



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202115736, 16 Maret 2021

**Pencipta**

Nama : Sugeng Sutiarso

Alamat : Jl. Nunyai Dalam LK II, Rt 015, No.17, Rajabasa, Bandar Lampung, LAMPUNG, 35144

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : Sugeng Sutiarso

Alamat : Jl. Nunyai Dalam LK II, Rt 015, No. 17, Rajabasa, Bandar Lampung, LAMPUNG, 35144

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Karya Tulis (Artikel)

Judul Ciptaan : Model Pembelajaran ALQURUN (Acknowledge, Literature, Quest, Unite, Refine, Use, Name)

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 15 Maret 2021, di Bandar Lampung  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000242414

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

**Disclaimer:**

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

# **Model Pembelajaran ALQURUN**

*(Acknowledge, Literature, Quest, Unite, Refine, Use, Name)*



Oleh:

Dr. Sugeng Sutiarso, M.Pd.

*Artikel disajikan pada Seminar Nasional MSENCo (Mathematics, Science, & Education), diselenggarakan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, tanggal 19 Mei 2016 di Bandar Lampung*

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG

2016

## **Model Pembelajaran ALQURUN** (*Acknowledge, Literature, Quest, Unite, Refine, Use, Name*)

**Sugeng Sutiarto**

*Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lampung, Bandar Lampung*

*E-mail : sugengsutiarto7@gmail.com*

### **ABSTRAK**

Belajar adalah suatu proses manusia untuk menuju perubahan perilaku yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan perilaku itu meliputi 4 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, spiritual. Keempat ranah tersebut, yaitu kognitif, afektif, psikomotor, dan spiritual saat ini menjadi standar kompetensi inti dalam kurikulum 2013. Idealnya, perubahan pada keempat ranah tersebut terjadi secara simultan; artinya saat perubahan suatu ranah hendaknya diikuti dengan ketiga ranah lainnya secara bersamaan. Karena, perubahan pada satu atau sebagian ranah saja mengakibatkan ketidakutuhan perubahan perilaku siswa pada masa mendatang. 3 model pembelajaran yang direkomendasikan pada kurikulum 2013, yaitu belajar penemuan (*discovery learning*), belajar berbasis masalah (*problem based learning*), belajar berbasis proyek (*project based learning*). Capaian akhir dari ketiga model pembelajaran tersebut hanya pada tingkat pemahaman konsep. Padahal dalam kurikulum 2013, capaian akhirnya tidak hanya memahami konsep tapi tercapainya 4 kompetensi inti yang di dalamnya memuat taksonomi Bloom. Model Pembelajaran ALQURUN (*Alqurun Teaching Model*, disingkat: ATM) adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya memuat langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai 4 kompetensi inti atau taksonomi Bloom pada kurikulum 2013. Artikel ini akan menjelaskan apa dan bagaimana ATM itu?

**Kata Kunci:** belajar, model pembelajaran matematika, kurikulum 2013, ATM

### **PENDAHULUAN**

Belajar adalah suatu proses manusia untuk menuju perubahan perilaku yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan perilaku itu meliputi 4 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor berdasarkan Taksonomi Bloom (Bloom, 1956), serta spiritual (Agustian, 2005). Kognitif adalah ranah perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Afektif merupakan ranah perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Psikomotor adalah ranah perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik. Spiritual adalah ranah kemampuan untuk memberikan makna pada kegiatan kognitif, afektif, dan psikomotor, serta mampu mensinergikan ketiga kegiatan tersebut.

---

\*) Artikel disajikan pada Seminar Nasional MSENCo (*Mathematics, Science, & Education*), diselenggarakan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, tanggal 19 Mei 2016 di Bandar Lampung

Idealnya, perubahan pada keempat ranah tersebut terjadi secara simultan; artinya saat perubahan suatu ranah hendaknya diikuti dengan ketiga ranah lainnya secara bersamaan. Contoh, ketika siswa belajar yang melibatkan proses kognitif (berpikir), maka saat bersamaan hendaknya terjadi perubahan ranah afektif (minat belajar), psikomotor siswa (terampil menyelesaikan masalah atau aplikasi), serta spiritual (penilaian atas kebermaknaan atas manfaat belajar). Sebaliknya, perubahan pada satu atau sebagian ranah saja mengakibatkan ketidakutuhan perubahan perilaku siswa pada masa mendatang.

