing-masing yang membutuhkan fasilitasi dengan cara-cara yang berbeda.

Penulis melakukan implementasi *Ako* untuk peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas bagi guru dan siswa dilaksanakan pada kelas X Animasi di SMKN3 Kasihan Bantul yang berjumlah 36 siswa. Kelas tersebut dipilih karena penulis mengajar pada kelas tersebut.

### Langkah 2: Memahami konten pembelajaran (*Content Knowledge*)

Salah satu ranah pengetahuan yang penting dikuasai oleh seorang guru agar dapat mengelola pembelajaran secara efektif adalah *content knowledge*. *Content knowledge* yaitu pengetahuan tentang suatu ilmu yang mencakup aspek substantif dan aspek sintaktik tentang materi ajar. Untuk memberikan kesempatan belajar yang efektif, guru perlu memahami kurikulum, dan tujuannya. *Content knowledge* harus dimiliki oleh guru sebagai penguasaan dari standar kompetensi. Guru membutuhkan pengetahuan mendalam tentang konten yang akan diajarkan dan bagaimana siswa mempelajarinya. Pengetahuan ini akan membuat guru mampu melakukan organisasi konten materi.

Pada awal pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas guru menjelaskan tentang materi ajar konsep kreativitas. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan materi ajar kelas X semester gasal pada ranah pengetahuan KD 3.1 Memahami konsep kreativitas dan ranah keterampilan KD 4.1 Mengkomunikasikan konsep kreativitas.

### Langkah 3: Melakukan proses pembelajaran

Dalam hal ini tugas utama guru adalah kunci utama dalam terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Guru harus mampu mengorganisir dan melakukan pengelolaan terhadap kelas yang diampunya.

Sebelum guru melakukan tindakan lebih lanjut, guru terlebih dahulu membagi kelas menjadi beberapa kelompok kerja.

### Langkah 4: Melakukan pendekatan dalam pembelajaran (*ways of teaching*)

Pada langkah ini penulis menerapkan *Ako* pada proses pembelajaran agar tercipta hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Beberapa cara untuk menciptakan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dalam pembelajaran diantaranya:

- Membuat siswa menjadi aktif, dengan cara memberikan pertanyaan/ masalah kepada siswa dan meminta mereka untuk berdiskusi.

Guru menyajikan sebuah kasus tentang apa yang dibutuhkan untuk menjadi sosok lulusan SMK yang kreatif dan siap bergabung di Dunia Usaha/ Dunia Industri atau bahkan menjadi wirausahawan.

Pada tahap ini guru dapat melakukan peranannya untuk membantu siswa dalam mengorganisir tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang diberikan.

- Menggunakan media

Media yang digunakan oleh guru pada kegiatan ini adalah sebuah robot sederhana yang dibuat dari kardus bekas, dengan penggambaran anggota tubuh yang lengkap yaitu kepala (mata, hidung, mulut, telinga), badan, hati, tangan dan kaki.

Kemudian guru memberikan ilustrasi cerita bahwa robot kardus tersebut merupakan seorang siswa SMK yang datang ke sekolah seni rupa dengan tujuan untuk menjadi lulusan SMK yang kreatif dan siap bergabung di Dunia Usaha/ Dunia Industri atau bahkan menjadi wirausahawan, dan para siswa adalah sebagai *programmer* yang bertugas memprogram robot tersebut. Tiap-tiap kelompok kerja akan dibagikan beberapa lembar koran bekas dan gunting, mereka diberi waktu 15 menit untuk berdiskusi.

Peran guru disini adalah membangun motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat mengambil kendali atas pembelajaran mereka sendiri dan melalui proses ini siswa menjadi pembelajar yang lebih efektif dan mandiri.

- Siswa dapat belajar melalui pengalaman hidup mereka (*life experience*)

Kegiatan evaluasi ini harus dilaksanakan berdasarkan konsep *Ako*, yang berarti

mengajar dan belajar. Dalam proses ini harus memungkinkan terjadinya timbal balik di mana para guru dan siswa saling berbagi dan menghargai proses pemikiran masing-masing.

Pada kegiatan ini guru membimbing siswa mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, guru mengajak siswa untuk mengulas kembali pengalaman hidup siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas, kemudian mencari kata-kata yang tepat yang menggambarkan sosok yang kreatif tersebut dari koran bekas yang telah dibagikan. Kemudian guru mengarahkan siswa untuk menggunting dan menempelkan potongan kata tersebut pada anggota tubuh robot.



Gambar 1. Ilustrasi Robot Kardus

#### Langkah 5: Melakukan Evaluasi

Setelah sejumlah potongan kata tertempel pada tubuh robot, guru meminta masing-masing kelompok untuk menuliskan 1 pertanyaan pada kertas kecil tentang impian, kegelisahan atau kendala yang berkaitan tentang masa depan mereka sebagai seorang lulusan SMK jurusan seni rupa. Kemudian guru mengajak siswa untuk membahas kata-kata tersebut dan meminta siswa untuk mencari jawaban pada potongan kata dari kertas koran yang telah ditempel pada tubuh robot. Kemudian meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan tentang pertanyaan mereka dan jawaban-jawaban yang telah mereka temukan, dan meminta kelompok yang lain menilai apakah jawaban yang dicari sudah tepat, atau mungkin kelompok lain ingin memberikan masukan tentang pilihan jawaban lainnya. Setelah semua kelompok menyelesaikan presentasinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk memasukkan kertas kecil yang berisi pertanyaan dan jawaban itu

ke dalam mulut robot. Kemudian guru meminta siswa memberikan nama robot tersebut kemudian guru memberikan ilustrasi cerita, bahwa robot tersebut telah diprogram dan siap untuk diterjunkan di dunia kerja.

