

## **“PAKEM” DIIDAM-IDAMKAN OLEH MAHASISWA DAN DOSEN JURUSAN GIZI**

I K. Kencana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Gizi Poltekkes Denpasar

Abstract

There is a changed of instructions from conventional to inovation instruction. The main objectives of the inovation instruction are 1) changed from teacher-centered to students-centered learning-oriented 2) Subject-based to Problem-based, 3) Dicipline-based to Integrated-based, 4) Hospital-oriented to Community-based 5) Standardized to Electives, 6) Opportunistic to Systematic and 7) Pre-graduate to continuing. Students can use meaningful learning, not only to remember but to use the cognitive and life skills, as learning how to learn it means to empower their knowledge and skills to solve their problems. The teacher functions are to be expert leaners, manager, and mediator.

Key words: Inovation, Instruction

### **PENDAHULUAN**

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB II pasal 3 menyatakan fungsi pembelajaran adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, berahlak mulia, sehat, kreatif dan mandiri. Hal ini berarti memiliki makna yang luas dalam menghadapi era globalisasi. Lebih rinci dijabarkan pada PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB I pasal 1 ayat 4 tentang standar kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yakni (a) mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, (b) kecerdasan, kepribadian, berahlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri

dan mengikuti pendidikan lebih lanjut, serta (c) memiliki kecakapan pribadi, sosial, akademik, dan vokasional. Lebih rinci pada BAB IV pasal 19 ayat 1 menyatakan “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, keatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya”. Hal tersebut merupakan dasar perlunya penyelenggaraan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Untuk mengimplementasikan tujuan tersebut, pembelajaran dilaksanakan melalui olah pikir, olah rasa dan olah raga. Prinsip-prinsip pembelajaran dilaksanakan secara (1) *interaktif* yaitu hubungan timbal balik antara dosen dengan mahasiswa dan antar mereka, (2) *inspiratif* yakni mendorong semangat belajar dan memunculkan gagasan atau ide, dalam suasana (a) *menyenangkan* berarti mereka merasa aman, nyaman, betah dan asyik mengikuti pembelajaran, (b) *menantang* berarti mereka tertarik untuk menyelesaikan masalah, melakukan percobaan untuk menjawab keingintahuannya (*curiosity*), tidak mudah menyerah, dan (c) *memotivasi* berarti mereka terlibat aktif pada setiap peristiwa belajar yang diikutinya, misalnya aktif bertanya, mengerjakan tugas, dan aktif berdiskusi (*I2M3*), Trianto (2007). Mengembangkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya. Uraian ini menyiratkan paradigma pembelajaran harus diubah dengan menerapkan inovasi, artinya sangat terkait dengan perubahan tingkah laku mahasiswa dan dosen. Beberapa alasan penerapan paradigma pembelajaran inovatif adalah (a) Materi perkuliahan dipandang terlalu teoretis, kurang memberi contoh-contoh kontekstual. (b) Kurikulum Nasional maupun Institusi

bersifat sarat isi oleh karena itu menyiratkan agar mahasiswa menghafal isi, berarti hanya mencapai tujuan belajar tahap awal/rendah, menghalangi terbentuknya kemampuan mencipta dan memecahkan masalah. (c) Pembelajaran kebanyakan bersifat verbal, hanya merangsang hemisfer kiri, sementara stimulus hemisfer kanan dengan pendekatan "*visual, holistic, spasial, abstrak, metaporik*" terabaikan. (d) Metode pembelajaran kurang variatif. (e) Penggunaan alat bantu (*AVA*) lebih berorientasi pada ketersediaan (*by-utilization*) tidak atas dasar kesesuaian dengan tujuan instruksional (*by-designed*). Semua ini menyebabkan pembelajaran yang membosankan dan mematikan kreativitas. (f) Motivasi belajar mahasiswa masih rendah ditandai cepatnya merasa bosan, berekspektasi instan (*quick-yielding*), sukar berkonsentrasi, tidak dapat mengatur waktu, dan malas mengerjakan pekerjaan rumah. (g) Kemampuan awal lemah ditandai sulitnya mencerna mata kuliah (termasuk sulit memahami buku teks), sulit memahami tugas-tugas, dan tidak menguasai strategi belajar. (h) Mahasiswa kecenderungan menggunakan gaya berpikir *konvergen*. (i) Beberapa diantaranya tidak sesuai dengan bakat sehingga tidak memiliki kesiapan belajar. (j) *Learning gap* yang lebar antara (1) hafalan dengan pemahaman,

