P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 05, No. 1, Januari 2023

Model *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Merancang Pembelajaran Efektif Pada Madrasah Binaan

4-D CYCLE APPRECIATIVE INQUIRY MODEL TO IMPROVE TEACHERS' ABILITY IN DESIGNING EFFECTIVE LEARNING IN INTELLECTED MADRASAH

Muhammad Arif Furqon
Pengawas Madrasah Kementerian Agama Kabupaten Pasuruan
ariffurqon5355@gmail.com

Diterima : 20 Januari 2023
Direvisi : 20 Januari 2023
Disetujui : 21 Januari 2023

ABSTRACT

This paper is motivated by the importance of effective learning planning, in achieving educational goals. Many teachers feel that they are in preparing an effective lesson plan. The difficulty is because teachers are not accustomed to compiling their own lesson plans. The difficulties faced by teachers are usually lacking in mastering the concepts of models and learning methods and applying them in planning.

This study aims to answer whether the Appreciative Inquiry 4-D Cycle Model To Improve Teachers' Ability in Designing Effective Learning in Fostered Madrasahs?

This study aims to determine whether the Appreciative Inquiry 4-D Cycle Model To Improve Teachers' Ability in Designing Effective Learning in Fostered Madrasahs

The problem solving method used is the Appreciative Inquiry 4-D Cycle

The results of the application of the Appreciative Inquiry 4-D Cycle Model Model can improve the ability of teachers to design effective learning. Of the 22 teachers who became subjects, as many as 1 teacher (4.54%) received a very good predicate, 16 teachers (72.72%) received a good predicate, 4 teachers (18.18%) received a sufficient predicate and 1 teacher (4.54) less predicate.

So it can be concluded that the application of the Appreciative Inquiry 4-D Cycle Model can improve the ability of teachers to design effective learning

Keywords: Appreciative Inquiry 4-D Cycle Model, Teacher Ability, Effective Learning

ABSTRAKSI

Tulisan ini dilatarbelakangi pentingnya perencanaan pembelajaran yang efektif, dalam mencapai tujuan pendidikan Banyak guru yang merasa dalam menyusun menyusun perencanaan pembelajaran yang efektif. Kesulitan itu disebabkan karena guru tidak terbiasa menyusun sendiri perencanaan pembelajaran, Kesulitan yang hadapi guru biasanya kurang dalam penguasan konsep model dan metode pembelajaran dan mengaplikasikan dalam perencanaan.

Penelitian ini hendak menjawab apakah Model *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Merancang Pembelajaran Efektif di Madrasah Binaan?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Model Appreciative Inquiry 4-D Cycle Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Merancang Pembelajaran Efektif di Madrasah Binaan

Metode penyelesain masalah yang digunakan adalah Model Appreciative Inquiry 4-D Cycle.
Hasil penerapan Model Appreciative Inquiry 4-D Cycle dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran efektif. Dari 22 guru yang menjadi subyek, sebanyak 1 orang guru (4,54%) memperoleh predikat amat baik, 16 orang guru (72.72%) memperoleh predikat baik,4 orang guru (18.18%) memperoleh predikat cukup dan 1 orang guru (4.54%) memperoleh predikat kurang.
Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Appreciative Inquiry 4-D Cycle dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran efektif.

Kata kunci *: Appreciative Inquiry, Kemampuan Guru, Pembelajaran Efektif*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tuntutan melakukan inovasi pembelajaran bagi guru adalah sebuah keniscayaan, disamping karena tuntutan terhadap perubahan kurikulum, tetapi juga karena untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Pembelajaran efektif ditentukan oleh kemampuan dalam menyusun rancangan pembelajaran. Kyriacou, C. (2009) sebagaimana dikutip oleh Setyosari (Setyosari, 2017), setidaknya ada dua unsur pokok dalam pembelajaran efektif, pertama, guru harus memiliki gagasan yang jelas tentang tujuan akan dicapai, kedua, pengalaman belajar yang direncanakan dapat dicapai.