Proses evaluasi yang baik harus lebih pada membuat pemikiran siswa terlihat oleh guru dan siswa lainnya. Evaluasi untuk proses pembelajaran membantu siswa menjadi lebih sadar tidak hanya sekedar tentang apa yang mereka pelajari, tetapi bagaimana mereka mempelajarinya. Ini memberdayakan siswa untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri.

#### Langkah 6: Melakukan Refleksi (*feedback and feedforward*)

Dalam proses pembelajaran yang berkonsep *Ako* proses refleksi memegang peranan yang sangat penting, karena pada tahapan ini adalah tahapan dimana guru mendapatkan umpan balik (*feedback*) dan mendapatkan gambaran untuk rencana tindak lanjut (*feedforward*) dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Melalui proses pembelajaran diatas diharapkan siswa dapat memberikan informasi yang lebih baik kepada guru. Umpan balik (*feedback*) siswa yang dapat memberi guru gambaran yang lebih jelas tentang kebutuhan belajar siswa dan memungkinkan pengembangan langkah pengajaran dan pembelajaran berikutnya yang lebih spesifik (*feedforward*).

Umpan balik dapat mendorong lingkaran perubahan dan peningkatan berkelanjutan bagi guru dan siswa, karena keduanya saling belajar.

Manfaat umpan balik (*feedback*) untuk proses pembelajaran:

- Membimbing siswa melalui langkah-langkah belajar dan mengajar berikutnya.
- Membantu para guru menilai dan memodifikasi pengajaran mereka dalam menanggapi kebutuhan siswa untuk kedepannya (*feedforward*).

Oleh sebab itu yang dilakukan guru pada proses refleksi ini agar tercapai hasil yang diharapkan:

- Mengembangkan hasil belajar bersama, buat tautan antara konsep yang harus dipahami dan apa yang sudah dipahami oleh siswa.
- Memberi siswa waktu untuk memproses pembelajaran mereka dan mempraktikkannya.

- Memberikan umpan balik teratur untuk membantu siswa melihat seberapa baik mereka berkembang menuju hasil pembelajaran.
- Membantu siswa memimpin pembelajaran mereka sendiri dengan meminta mereka untuk menjelaskan tujuan mereka dan bagaimana mereka akan mencapainya.
- Memberi siswa waktu untuk bertindak berdasarkan umpan balik, dan berikan umpan balik lebih lanjut tentang tindakan itu.

Tahapan pembelajaran berkonsep *Ako* ini dilakukan dalam 2x tatap muka yang masing-masing berdurasi 2x45 menit. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli 2019. Penulis menggunakan *pretest* dan *posttest* sebagai alat untuk mengetahui adanya perubahan tingkat pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah melakukan proses implementasi *Ako* pada pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas dapat dilihat bahwa:

1. Sebanyak 97% atau sejumlah 34 siswa mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan antusias, sedangkan 3% atau sejumlah 2 siswa yang lain cenderung kurang aktif, hal ini terbukti dari hasil pengamatan penulis bahwa tiap-tiap anggota kelompok berlomba untuk menemukan kata-kata yang berhubungan dengan kreativitas pada kertas koran yang dibagikan guru dan kemudian memotong dan menempelkannya pada robot kardus tersebut. Selain itu siswa juga terlihat aktif dalam melakukan presentasi kelompok dan memberikan tanggapan terhadap kelompok lainnya.
2. Berdasarkan hasil *pretest* sebelum diterapkan konsep *Ako* pada pembelajaran Dasar-dasar Kreativitas, sebanyak 45% atau sejumlah 16 siswa sudah memahami tentang apa itu kreativitas, akan tetapi sebanyak 55% atau sebanyak 20 siswa belum memahami apa itu kreativitas. Namun setelah diterapkan konsep *Ako* dalam pembelajaran, dari hasil *posttest* sebanyak 93% atau sejumlah 33 siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang kreativitas, dan 3 siswa yang lain belum benar-benar memahami apa itu kreativitas.
3. Sebanyak 90% atau sejumlah 32 siswa memiliki rencana tindakan yang akan mereka lakukan kedepan untuk menjadi

sosok yang kreatif baik selama masih menjadi siswa SMK maupun setelah terjun di dunia kerja. Sedangkan sebanyak 10% atau 4 siswa belum memiliki rencana tindakan kedepan. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan penulis ketika mereka melakukan proses refleksi sebanyak 4 siswa ini belum dapat menjawab pertanyaan ketika guru meminta mereka untuk menjelaskan tujuan mereka dan bagaimana mereka akan mencapainya.