(2) pemahaman dengan kompetensi, (3) kompetensi dengan kemauan untuk melakukan, (4) kemauan untuk melakukan dengan benar-benar melakukan, dan (5) benar-benar melakukan dengan menghasilkan perubahan perilaku secara terus-menerus. (k) Pembelajaran seharusnya berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning-oriented*) untuk memberi pengalaman belajar secara interaktif, inspiratif dalam suasana yang menyenangkan, menantang dan memotivasi. (l) Mahasiswa diharapkan terbiasa menggunakan pendekatan mendalam (*deep-approach*) dan pendekatan strategi (*strategic-approach*) sebagai dampak gaya berpikir *divergen*, tidak sekedar belajar mengingat lazim disebut pendekatan permukaan (*surface-approach*) atau (*rote-learning*) yang masih mendominasi di kalangan mahasiswa dewasa ini. Inovasi akan efisien dan efektif bila terjadi perubahan paradigma pembelajaran. Pembelajaran pada tataran mikro di kelas semestinya beralih dari *Teacher-centered* menuju *Student-centered learning-oriented*, *Subject-based* menuju *Problem-based*, *Dicipline-based* menuju *Integrated-based*, *Hospital-oriented* menuju *Community-based*, *Standardized* menuju *Electives*, *Opportunistic*

menuju *Systematic*, dan *Pre-graduate* menuju *Continuing*.

### **Prinsip Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa.**

*Student-centered learning-oriented* memiliki pengertian bahwa pembelajaran menerapkan strategi pedagogi mengorientasikan mahasiswa kepada situasi bermakna, kontekstual, dunia nyata dan menyediakan sumber belajar, bimbingan, serta petunjuk ketika mereka mengembangkan pengetahuan tentang mata kuliah yang dipelajarinya sekaligus keterampilan untuk memecahkan masalah. Paradigma yang menempatkan dosen sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*) dan mahasiswa sebagai objek, seharusnya diubah menempatkan mereka sebagai subjek sekaligus sebagai objek, mereka belajar secara aktif membangun pemahamannya (*learning*), merangkai pengalaman yang telah dimiliki dengan pemahaman baru. Misal interaksi dengan lingkungan, memanipulasi simbol dan pengaruhnya. Dosen terlibat aktif merancang, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran, menciptakan suasana mendukung (*kondusif*) sehingga mereka aktif setiap peristiwa belajar bertanya, menyelesaikan tugas dan praktek, Santyasa (2003).

### **Prinsip Pembelajaran Berdasarkan Masalah**

Pembelajaran hendaknya dimulai dari masalah-masalah aktual, otentik, relevan dan bermakna bagi mereka. Pembelajaran berbasis subjek seringkali tidak relevan dan tidak bermakna sehingga tidak menarik perhatiannya. Pembelajaran yang dibangun berdasarkan subjek seringkali terlepas dari kejadian aktual di masyarakat. Akibatnya mahasiswa tidak dapat menerapkan teori dan konsep yang dipelajarinya di dalam kehidupan nyata sehari-hari. Pembelajaran yang dimulai dari masalah maka mahasiswa belajar suatu konsep atau teori dan prinsip sekaligus memecahkan masalah. Oleh karena itu sekurang-kurangnya ada dua hasil belajar yang dicapai, yaitu jawaban terhadap masalah (*produk*) dan cara memecahkan masalah (*proses*), Sudjana (2008). Kemampuan memecahkan masalah lebih dari sekedar akumulasi pengetahuan dan hukum atau teori, tetapi merupakan perkembangan kemampuan fleksibilitas, strategi kognitif untuk menganalisis situasi tak terduga dan mampu menghasilkan solusi yang bermakna. Popham (1995) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan hasil belajar atau perubahan perilaku paling tinggi dibandingkan dengan kemampuan lain.