Sering dijumpai, guru mengajar tidak jelas apa tujuan yang akan dicapai. Tujuan, dalam hal ini tujuan pembelajaran, adalah unsur penting dalam pembelajaran. Tujuan akan menentukan materi, metode bahkan akan menentukan sistem penilaian. Oleh sebab itu, ketika menyusun perencanaan, guru harus merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara jelas dan spesifik. Tujuan pembelajaran yang tidak jelas, tentu saja sulit untuk diukur keberhasilannya.

Selain masalah tujuan pembelajaran, penulis juga menemukan guru yang masih melakukan pembelajaran secara konvensional, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, tidak memberi ruang kepada siswa untuk aktif menemukan pengalaman belajar, dan belum mengembangkan budaya membaca. Guru hanya menuliskan guru menjelaskan materi, lalu siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal latihan. Jika pola ini yang terjadi, maka ruang siswa untuk mengembangkan karakter, dan melakukan pengalaman belajar menjadi kecil.

Guru-guru sudah beberapa kali mengkuti pelatihan tentang penyusunan rencana pembelajaran dan juga pembelajaran inovatif, tetapi begitu guru diminta untuk menggunakan model-model pembelajaran inovatif, ternyata guru mengalami kesulitan. Maka penulis mencoba untuk membangun kemampuan menginovasi pembelajaran dimulai dengan me-reproduksi pengalaman-pengalaman lama, selama menjadi guru sebagai dasar untuk membangun pengalaman pembelajaran menarik yang pernah dilakukan. Pendekatan ini memudahkan guru menemukan model inovasi, berdasar pengalaman yang pernah dialami.

Pendekatan yang relevan untuk mengajarkan bagaimana menginovasi pembelajaran bagi mereka adalah dengan mengeksplorasi pengalaman-pengalaman menarik, menyenangkan dalam mengajar yang pernah mereka alami. Peneliti meminta untuk mengingat, kapan, pada materi apa mereka mengajar merasa paling enjoy, baik untuk guru maupun untuk siswa. Model pendekatan ini secara teoritik disebut dengan Appreciative Inquiry 4-D Cycle, yaitu sebuah pendekatan untuk melakukan transformasi dalam suatu institusi dengan mengidentifikasi pengalaman-pengalaman baik. Jadi menemukan pembelajaran yang inovatif, tidak dimulai dai masalah dalam pembelajaran, tetapi mengajak untuk menemukan pengalaman baik dalam

mengajar yang pernah dialami, kemudian dicoba diformulasikan untuk pembelajaran lain. Inilah inti dari Appreciative Inquiry 4-D Cycle yang dikembangkan oleh David Couprier.

Beberapa penelitian terdahulu antara lain Sariayu dan Firman (Sariayu & Firman, n.d.) menggunakan appreciative inquiry untuk disain pembelajaran di SD. Kemudian ada Lohmay dkk (Lohmay et al., 2017) melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan panduan pelatihan berbasis appreciative inquiry terhadap peningkatan kematangan karier siswa SMP". Pada penelitian ini yang menjadi subyek adalah guru-guru Bimbingan Konseling yang dibekali model appreciative inquiry. Susilawati dan kawan-kawan menggunakan pendekatan AI dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada masa pembelajaran tatap muka terbatas (Susilawati et al., 2022). Sementara itu Dewi (Dewi, 2014) mengintegrasikan AI dengan Problem Base Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran Matematika

B. Masalah

Masalah pokok dari *best practice* ini adalah bagaimana penerapan Model *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* terbimbing dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran efektif pada madrasah binaan?

C. Tujuan

Tujuan penulisan *best practice* ini adalah untuk mengetahui penerapan Model *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* terbimbing untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran efektif pada madrasah binaan

D. Manfaat

1. Bagi pengawas
   Best practice ini bisa menjadi rule mode dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang efektif
2. Bagi kepala madrasah
   Best practice ini bisa menjadi bahan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan kompetensi guru dalam Menyusun perencanaan pembelajaran.

KERANGKA TEORI

A. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif menjadi keharusan bagi guru, agar siswa dapat mencapai kompetensi yang ditetapkan. Pembelajaran yang efektif selalu menjadi masalah pokok dalam pendidikan. Kyriacou, C. (2009) sebagaimana dikutip oleh Setyosari (Setyosari, 2017) pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan No 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pembelajaran sepenuhnya diarahkan untuk mencapai ranah kognitif, psikomotorik dan afektif (Permendikbud 22-2016 Standar Proses Dikdasmen.Pdf, n.d.)