Guru memiliki peran yang utama dalam mengubah perilaku siswa pada keempat ranah tersebut. Peran utama guru itu terletak pada kemampuan guru memilih pendekatan, strategi, model, atau metode pembelajaran yang tepat. Saat ini, rekomendasi pendekatan, strategi, model, atau metode pembelajaran yang diimplementasikan pada kurikulum 2013, termasuk pembelajaran matematika adalah pendekatan saintifik (*scientific approach*), strategi siswa belajar aktif dan kreatif, model belajar: penemuan (*discovery learning*), belajar berbasis masalah (*problem based learning*), belajar berbasis proyek (*project based learning*), dan metode: diskusi atau penugasan.

Khusus model pembelajaran pada kurikulum 2013, ketiga model yang direkomendasikan tersebut memiliki langkah yang berbeda antara penemuan, belajar berbasis masalah, dan belajar berbasis proyek. Langkah model belajar penemuan difokuskan pada penemuan konsep yang baru; langkah model berbasis masalah diawali dengan masalah untuk diperoleh pemahaman konsep, dan langkah model belajar berbasis proyek diawali atau difokuskan pada penyelesaian tugas proyek untuk memperoleh pemahaman konsep. Tentu saja, capaian akhir dari ketiga model pembelajaran tersebut hanya pada tingkat pemahaman konsep. Padahal dalam kurikulum 2013, capaian akhirnya tidak hanya memahami konsep tapi tercapainya 4 kompetensi inti yang di dalamnya memuat taksonomi Bloom. Model Pembelajaran AL-QURUN (*Alqurun Teaching Model*, disingkat: ATM) adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya memuat langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai 4 kompetensi inti atau taksonomi Bloom pada kurikulum 2013. Kemudian, berikut ini dijelaskan apa dan bagaimana ATM itu?.

## PEMBAHASAN

### Pengertian Model Pembelajaran

Istilah kata ‘model pembelajaran atau *teaching model*’ seringkali dimaknai berbeda dengan kata ‘model belajar atau *learning model*’; padahal kedua istilah itu sebenarnya sama. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Joyce & Weil (1996) bahwa “*Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, values, ways of thinking, and means expressing themselves, we are also teaching them how to learn*”. Artinya, model pembelajaran sebenarnya adalah model belajar. Seperti kita membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan mengekspresikan diri, serta mengajarkan siswa bagaimana belajar. Sehingga, terdapat beberapa model yang menggunakan istilah *teaching* atau *learning*. Contoh: model *cooperative learning*, *problem based learning*, dan *discovery learning*; dan model *investigative teaching*, *communicative language teaching*, dan *quantum teaching*.

Model pembelajaran mempunyai beberapa pengertian, seperti Joyce & Weil (1996), Pateliya (2013), Kilbane & Milman (2014), dan Permendikbud No 103 (2014). Pendapat pertama, Joyce dan Weil (1996) menyatakan “*Model of teaching is a plan or pattern that can be used to shape curricula, to design instructional materials and to guide instruction in the classroom and other setting. The most important aim of any model of teaching is to improve the instructional effectiveness through an interactive atmosphere*”; Pendapat ini menunjukkan bahwa model pembelajaran memuat rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan ajar, dan memandu instruksi/tugas dalam kelas dan pengaturan lainnya. Tujuan model pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui suasana interaktif.

Kedua, Pateliya (2013) berpendapat bahwa “*Model of teaching can be defined as instructional design which describes the process of specifying and producing particular environmental situations which cause the students to interact in such a way that a specific change occurs in their behavior*”. Pendapat ini menekankan model pembelajaran sebagai proses khusus dan menghasilkan situasi lingkungan tertentu yang menyebabkan siswa berinteraksi dengan suatu peristiwa. Ketiga,

Kilbane & Milman (2014) mengungkapkan “*Models of teaching are methods for facilitating learning. Each model provides not only a specialized way to address academic content, but an added value as well*”. Artinya, model pembelajaran adalah metode untuk memfasilitasi belajar. Juga, model pembelajaran tidak hanya untuk peningkatan konten akademik tapi juga peningkatan nilai. Keempat, menurut Permendikbud No 103 (2014) bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya”. Berdasarkan keempat pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual dan operasional yang didalamnya memuat rencana atau pola untuk merancang kurikulum, bahan ajar, tugas-tugas, serta proses dan lingkungan belajar dengan nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### **Model Pembelajaran Alqurun**