### **Prinsip Pembelajaran Terintegrasi**

Mahasiswa seharusnya tidak menggunakan “kaca mata kuda” hanya tahu secara mendalam satu disiplin ilmu tetapi buta mengaitkan dengan disiplin ilmu yang lain. Mereka hendaknya mampu mengintegrasikan kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian (*MPK*), kelompok mata kuliah keilmuan dan ketrampilan (*MKK*), kelompok mata kuliah keahlian berkarya (*MKB*), kelompok mata kuliah perilaku berkarya (*MPB*) dan kelompok mata kuliah berkehidupan bermasyarakat (*MBB*), Dep.Kes (2007). Kelompok MPK adalah kelompok kajian dan pelajaran untuk mengembangkan manusia Indonesia beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, berkepribadian mantap, mandiri dan bertanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Kelompok MKK adalah kelompok bahan kajian pelajaran yang ditujukan terutama untuk memberikan landasan penguasaan ilmu dan ketrampilan sesuai dengan profesionalisme sebagai Ahli Gizi. Kelompok MKB adalah kelompok bahan kajian pelajaran yang bertujuan menghasilkan tenaga dengan karya berdasarkan dasar ilmu ketrampilan yang dimilikinya. Kelompok MPB adalah kelompok bahan kajian pelajaran yang bertujuan membentuk sikap peri-

laku yang diperlukan seseorang dalam berkarya menurut tingkat keahlian berdasarkan dasar ilmu ketrampilan yang dikuasai. Kelompok MBB adalah kelompok bahan kajian dan pelajaran yang diperlukan mahasiswa untuk memahami kaidah kehidupan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian dalam berkarya. Mereka harus memadukan secara harmonis seluruh mata kuliah tersebut agar dapat menjadi Ahli Gizi yang professional sekaligus memiliki keunggulan, sehingga dapat memberikan dampak yang luas (*cyber effect*). Belajar suatu produk makanan tertentu hendaknya dikawinkan dengan *food habits, culture*, makanan campuran sebagai *fortifikasi* agar dapat memenuhi kebutuhan zat-zat gizi yang sangat beragam. Cara menata dan menghias dengan berbagai garnis agar lebih menarik sehingga konsumen sangat tertarik membeli kendatipun dengan harga yang lebih mahal. Menerapkan konsep-konsep pola hidup bersih dan sehat (*PHBS*) dalam kehidupan, bahwa pencegahan lebih murah dan lebih mudah dibandingkan dengan pengobatan. Kesehatan adalah kekayaan paling mahal, tanpa kesehatan tidak dapat berbuat walaupun berlimpah harta, hidup ini menjadi tidak bermakna (*un-ecencial*). Melakukan advokasi kepada masyarakat agar mau mengkonsumsi garam beryodium

dalam jumlah cukup dan berkesinambungan guna mencegah lahirnya bayi kretin, dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (*SDM*) sekaligus untuk mengimplementasikan tujuan Undang-undang No.23 tahun 1992 tentang Kesehatan, BAB II pasal 3 menyatakan bahwa pembangunan kesehatan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar terwujud derajat kesehatan masyarakat yang optimal. Menerapkan teori dan konsep mata kuliah kewirausahaan sebagai strategi pemasaran produk dan sekaligus memiliki jiwa wiraswasta yang handal. Kemampuan mensintesis seluruh mata kuliah ini akan dapat membentuk sikap professional, memiliki keunggulan serta terampil menerapkan kode etik sehingga mampu bersaing di dunia kerja Internasional. Mahasiswa berbakat akan mampu menciptakan lapangan pekerjaan, sekaligus menghilangkan image ketergantungan kepada pemerintah untuk diangkat sebagai abdi negara. Sebagai tenaga kesehatan (*provider*) harus mampu mejadi model (*pembelajaran kontekstual*) bagi masyarakat, bahwa memiliki komposisi tubuh yang ideal, menjadi panutan dalam berpikir, bersikap dan berperilaku hidup sehat.

### **Prinsip Pembelajaran Berorientasi Masyarakat**

Mahasiswa mampu menghafal dengan baik tetapi tidak memahami secara mendalam. Pengalaman dari negara lain menemukan bahwa minat dan prestasi mahasiswa dalam bidang sains meningkat secara drastis pada saat mereka diajarkan bagaimana mempelajari konsep, dan bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan di luar kelas. Mengajak mahasiswa untuk mengimplementasikan apa yang telah dipelajari ke dalam konteks masyarakat dan sebaliknya mengambil atau menyerap masalah-masalah yang terjadi di masyarakat sebagai “*starter*” untuk belajar keterampilan dan pengetahuan yang lebih mendalam merupakan proses pembelajaran bermakna baginya, Buchori (200).