Ketiga kompetensi tersebut –kognitif, psikomotorik, dan afektif—masing masing memiliki lintasan proses perolehan yang berbeda-beda. Gradasi perolehan ketiga ranah kompetensi terebut dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 2.1
Gradasi Perolehan Kompetensi

Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanya
Menghargai	Menerapkan	Mencoba
Menghayati	Menganalisis	Menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyanji
		Mencipta

Karakteristik pembelajaran dalam kurikulum 2013 diarahkan untuk mengembangkan aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap peserta didik secara utuh. Masing-masing aspek memiliki proses perolehan yang tidak sama, maka disarankan untuk mengembangan proses pembelajaran yang memungkinkan berkembangnya ketiga aspek tersebut.

Mengacu Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, setidaknya ada beberapa indikator perencanaan pembelajaran yang efektif, (1) mempertimbangkan perbedaan individual (bakat, minat, kemampuan awal, potensi dan motivasi peserta didik), (2) partisipasi aktif peserta didik, (3) berpusat pada peserta didik (mendorong kratifitas, inisiatif, inovasi), (4) mengembangkan budaya membaca dan menulis, (5) pemberian umpan balik dan tindak lanjut, (6) keterkaitan antara KD, materi, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, dan penilaian, (7)

mengakomodasi pembelajaran tematik terpadu, (8) menerapkan teknologi informasi (IT) secara terpadu dan sistematis.

Dengan semangat yang sama, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam menerbitkan Peraturan Dirjen Pendis Nomor 5163 tahun 2018 tentang Petunjuk Teknis Pembelajaran di Madrasah. Di dalam Juknis tersebut disebutkan bahwa pembelajaran di madrasah hendaknya, (1) mengintegrasikan kegiatan pembelajaarn dengan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), (2) menerapkan kegiatan literasi, (3) merangsang dan memfasilitasi tumbuhnya 4-C (Critical thinking, Colaborative, Creativity and Communicative (Dirjen Pendis, 2018).

Perencanaan pembelajaran yang efektif, dengan demikian adalah perencanaan pembelajaran yang memuat (1) mempertimbangkan perbedaan individual, (2) partisipasi aktif peserta didik, (3) berpusat pada pserta didik, (4)mengembangkan budaya literasi membaca dan menulis, (5) keterkaitan antara KD, materi, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, dan penilaian, (6) mengintegrasikan kegiatan pembelajaarn dengan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), (7) merangsang dan memfasilitasi tumbuhnya 4-C (Critical thinking, Colaborative, Creativity and Communicative, dan (8) menerapkan teknologi informasi (IT) secara terpadu dan sistematis.

Reigiluth (Reigeluth, 1983) mengemukakan empat indikasi pembelajaran efektif, (1) kecermatan penguasaan, (2) kecepatan unjuk kerja, (3) tingkat alih belajar, (4) tingkat retensi. Secara singkat, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang membawa perubahan pada pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang menyebabkan peserta didik mengalami perubahan pengetahuan, dari tidak tahu menjadi tau, dari tidak faham menjadi faham, dari tidak tertatrik menjadi tertarik, dari bersikap negatif menjadi positif, dari tidak terampil menjadi terampil. Jadi parameter efektifitas pembelajaran adalah ketercapaian tujuan pembelajaran baik aspek pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif)

B. Appreciative Inquiry 4-D Cycle

Appreciative Inquiry (AI) adalah proses pengembangan organisasi dan pendekatan perubahan manajeman yang tumbuh dari pemikiran para kaum konstruksionis sosial dan aplikasinya terhadap transformasi manajemen dan organisasi (Cooperrider et al., 2008). Jadi Appreciative Inquiry (AI) ini merupakan pendekatan dalam transformasi manajemen dan organisasi berbasis pendekatan psikologi perilaku untuk menemukan dan mengapresiasi pengalaman-pengalaman positif pada sebuah kelompok. Konsep penyelidikan apresiatif atau Appreciarive Inquiry dikembangkan oleh Cooperrider dalam melakukan proses transformasi dalam sebuah perusahaan. Transformasi dalam sebuah organisasi biasanya selalu bertumpu pada masalah, atau menemukan masalah, akan tetapi Appreciative Inquiry 4-D Cycle justru memulai dengan melakukan eksplorasi pengalaman-pengalaman positif masa lalu.