Model Pembelajaran Alqurun adalah model pembelajaran yang memiliki urutan dengan memadukan antara modifikasi urutan taksonomi Bloom dan kompetensi inti kurikulum 2013. Model Pembelajaran Alqurun memiliki urutan kegiatan yang sesuai dengan urutan hurufnya, yaitu: A, L, Q, U, R, U, N. Huruf A berarti *Acknowledge* (pengakuan), L berarti *Literature* (penelusuran pustaka), Q berarti *Quest* (menyelidiki/menganalisis), U berarti *Unite* (menyatukan/mensintesis), R berarti *Refine* (menyaring), U berarti *Use* (menerapkan), dan N berarti *Name* (menamakan).

*Acknowledge* atau pengakuan adalah urutan pertama atau kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran. Pengakuan itu terbagi 2 bagian, yaitu (1) pengakuan terhadap kepada kebesaran Allah yang telah memberikan ilmu, dan (2) pengakuan terhadap kemampuan awal siswa. Tujuan pengakuan pada bagian 1 di atas adalah untuk mencapai kompetensi inti 1 (sikap spiritual), dan pengakuan pada bagian 2 adalah untuk apersepsi. Pada kegiatan pendahuluan ini, guru akan memberikan informasi, ilustrasi, contoh, dan aktivitas yang dapat membangkitkan pengakuan dan kesadaran siswa akan kebesaran Allah, sebagai pemberi ilmu kepada manusia. Selain itu, guru juga harus mengakui kemampuan awal yang dimiliki siswa,

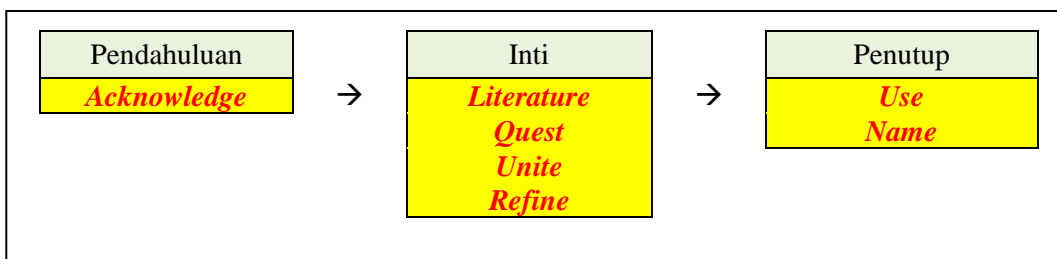
sehingga guru perlu melakukan berbagai apersepsi yang disesuaikan dengan kemampuan awal siswa yang beragam juga. Teori belajar terkini menyebutkan bahwa guru perlu memberikan pengakuan (*Acknowledgment*) dari apa yang siswa lakukan atau miliki. Studi pada teori motivasi Frederick Herzberg (Cellilo, 2016) menyatakan “...*strongly suggest that giving praise or recognition for someone’s perceived good work is the primary motivation for continued good work. It is a better motivator than money!*”; artinya: Kajian pada teori motivasi Frederick Herzberg sangat menyarankan untuk memberikan pujian atau pengakuan untuk seseorang yang dirasakan pekerjaan yang baik adalah motivasi utama untuk melanjutkan pekerjaan yang baik. Ini adalah motivator yang lebih baik daripada uang!. Saat ini teori motivasi Frederick Herzberg telah banyak diterapkan pada sekolah/akademi dan universitas di negara maju.

L (*Literature*) atau penelusuran pustaka, Q (*Quest*) atau menyelidiki/menganalisis, U (*Unite*) atau menyatukan/mensintesis, dan R (*Refine*) atau menyaring adalah kegiatan inti dalam pembelajaran. *Literature* atau penelusuran pustaka ini dilakukan oleh siswa, dan guru menyediakan atau memfasilitasi berbagai sumber belajar dari materi yang akan dipelajari siswa. Guru dapat menyediakan literatur dalam beberapa bentuk, seperti buku, majalah, kliping, video/film, rekaman suara, atau sumber belajar dari internet. Selain itu, guru juga dapat memfasilitasi literatur tersebut dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mencari literatur pada sumber yang ditentukan. Tahap penelusuran literatur ini dapat dilakukan pada sebelum atau saat belajar. *Literature* (Penelusuran literatur) merupakan kegiatan yang dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa. Roe & Ross (2010) menyebutkan beberapa manfaat literatur, yaitu (1) *develops thinking skill*, (2) *deveop visual literacy*, (3) *helps children deal with their problems*, and (4) *improves reading ability and attitudes*; artinya penelusuran literatur dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan literasi visual, membantu menyelesaikan masalah, serta meningkatkan kemampuan membaca dan sikap.