Jadi belajar tidak hanya sekedar menghafal atau mengingat pada saat ujian tetapi mampu menggunakan pengetahuan dan ketrampilannya untuk memecahkan masalah dirinya, keluarga, masyarakat, dan bangsa pada kehidupan nyata sehari-hari.

### **Prinsip Pembelajaran Menawarkan Pilihan**

Setiap orang bersifat unik, berbeda dengan orang lain, mereka memiliki variasi gaya belajar, kecepatan belajar, pusat perhatian, dan sebagainya. Menyamartaka selama proses

pembelajaran mungkin akan berdampak pada hasil belajar. Pembelajaran inovatif memberi perhatian pada keragaman karakteristik mahasiswa. Atas dasar itu maka pembelajaran bukan dilakukan seperti yang diinginkan oleh dosen, tetapi lebih kepada apa yang diinginkan oleh mahasiswa, Sardiman (2001). Strategi pembelajaran inovatif, peran dosen dan peran mahasiswa diubah, tanggungjawab mahasiswa untuk belajar harus ditingkatkan, memotivasi dan arahan untuk menyelesaikan program belajarnya serta menempatkan mereka pada pola tertentu agar mereka sukses sebagai insan dalam belajar sepanjang hayat. Proses-proses kognitif utama meliputi penyediaan perhatian terhadap informasi-informasi yang relevan dengan *selecting*, mengorganisasi informasi-informasi tersebut dalam representasi yang koheren melalui proses *organizing*, dan mengintegrasikan representasi-representasi tersebut dengan pengetahuan yang telah ada di benaknya melalui proses *integrating*. Hasil-hasil belajar tersebut secara teoretik menjamin mahasiswa memperoleh ketrampilan secara bermakna. Peran dosen dalam pembelajaran inovatif sebagai *expert learners*, *manager*, dan *mediator*. Sebagai *expert learners*, dosen diharapkan memiliki pemahaman

mendalam tentang materi pembelajaran, menyediakan waktu yang cukup bagi mahasiswa, menyediakan masalah dan alternatif solusi, memonitor proses belajar dan pembelajaran, mengubah strategi ketika mahasiswa sulit mencapai tujuan, berusaha mencapai tujuan kognitif, afektif, psikomotorik dan metakognitifnya. Sebagai *manager* dosen berkewajiban memonitor hasil belajar mahasiswa dan masalah-masalah yang dihadapinya, memonitor disiplin kelas dan hubungan interpersonal, dan memonitor ketepatan penggunaan waktu dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini, dosen berperan sebagai *expert teacher* yang memberi keputusan mengenai isi, menyeleksi proses-proses kognitif untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan pengelompokannya. Sebagai *mediator* dosen memandu menengahi antar mahasiswa, membantunya memformulasikan pertanyaan atau mengkonstruksi representasi visual dari suatu masalah, memandu mereka mengembangkan sikap positif terhadap belajar, pemusatan perhatian, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal, dan menjelaskan bagaimana mengaitkan gagasan-gagasannya, pemodelan proses berpikir dengan menunjukkan kepada mereka ikut berpikir kritis. Prinsip dasar strategi pembelajaran inovatif antara lain (a) pemahaman dibangun melalui pengalaman, (b) pengertian diciptakan

dari usaha untuk menjawab pertanyaan sendiri dan memecahkan masalah sendiri, (c) mengembangkan instink alami mahasiswa untuk melakukan penyelidikan dan berkreasi, (d) strategi berpusat pada mahasiswa akan membangun keterampilan berpikir kritis, penalaran, selanjutnya kreatif dan ketidaktergantungan, Slavin (1984). Salah satu contoh pembelajaran inovatif adalah PAKEM.