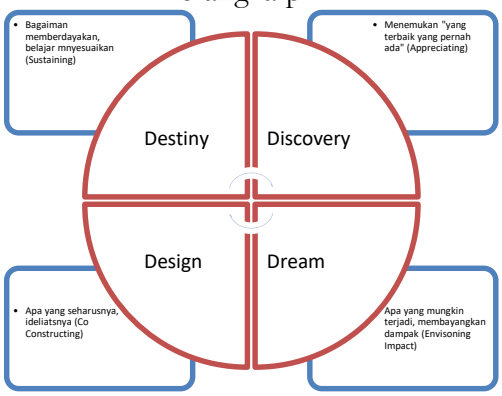
Appreciative Inquiry 4-D Cycle berasumsi bahwa dalam kehidupan seseorang memiliki pengalaman dan catatan positif yang belum tergali. Pengalaman dan catatan positif tersebut bisa menginspirasi untuk melakukan perubahan dan perbaikan. Karena memori dan pengalaman positif itu belum tergali, diperlukan teknik untuk menggali dan menemukan pengalaman positif itu, Maka AI juga merupakan seni mengajukan pertanyaan untuk meningkatkan kapasitas potensi positif (Cooperrider & Whitney, 2000).

Berbeda dengan pendekatan lain dalam melakukan perubahan sebuah organisasi, AI lebih menenkankan pada pertanyaan dan pengalaman-pengalaman posistif daripada mengidentifikasi atau menemukan problem-problem yang dialami. Dikatakan positif karena hendak menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh para anggota suatu organisasi, sementara itu –problem solving—lebih menekankan pada penelmuan problem-problem yang dihadapi.

Appreciative Inquiry (AI) mulai hidup pada akhir 1980-an sebagai konfigurasi ulang penelitian tindakan (Cooperrider & Srivastva, 1987). Ini bermula dari studi Doktoral Cooperrider yang melakukan riset pada salah satu Pusat Medis di Amerika Serikat. Ia kagum pada Kerjasama yang positif, inovasi dan pemerintahan yang egaliter. Suresh Srivastva adalah mentor di fakultasnya mengemukakan hipotesis bahwa penyelidikan yang mengajukan pertanyaan yang positif akan menjadi kekuatan dalam transformasi organisasi (Cram, 2010).

Kerangka berfikir AI, sebagaimana dikemukakan Cooperrider, dikenal dengan Siklus 4-D, yaitu Discovery, Dream, Design dan Destiny seperti pada bagan di bawah ini:

Bagan 2.1
Kerangka pikir AI



Fase discover adalah fase wawancara untuk mengungkapkan kapasitas, pengalaman dan inspirasi yang bersifat positif. Pada fase ini tidak berbicara masalah, tetapi mengapresiasi pengalaman positif dan praktik baik. Selanjutnya adalah fase untuk memikirkan apa yang mungkin dilakukan, dengan malakukan imajinasi berdasar pengalaman aktual yang mereka miliki (fase dream). Setelah berimajinasi tentang apa yang mungkin terjadi, selanjutnya melakukan identifikasi apa yang seharusnya dilakukan (fase disain). Fase destiniy, adalah fase di mana seorang pimpinan belajar menyesuaikan, memberdayakan dalam implementasi gagasan.