4. Guru mendapat banyak pengalaman, baik yang di dapat dari pengalaman masing-masing siswa, maupun dari proses pembelajaran, sehingga guru mendapat gambaran tentang rencana tindakan yang akan dilakukan kedepan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## SIMPULAN

Penulisan artikel yang bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan langkah-langkah implementasi *Ako* dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas ini terbukti dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas bagi guru dan siswa di SMKN 3 Kasihan. Melalui konsep pembelajaran ini siswa mampu berpikir secara kritis dan dapat menggunakan pengalaman hidup mereka sebagai sumber belajar.

Peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan meningkatnya pemahaman siswa terhadap kreativitas serta dapat membentuk mindset siswa tentang hal yang harus dilakukan ke depan untuk menjadi sosok yang kreatif. Selain itu proses pembelajaran ini juga terbukti dapat memberikan umpan balik bagi guru sehingga guru mendapat gambaran tentang rencana tindakan yang akan dilakukan kedepan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan simpulan di atas, maka penulis menyarankan:

1. Bagi siswa diharapkan dapat mengikuti dengan aktif setiap langkah-langkah pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran dan mendapatkan manfaat yang berkelanjutan dari hasil pembelajaran.
2. Bagi guru sebaiknya mencoba menerapkan konsep pembelajaran *Ako* pada mata pelajaran yang mereka ampu untuk

mendapatkan umpan balik (*feedback*) dan merencanakan tindak lanjut (*feedforward*) dari proses pembelajaran yang telah dilakukan demi peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan baik bagi guru maupun bagi siswa.

3. Bagi lembaga pendidikan diharapkan dapat selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiil bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran yang memiliki dampak positif bagi mutu pendidikan di lembaga pendidikan tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Edukasnesia. *Tiga Puluh (30) Pengertian Kreativitas Menurut Para Ahli Beserta Penjelasan Mengenai Kreativitas Terlengkap*. Diakses tanggal 7 Agustus 2019 dari <https://www.edukasnesia.com/2017/10/tiga-puluh-pengertian-kreativitas-menurut-para-ahli-beserta-penjelasan-nya-terlengkap.html>.
- Haryati, Titik dan Noor Rochman. 2012. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (Project Citizen). *Jurnal Ilmiah CIVIS Vol. II No. 2, Juli*. Diakses pada 6 Agustus 2019 dari <http://download.portalgaruda.org/article.php>.
- Morrison, Sandra. L., Vaioleti, Timote. M (2011, Januari). *Ako—A Traditional Learning Concept For Maori And Pacific Youth, And Its Relationship To Lifelong Learning*. Diakses tanggal 6 Agustus 2019 dari Research Gate: [https://www.researchgate.net/publication/271087100\\_AKO\\_A\\_TRADITIONAL\\_LEARNING\\_CONCEPT\\_FOR\\_MAORI\\_AND\\_PACIFIC\\_YOUTH\\_AND\\_ITS\\_RELATIONSHIP\\_TO\\_LIFELONG\\_LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/271087100_AKO_A_TRADITIONAL_LEARNING_CONCEPT_FOR_MAORI_AND_PACIFIC_YOUTH_AND_ITS_RELATIONSHIP_TO_LIFELONG_LEARNING).
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pemerintah Indonesia. 2017. *Salinan Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 130/ D/ KEP/ KR/ 2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prasetyo, Hari Agus. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Kompter Pada Siswa Kelas IV A SDN Bendan Ngisor. *Skripsi*. FKIP PGSD: Universitas Negeri Semarang. Diakses pada 6 Agustus 2019 dari <http://lib.unnes.ac.id/>.
- Pressnel, Jay. 2019. Media Studies Curriculum Material. *Makalah disajikan oleh Pukekohe High School dalam acara school visit pada kegiatan Teacher Profesional Development Programme on Vocational Arts & Creative Industries, held in Aucland, New Zealand*. Pukekohe, New Zealand, 6 Mei 2019.
- Quality Teaching, Quality Learning-*A Discussion Paper for Teachers, Principals and Parents-School Development Service*. Diakses tanggal 7 Agustus 2019 dari: [https://www.rtuni.org/userfiles/file/LookforsinQuality20Learning\(NSW\).doc](https://www.rtuni.org/userfiles/file/LookforsinQuality20Learning(NSW).doc).
- Rose Pere, Rangimarie. 1982. *Ako: Concepts and Learning in the Māori Tradition*. Hamilton, New Zealand: Dept. of Sociology, University of Waikato.
- Schoone, Adrian. 2016. *The Tutor Transformational Educators for 21<sup>st</sup> Century Learners*. Auckland, New Zealand: Dunmore Publishing Ltd.
- Stinger, Patricia. 2019. *Ako: Being a Teacher, Being a Learner, Being Part of Learning Profession*. *Makalah disajikan dalam kuliah "Theori of Student Centered Learning" pada kegiatan kegiatan Teacher Profesional Development Programme on Vocational Arts & Creative Industries, held in Aucland, New Zealand*. Auckland, New Zealand, 3 Mei 2019.