## 2. PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

Sesuai dengan huruf yang menyusun namanya pembelajaran PAKEM adalah salah satu contoh pembelajaran inovatif yang memiliki karakteristik aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. (1) *Aktif*, berarti merangkai pengalaman untuk memperoleh pemahaman baru. Belajar aktif berarti memiliki (a) *Komitmen* (keterlekatan pada tugas) materi, metode dan strategi pembelajaran yang bermanfaat baginya (*meaningful*), (*relevant*) dan bersifat pribadi (*personal*). (b) *Tanggung jawab* (*responsibility*), proses belajar yang memberi wewenang bagi mahasiswa untuk kritis, menghormati ide-idenya, memberi kesempatan untuk memutuskan sendiri. (c) *Motivasi insrinsik* agar proses belajar yang ditekuni muncul berdasarkan, minat dan inisiatif karena pembelajaran dipusatkan pada mahasiswa (*student-centered approach*), McClelland (1987).

Mahasiswa terlibat aktif pada setiap peristiwa belajar untuk mengkonstruksi sendiri pemahamannya. Teori belajar konstruktivistik merupakan titik berangkat pembelajaran ini. Atas dasar itu pembelajaran ini secara sengaja dirancang agar mengaktifkan mereka. Sebagai implementasinya dosen harus merancang dan melaksanakan kegiatan-kegiatan atau strategi-strategi yang memotivasi mahasiswa berperan secara aktif. Penelitian menunjukkan bahwa belajar hanya mencapai 10% bila membaca, 20% yang didengar, 30% yang dilihat, 50% yang dilihat dan didengar, 70% yang diucapkan, dan 90% yang diucapkan dan dikerjakan serta 95% yang diajarkan orang lain (Gie, 1987). (2) **Kreatif**, dirancang agar mampu mengembangkan kreativitas. Pembelajaran haruslah memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, inisiatif, dan kreativitas serta kemandirian mahasiswa sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya. Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan melakukan hal-hal yang artistik lainnya. Dikarakterkan adanya keaslian dan hal yang baru, dibentuk melalui suatu proses yang baru. Memiliki kemampuan untuk menciptakan, dirancang untuk mesimulasikan imajinasi. Kreativitas adalah kemampuan (berdasarkan data

dan informasi yang ada) untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Ciri-ciri kepribadian kreatif Supriadi (dalam Munandar, 2002) mengidentifikasikan 24 ciri kepribadian kreatif yaitu (a) terbuka terhadap pengalaman baru, (b) fleksibel dalam berfikir dan merespons (c) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, (d) menghargai fantasi, (e) tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif, (f) mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, (g) mempunyai rasa ingin tahu yang besar, (h) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, (i) berani mengambil risiko yang diperhitungkan, (j) percaya diri dan mandiri, (k) memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, (l) tekun dan tidak mudah bosan, (m) tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, (n) kaya akan inisiatif, (o) peka terhadap situasi lingkungan, (p) lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu, (q) memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik, (r) tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki, (s) memiliki gagasan yang orisinal,



(t) mempunyai minat yang luas, (u) menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri, (v) kritis terhadap pendapat orang lain, (w) senang mengajukan pertanyaan yang baik, dan (x) memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi. Devito (1989) membedakan ciri kepribadian kreatif kedalam dua gaya berfikir adopter dan inovator. Kedua gaya tersebut merupakan pendekatan dalam menghadapi perubahan. Adopter mencoba membuat sesuatu lebih baik, menggunakan metode, nilai, kebijakan, dan prosedur. Mereka percaya pada standar dan konsesus yang diterima sebagai petunjuk dalam pengembangan dan implementasi ide-ide baru. Sedangkan inovator berarti inovatif yakni berpikir jauh kedepan, suka merekonstruksi masalah, berpikir sangat kritis. Kreativitas merupakan proses berpikir untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan secara benar dan bermanfaat Devito (1989). Kemampuan berpikir divergen bercirikan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dalam proses berpikir, Good Brophy (1990). Supriadi (dalam Munandar, 2003) menjelaskan kemampuan menemukan, mencipta dan merekayasa hal-hal baru dalam hidupnya. Lebih lanjut diartikan kemampuan mewujudkan bentuk baru,