Adapun prinsip pelaksanaan Appreciative Inquiry 4-D Cycle(Cram, 2010) dapat di lihat pada table berikut ini:

Tabel 2.2
Prinsip-prinsip AI

No	Prinsip	Deskripsi
1	Prinsip Konstruksionis	Realitas dikonstruksi secara sosial melalui bahasa
2	Prinsip Simultanitas	Perubahan dimulai dari saat pertanyaan diajukan
3	Prinsip Puitis	Pilihan kita atas apa yang kita pelajari menentukan apa yang kita temukan
4	Prinsip Antisipatif	Citra kita tentang masa depan membentuk masa kini
5	Prinsip Positif	Pertanyaan positif mengarah pada perubahan positif

Prinsip-prinsip di atas menggambarkan sebuah relasi antara konstruksi mengenai realitas di masa depan, di mulai dengan pertanyaan pertanyaan positif terhadap realitas yang ada saat ini. Pertanyaan positif, mengarah pada perubahan yang positif. Dalam konteks tugas guru, guru diajak untuk mengkonstruksi pengalaman-pengalaman masa lalu dalam bahasa, baik lisan maupun tulis. Pengalaman-pengalaman positif, emnyenangkan di masa lalu diminta untuk dituangkan dalam tulisan.

Selanjutnya prinsip simultanitas, bermakna bahwa perubahan positif akan terbangun dimulai dari pertanyaan-pertanyaan positif tentang pengalaman mengajar di masa lalu. Prinsip puitis, berarti apa yang kita pelajari, tentu berkorelasi denga napa yang kita temukan. Jika yang kita pelajari adalah hal-hal yang positif, maka akan menemukan hal-hal yang positif. Maka dalam AI, jika yang kita pelajari adalah hal-hal positif dalam pembelajaran, maka kita akan menemukan sisi-sisi positif dalam pembelajaran, bukan ghanya menemukan problem-problem. Prinsip antisipatif bermakna citra kita tentang masa depan, akan berpengaruh pada citra kita di masa kini. Jika kita mencitrakan masa depan dengan hal-hal negative, maka masa kini diwarnai dengan persoalan yang membuat kita menjadi pesimistis. Dan terakhir, prinsip positif akan memberikan perubahan yang positif

PELAKSANAAN PEMECAHAN MASALAH DAN HASIL

A. Pelaksanaan

1. Temuan sebelum penerapan *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* Sebelum penerapan penyelidikan apresiatif 4-D, peneliti melakukan survey pada sejumlah guru dari 4 madrasah, terdiri dari 2 (dua) Madrasah Aliyah dan 2 (dua) Madrasah Tsanawiyah tentang pembelajaran yang mereka lakukan. Peneliti mengajukan pertanyaan, tentang tentang topik yang mereka ajarkan dan bagaimana mereka mengajarkan topik tersebut.

Tabel 3.1
Daftar Madrasah Sasaran

No	Madrasah	Jumlah guru	Kesesuaian materi dan metode
1	MA Nurul Islam	6	2 orang guru memilih metode dengan tepat, 4 orang guru tidak tepat memilih metode
2	MA Nurul Jadid	5	3 orang guru mampu memilih metode sesuai dengan materi, 2 orang guru tidak tepat memilih metode
3	MTs Miftakhul Ulum	5	1 orang guru memilih metode yang tepat, 4 orang guru tidak tepat memilih metode
4	MTs Darul Ulum	6	3 orang guru mampu memilih metode sesuai dengan materi, 2 orang guru kurang sesuai, 1 orang tidak menuliskan metode

Dari table 3.1 di atas, terdapat 22 guru yang berasal dari 4 madrasah, 13 orang guru (59,09%) tidak berhasil menentukan metode pembelajaran sesuai dengan materi. Kemudian 8 (delapan) orang guru (36,36%) guru berhasil memilih metode sesuai dengan karakteristikmateri, dan 1 (satu) orang guru (4,54%) tidak memilih metode. Ini bisa dikatagorikan tidak berhasil menentukan metode yang tepat.

2. Pelaksanaan Appreciative Inquiry 4-D Cycle

Appreciative Inquiry 4-D Cycle ini dilaksanakan terhadap guru-guru di 4 (empat) madrasaah binaan yang terdiri dari 2 (dua) Madrasah Aliyah dan 2 (dua) Madrasah Tsanawiyah, yaitu:

a. MA Nurul Jadid, Wedoro Pandaan
b. MA Nurul Islam, Ngadimulyo Sukorejo
c. MTs Miftakhul Ulum Tunggulwulung
d. MTs Darul Ulum Rembang

Pemilihan madrasah ini mempertimbangkan karkateristik dan kemampuan guru yang memerlukan penangan masalah secara khusus.