*Quest* atau menyelidiki/menganalisis adalah kegiatan penyelidikan siswa terhadap beberapa objek, fakta, atau data dari materi yang dipelajari. Pada saat siswa melakukan aktivitas penyelidikan, maka guru berperan memberikan bimbingan, ban-

tuan, atau pendampingan. Penyelidikan oleh siswa harus didasarkan pada literatur yang ditelusuri sebelumnya. Penyelidikan siswa harus dapat memilah suatu objek, fakta, atau data menjadi beberapa bagian yang lebih kecil/ sederhana. *Unite* atau menyatukan/mensintesis adalah kegiatan menggabungkan berbagai unsur yang memiliki kesamaan sifat atau karakteristik dari beberapa objek, fakta, atau data materi yang dipelajari. Pada tahap *unite* ini, peranan guru memberikan pengarah dan klarifikasi terhadap hasil analisis yang dilakukan siswa. *Refine* atau menyaring adalah kegiatan siswa dalam menyaring atau memilih gabungan unsur dari hasil kegiatan *unite*. Kegiatan *refine* ini bertujuan untuk mengendapkan unsur-unsur yang penting dari hasil kegiatan *unite*. Pada tahap *refine*, guru memberikan kesempatan siswa untuk *menginternalisasi* (memasukan) materi tersebut dalam pikirannya.

U (*Use*) atau penerapan dan N (*Name*) atau menamakan adalah kegiatan penutup dalam pembelajaran. *Use* atau penerapan adalah kegiatan mengimplementasikan pengetahuan yang diterima siswa dari hasil kegiatan inti sebelumnya. Penerapan dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah atau soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Peranan guru adalah memberikan keleluasan siswa untuk menyelesaikan masalah/soal tersebut dengan caranya sendiri. *Name* atau menamakan adalah kegiatan menentukan cara baru penyelesaian masalah atau soal yang paling efektif; dan siswa memberikan nama cara barunya tersebut. Guru berperan mengarahkan dan menguji efektivitas cara baru yang dinamakan siswa. Langkah model pembelajaran alqurun berdasarkan tahap pembelajaran disajikan pada gambar berikut



Gambar 1. Tahap Pembelajaran dan Langkah Model Pembelajaran Alqurun



## **PENUTUP**

Model Pembelajaran Alqurun atau *Alqurun Teaching Model (ATM)* merupakan model pembelajaran yang urutan pembelajarannya memadukan antara taksonomi Bloom dan kompetensi kurikulum 2013. Model ATM ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran dalam matematika, dan dapat efektivitas pembelajaran matematika dan mencapai kompetensi yang diharapkan pada kurikulum 2013.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustian, A. G. 2005. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ*. Jakarta: Penerbit Arga.
- Bloom, B. S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1, Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Cellilo, J. 2016. Acknowledgement in the Classroom. [Online]. Tersedia: <http://oncourseworkshop.com/selfmotivation/acknowledgementclassroom/>. [20 Februari 2016].
- Joyce, B. R. & Weil, M. 1996. *Models of Teaching*. USA: Allyn & Bacon.
- Kilbane, C.R., & Milman, N. B. 2014. *Teaching Models: Designing Instruction for 21st Century Learners*. [Online]. Tersedia: <https://prezi.com/nze9myb7mhww/models-of-teaching-for-the-21st-century/>. [15 Mei 2016].
- Pateliya, Y. P. 2013. *An Introduction to Modern Models of Teaching*. [Online]. *International Journal for Research in Education* Volume 2, Issue 2. Tersedia: [http://raijmr.com/wpcontent/uploads/2013/03/21\\_125-129-Yogesh-kumar-P.-Pateliya.pdf](http://raijmr.com/wpcontent/uploads/2013/03/21_125-129-Yogesh-kumar-P.-Pateliya.pdf). [15 Mei 2016].
- Permendikbud No 103 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. 2014. Jakarta: Kemendikbud.
- Roe E.P. & Ross, B. D. 2010. *Integrating Language Art through Literature and Thematics Unit*. [Online]. Tersedia: <http://www.education.com/reference/article/benefits-literature/>. [17 Mei 2016].