struktur kognitif baru dan produk baru, bersifat simbolik dan abstrak. Munandar (2002) menyebutkan kemampuan mengkombinasikan berdasarkan data, informasi, atau unsur yang ada. Kemandirian dan kemampuan memecahkan masalah merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh semua bentuk pembelajaran. Berbekal kemandirian dan kemampuan memecahkan masalah tersebut, setiap orang akan mampu belajar sepanjang hayatnya. Ciri-ciri belajar mandiri adalah (a) cermat mendiagnosis situasi pembelajaran yang sedang dihadapinya, (b) memilih strategi belajar yang tepat untuk menyelesaikan masalah belajarnya, (c) memonitor keefektifan strategi belajar tersebut, dan (d) termotivasi untuk menyelesaikan masalahnya. (3) *Efektif*, seringkali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, (“*doing the right things*”). Pengertian ini bercirikan bersistem (*sistematik*), yaitu dilakukan secara teratur atau berurutan melalui tahap perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, penilaian, dan penyempurnaan, sensitif terhadap kebutuhan tugas, kejelasan akan tujuan oleh karena itu dapat dihimpun usaha untuk mencapainya, bertolak dari kemampuan atau kekuatan mereka yang bersangkutan (mahasiswa, dosen,

masyarakat dan pemerintah), Dantes (2007). Efektif menyiratkan bahwa pembelajaran harus dilakukan sedemikian rupa untuk mencapai tujuan instruksional yang dirumuskan. Hasil belajar sangat beragam tergantung pada tujuan instruksionalnya sehingga karakteristik efektifitas pembelajaran mengacu kepada penggunaan berbagai strategi yang relevan. Ada kesan bahwa strategi pembelajaran inovatif termasuk PAKEM tidak efisien memakan waktu lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. PAKEM memberi hasil belajar yang beragam (kognitif, afektif maupun psikomotorik), sehingga memerlukan waktu yang lama, sementara pada pembelajaran tradisional hasil belajar yang dicapai hanya pada tataran kognitif saja. (4) **Menyenangkan** pembelajaran yang dilaksanakan haruslah dilakukan dengan tetap memperhatikan suasana belajar yang menyenangkan. Dahar (1989) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika suasana pembelajarannya menyenangkan. Seseorang yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya memerlukan dukungan suasana dan fasilitas belajar yang maksimal. Suasana menyenangkan tidak tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi belajar. Belajar paling efektif pada saat mengasyikkan tanpa tekanan. Menurut penelitian minat belajar meningkat bila

dihubungkan dengan pengalamannya, dan disesuaikan dengan alam berpikirnya. Hal ini berarti pokok bahasan dikaitkan dengan pengalamannya sehari-hari dan disesuaikan dengan dunia mahasiswa, dan bukan dunia dosen. Lebih berarti, bila dapat disesuaikan dengan kebiasaan belajarnya. Ciri-ciri PAKEM adalah (1) Merancang pembelajaran pada hakikatnya akan berimplikasi pada penggunaan *model, pendekatan, strategi, metode, atau teknik pembelajaran* yang memungkinkan mereka berpartisipasi aktif secara interaktif, inspiratif, dalam suasana menyenangkan, menantang dan memotivasi untuk mengembangkan prakarsa dan kemandiriannya. Pengalaman belajar berupa tuntutan aktivitas psikologis maupun fisik, seperti mengkaji, mendeskripsikan, menjelaskan, berlatih, pemetaan, mengerjakan tugas-tugas secara individu dan kelompok. Mencantumkan sumber belajar yang diperoleh dari berbagai sumber di lingkungan sekitar, atau melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sumber belajar berupa media cetak dan elektronik, nara sumber yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya. (2) Menentukan *media dan sumber belajar* misal (a) buku teks

perkuliahan yang diwajibkan, buku referensi dan pengayaan, (b) sumber belajar lain yang relevan dengan mata kuliah baik dalam bentuk pesan, orang, bahan, alat, teknik maupun lingkungan. (3) Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan *keterampilan*, seperti (a) Melakukan percobaan, pengamatan, eksperimen atau wawancara, (b) Mengumpulkan data atau jawaban dan mengolahnya sendiri, (c) Menarik kesimpulan, (d) Memecahkan masalah, mencari rumus sendiri, (e) Menulis laporan dan hasil karya. (4) Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengungkapkan *gagasannya* sendiri secara lisan atau tulisan, melalui (a) Diskusi, (b) Pertanyaan terbuka, (c) Hasil karya yang merupakan pemikirannya. (5) Menyesuaikan *bahan dan kegiatan belajar* sesuai dengan kemampuannya, misal (a) Mahasiswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan, (b) Bahan pelajaran disesuaikan dengan kemampuan kelompok tersebut, (c) Pemberian tugas perbaikan atau pengayaan. (6) Mengaitkan pembelajaran dengan *pengalaman mereka* sehari-hari, misal (a) Mahasiswa menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri, (b) Mereka menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari. (7) *Menilai kegiatan belajar* mengajar dan kemajuan belajar mahasiswa secara