Pelaksanaan pemecahan masalah menggunakan *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* dilaksanakan pada bulan Pebruari-Maret 2022, atau semester genap tahun pelajaran 2021-2022.

Table 3.2
Jadwal Pelaksanaan Kegiatan 1

No	Waktu	Lembaga	Jumlah peserta
1	23 Pebruari 2022	MA Nurul Islam	6
2	24 Pebruari 2022	MA Nurul Jadid	5
3	25 Pebruari 2022	MTs Miftakhul Ulum	5
4	21 Pebruari 2022	MTs Darul Ulum	6

Pada kegiatan 1, sesuai dengan jadwal di atas peneliti menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut. Penerapan *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* dilakukan dengan mendatangi setiap madrasah sesuai dengan jadwal di atas. Kegiatan ini dikemas dengan nama kegiatan bimbingan dan pelatihan (bimlat) penyusunan rencana pembelajaran efektif. Kegiatan diawali membuka kegiatan dengan membaca doa dan selanjutnya menyapa peserta. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan kegiatan, dan target yang ingin dicapai. Peneliti juga menyampaiakn konsep *Appreciative Inquiry 4-D Cycle* sebagai model dalam penyusnan rancangan pembelajaran.

Langkah pertama adalah *Discovery* (menemukan), yaitu guru-guru diberi kesempatan untuk mengingat pengalaman-pengalaman mengajar di masa lalu yang menurut mereka merupakan pengalaman mengajar yang menyenangkan, respon siswa antusias, dan berhasil. Guru-guru diminta untuk menuliskan gambaran pengalaman pembelajaran yang menarik tersebut dan menuliskan materi yang diajarkan. Pada tahap ini guru-guru diajak untuk mengapresiasi secara positif pengalaman-pengalaman mengajar yang telah lalu. Peserta tidak diajak berbicara tentang masalah, problem pembelajaran.

Langkah kedua, *Dream* (memimpikan) mengenai hal-hal positif yang ia temukan, dan membayangkan apa yang harus dilakukan. Berdasarkan pengalaman positif tersebut, guru diminta untuk membuat imajinasi apa yang bisa dilakukan ke depan, yang berkaitan dengan pembelajaran. Guru diminta untuk memimpikan / berimajinasi tentang pembelajaran baik. Pada tahap ini ada proses transfer dari pengalaman positif di masa lalu, kemudian direfleksikan untuk pembelajaran ke depan.

Langkah ketiga, *Design* (merancang), yaitu merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan pengalaman positif sebelumnya, tentu dengan modifikasi sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan panduan perencanaan pembelajaran yang efektif. Pada tahap ini, diperlukan pendampingan untuk kepada guru mengenai konsep Menyusun pembelajaran yang efektif. Guru diarahkan untuk merujuk pada Peraturan Dirjen Pendis Nomor 5163 tahun 2018 tentang Petunjuk Teknis Pembelajaran di Madrasah.

Langkah keempat, Destiny (ungkapkan, sampaikan) mengungkapkan, menyampaikan hasil dari proses-proses sebelumnya. Pada tahap ini guru diminta untuk menyampaikan hasil penyusunan rencana pembelajaran.

3. Kesulitan yang dihadapi
   Dalam pelaksanaan penyelidikan apresiatif 4-D, dijumpai beberapa kesulitan. *Pertama*, pada tahap *dream* (memimpikan) tentang kondisi, harapan ideal di masa depan dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan apa yang akan dilakukan. Terhadap masalah ini, peneliti memberikan penjelasan, dan memberikan panduan tentang konsep dream dalam konteks kegiatan ini. Kedua, kesuliatn pada tahap *design* (merencanakan). Pada tahap ini kesulitan yang paling banyak dihadapi oleh para guru. Hal ini berkaitan dengan rambu-rambu yang harus dipenuhi ketika merencanakan (mendesain) pembelajaran efektif. Peneliti mendampingi para guru, untuk berani menyusun disain pembelajaran sendiri dengan mengacu pada rambu-rambu standar pembelajaran, maupun juknis pembelajaran dari Kementerian Agama.

B. Hasil

Setelah dilakukan pendampingan menggunakan *Appreciative Inquiry 4-D Cycle (discovery, dream, design dan destiny)*, terdapat peningkatan kemampuan guru yang sangat baik dalam menyusun perencaanaan pembelajaran yang efektif. Hasil ini diperoleh dari penilaian terhadap RPP yang dibuat oleh guru menggunakan instrument penilaian RPP yang dimodifikasi dari Permendikbud nomor 22 tahun 2016, dengan Peraturan Dirjen Pendis Nomor 5163 tahun 2018 tentang Petunjuk Teknis Pembelajaran di Madrasah.

Tabel 3.3
Instrumen Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek
1	Pembelajaran berpusat pada peserta didik
2	keterkaitan antara KD, materi, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, dan penilaian
3	Mengembangkan literasi membaca dan menulis
4	Mendorong integrasi PPK
5	Memfasilitasi tumbuhnya 4-C (critical thinking, creativity, collaborative dan communicative)
6	Menggunakan Teknologi Informasi

Setelah melakukan penilaian RPP yang disusun guru dengan menggunakan instrument seperti pada table 3.3, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

No	Nama Guru*)	Aspek **) / skor						jml	Rata2
		1	2	3	4	5	6		
1	Bsyr	4	4	4	3	3	3	21	**87.5**
2	Dhory	3	3	4	3	4	3	20	**83.3**
3	Akhol	4	4	3	3	4	3	21	**87.5**
4	Toto	3	3	4	3	4	4	21	**87.5**
5	M.Khu	4	3	3	3	4	3	20	**83.3**
6	Wa.Sur	4	4	4	3	4	4	23	**95.8**
7	Hep.Ku	3	4	4	4	3	3	21	**87.5**
8	Imu	4	4	4	3	3	3	21	**87.5**
9	Mif.Hu	4	4	4	3	4	3	22	**91.7**
10	Mul	3	4	4	3	4	3	21	**87.5**
11	Un.Ef	4	4	3	4	4	3	22	**91.7**
12	Ren.A	4	4	4	3	3	4	22	**91.7**
13	An.Ha	4	4	3	3	4	3	21	**87.5**
14	D.Ag	4	4	4	3	3	4	22	**91.7**
15	S.Mun	4	4	3	4	4	3	22	**91.7**
16	Khor	4	4	4	3	3	3	21	**87.5**
17	De.Ra	3	4	4	4	4	4	23	**95.8**
18	Mut.Al	4	4	3	3	4	4	22	**91.7**
19	Shon	4	4	4	3	4	3	22	**91.7**
20	Lai.Feb	3	4	3	4	4	4	22	**91.7**
21	Syuk	4	3	4	3	4	3	21	**87.5**
22	Id. Aini	4	4	4	3	4	3	22	**91.7**
		82	**84**	**81**	**71**	**82**	**73**		

*) nama guru disamarkan
**) aspek mengacu pada tabel 3.3
Amat Baik: 91-100, Baik: 81-90, Cukup: 71-80 dan Kurang: ≤ 70

Membaca data tabel 3.4, sebanyak 11 orang guru (50 %) memperoleh predikat amat baik, 11 orang guru (50 %) memperoleh predikat baik. Hal ini bisa menjadi indikator bahwa guru-guru di 4 (empat) madrasah tersebut memaliki kemampuan yang Baik dan Sangat Baik dalam Menyusun pembelajaran yang efektif.
Sementara itu kemampuan guru Menyusun pembelajaran yang efektif berdasar 6 (enam) aspek / indikator pada tabel 3.3 memperoleh hasil sebagai berikut:
Aspek 1, aspek pembelajaran berpusat pada peserta didik memperoleh skor 82. Aspek ini sangat penting karena pada umumnya guru-guru kesulitan mendisain pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Seringkali guru memberikan tugas, tetapi tidak mendorong siswa berpartisipasi secara positif yang membangun pengalaman belajar. Dari disain yang dibuat guru, Nampak guru-guru menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif, dengan penugasan yang jelas, dan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang baik.
Aspek 2, aspek keterkaitan antara KD, materi, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, dan penilaian. Aspek ini juga sangat penting dalam melakukan pembelajaran

efektif. Disain yang bagus, harus juga tetap mengacu pada indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas sesuai dengan indikator. Pada aspek ini memperoleh skor 84, atau dengan predikat Baik.