terus menerus, misal (a) Memantau kerja dan hasil mahasiswa, dan (b) Memberikan umpan balik.

### 3. PENUTUP

Untuk memperoleh out put yang maksimal (*ahli gizi professional*) disamping input yang memenuhi persyaratan juga dibutuhkan proses yang baik. Perencanaan pembelajaran yang rinci dan sistematis sangat penting bagi dosen sebagai pedoman atau acuan dalam menata, mengorganisir, dan mengkreasi agar terjadi peristiwa belajar secara maksimal. Pembelajaran hendaknya dikemas koheren dengan hakikat pendidikan bidang studi tersebut, Suryabrata (1989). Filosofisnya adalah memfasilitir mahasiswa untuk menumbuhkembangkan kesadaran belajar sehingga mampu melakukan olahpikir, olahraga dan olahraga dalam memecahkan masalah kehidupan di dunia nyata. Belajar adalah proses aktif melibatkan fisik dan mental, tujuannya adalah menghasilkan sumber daya manusia berkualitas, unggul (*excellence*). Ahli gizi yang professional dan unggul akan mampu bersaing di dunia kerja Internasional. Mereka memahami dan menghayati makna belajar (*learning to know*), berkarya secara efektif (*learning to do*), hidup bersama agar berguna bagi orang lain (*learning tolive together*) dan menemukan jati diri melalui proses aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan

(*learning to be*). Karakteristiknya adalah bersifat *intensional, positif aktif, efektif dan fungsional*, (Syah 2004). PAKEM adalah model pembelajaran yang dapat mengakomodir tujuan tersebut, berlandaskan paradigma inovatif, adaptif, humanis, populis, dan mudah dilakukan untuk mencapai tujuan instruksional. PAKEM merupakan proses pembelajaran paling ideal, dan strategis sehingga *diidamkan-idamkan* oleh mahasiswa dan dosen untuk meningkatkan hasil belajar, sekaligus menjawab tuntutan dunia industri khususnya indeks prestasi yang menjadi tolak ukur paling dominan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Buchori, Muhamad. 2000. *Pendidikan Antisipatoris*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Dahar, Ratna Willis. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta. Erlangga
- Dantes, Nyoman. 2007. *Tinjauan Teoritik Pengembangan Alat Penilaian Kemampuan Guru dalam rangka Implementasi KTSP pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Singaraja. Undiksha.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 23 Tahun 1992. *Tentang Kesehatan*. Jakarta. 1992.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. *Kurikulum Pendidikan Diploma III Gizi*. Jakarta. 2007.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:2003.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 *Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.2005.
- Devito, Affred. 1990. *Creative Wellstrings for Science Teaching*. Second Edition. New York: Longman.
- Good Thomas L. and Brophy, Jere E. 1990. *Educational Phychology*. New York: Longman.
- McClelland, David C. 1987. *Human Motivation*. New York: Cambridge University Press.
- Munandar, Utami . 2002. *Kreativitas & Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta. Grasindo.
- . 1992. *Mengembangkan Bakat dan kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta. Grasindo.
- Popham, W.J. 1995. *Classroom Assessment, What Teachers Need to Know*. Boston. Allyn and Bacon.
- Santyasa, I W. 2003. *Pembelajaran Fisika Berbasis Keterampilan Berpikir Sebagai Alternatif Implementasi KBK*. Disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 22-23 Agustus 2003. Di Hotel Inna Garuda Yogyakarta.
- Sardiman, A. M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Slavin, Robert E. 1984. *Cooperative Learning*. Maryland. John Hopkins University.
- Suryabrata, Sumadi. 1989. *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syah, Muhhibin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- The Liang Gie. 1988. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta. Pusat Kemajuan Studi.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.