Aspek 3, aspek pengembangan literasi membaca memperoleh skor 81 (predikat Baik). Aspek ini berkaitan dengan disain pembelajaran yang mengharuskan guru memberikan tugas membaca, yang bermakna. Guru-guru menyatakan kterbatasan bahan bacaan yang dapat diakses.

Aspek 4, Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) memperoleh skor 71, masih katagori cukup. Aspek ini adalah aspek yang diukur secara eksplisit, arrtinya pengembangan karakter dalam pembelajaran adalah aspek yang diharapkan muncul dari pembelajaran yang aktif dan efektif. Sehingga aspek ini masih belum terlalu Nampak.

Aspek 5, Memfasilitasi tumbuhnya 4-C (critical thinking, creativity, collaborative dan communicative). Aspek ini dengan mudah dapat dilihat dari bagaimana disain pembelajaran dapat mengakomodasi karakter-karakter 4 C di atas. Pada aspek ini memperoleh skor 84, atau predikat Baik.

Aspek 6, aspek penggunaan Teknologi Informasi. Pada aspek ini hanya memperoleh skor 73, atau dengan predikat Cukup. Hal ini disebabkan pada keterbatasan sarana IT yang dimiliki oleh madrasah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan Appreciative Inquiry 4-D Cycle terbimbing dapat disimpulkan bahwa;

"Penerapan Appreciative Inquiry 4-D Cycle terbimbing pada setiap tahapan dimulai dengan tahap discovery, menemukan pengalaman-pengalaman positif di masa lalu dalam pembelajaran, dream, memimpikan situasi masa depan berbasis pengalaman masa lalu, design, merancang mimpi menjadi Langkah yang jelas, dan destiny, menyampaikan pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran efektif".

Rekomendasi

1. Best practice penggunaan penyelidikan apresiatif 4-D ini merupakan pendekatan yang relative baru dalam bidang pendidikan. Maka, konsep ini bisa digunakan untuk peningkatan kemampuan guru dan tendik dalam menjalankan tugas.
2. Karya ini tentu masih jauh dari sempurna, maka perlu di telaah secara luas guna pengembangan konsep ini sebagai model perbaikan pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

Cooperrider, D., & Whitney, D. (2000). Exploring appreciative inquiry. *Journal of the World Business Academy*, *14*(2), 69–74.

Cooperrider, D., Whitney, D. D., & Stavros, J. (2008). *The Appreciative Inquiry Handbook: For Leaders of Change*. Berrett-Koehler Publishers.

Cram, F. (2010). Appreciative inquiry. *Mai Review*, *3*(1), 1–13.

Dewi, I. (2014). *Integrasi Model Pembelajaran Problem-Based Learning dengan Appreciative Inquiry Approach dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa* [PhD Thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dirjen Pendis, K. A. (2018). *Petunjuk Teknis Pembelajaran pada Madrasah*. Kementerian Agama RI.

Lohmay, F., Triyono, T., & Ramli, M. (2017). Keefektifan panduan pelatihan berbasis appreciative inquiry terhadap peningkatan kematangan karier siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *2*(1), 65–72.

Permendikbud 22-2016 Standar Proses Dikdasmen.pdf. (n.d.).

Reigeluth. (1983). *Instruction Design Theories and Models, an Overview of Their Currant Status*.

Sariayu, M. R., & Firman, F. (n.d.). *Desain Model Pembelajaran "TIRU (Temukan, Impikan, Rancangkan Dan Ungkapkan" Di SD*.

Setyosari, P. (2017). Mencipatakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 20–30. https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020

Susilawati, D. T., Prayogo, T., & Santoso, A. S. (2022). Appreciative Inquiry Approach in Limited Face-To-Face Learning at SMAN 1 Pusakanagara. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *3*(2), 111–121.