

## Metode Pembelajaran *Black knight*. Apa? Mengapa? dan Bagaimana?

Sitti Hardiyanti Arhas<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar  
[a.arhas.03@gmail.com](mailto:a.arhas.03@gmail.com)<sup>1</sup>

(Diterima: 15-Maret-2018; di revisi: 11-Oktober-2018; dipublikasikan: 30-Desember-2018)

### ABSTRAK

Pendidikan adalah usaha yang terorganisir untuk memanusiakan manusia. Dua unsur penting dalam pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Pendidik sebagai pengelola proses pembelajaran harus dapat memanfaatkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi. Metode pembelajaran *black knight* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode belajar ini merupakan metode yang memadukan pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan. Artikel ini membahas secara rinci tentang apa itu metode pembelajaran *black knight*? Mengapa menggunakan metode *black knight* dan bagaimana melaksanakan metode pembelajaran *black knight*?

Kata kunci: metode, pembelajaran, *black knight*

### ABSTRACT

*Education is an organized effort to humanize humans. Two important elements in education are learning and learning. Educators as managers of the learning process must be able to utilize a variety of varied learning methods. Black knight learning method is a learning method that focuses on the learning objectives to be achieved. This learning method is a method that combines active, effective and fun learning. This article discusses in detail about what is the black knight learning method? Why use the black knight method and how to implement the black knight learning method?.*

*Keywords: method, learning, black knight*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas suatu Negara. Pendidikan adalah usaha yang terorganisir untuk memanusiakan manusia. Dua unsur penting dalam pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses psikologis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Cuthbert, 2005; Dyball, 2012; Haling, 2016; Kolb, 1976; Santrock, 2011). Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang merupakan hasil pengalaman melalui interaksi dengan sumber belajar dan lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses yang diorganisir untuk membelajarkan orang lain baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran idealnya mampu membuat peserta didik belajar dengan antusias sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, mulai dari memilih model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang menarik di era ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori belajar ini menekan agar peserta didik secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan, dengan model pembelajaran ini, pendekatan pembelajaran akan berpusat kepada siswa, sehingga guru bukan satu-satunya sumber belajar yang ada (Al-Huneidi & Schreurs, 2013; Bodner, 1986; Ertmer & Newby, 1993; Harasim & Harasim, 2018; Olusegun, 2015; Sjøberg, 2010; Taber, 2011).

Permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran adalah guru merupakan satu-satunya sumber belajar, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh, bosan, acuh tak acuh dengan pembelajaran bahkan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Olehnya itu seorang pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Untuk dapat kreatif dan inovatif, seorang pendidik harus memiliki bekal pengetahuan, kompetensi dan motivasi yang tinggi.

### **APA ITU METODE *BLACK KNIGHT*?**

Menurut istilah, metode berasal dari bahasa Yunani, takni *meta ton odon* artinya berlangsung menurut cara yang benar. Sedangkan secara harfiah artinya cara. Sehingga, metode berkaitan dengan cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu. Penentuan metode yang akan digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran.

*Black knight* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia artinya Kesatria Hitam. Kesatria hitam merupakan pahlawan atau penolong untuk membantu orang-orang terdekat. Metode pembelajaran adalah langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih unruk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak ada metode yang sempurna untuk digunakan, olehnya itu pendidik harus pandai memadupadankan metode yang ada. Pendidik sebagai pengelola proses pembelajaran harus dapat memanfaatkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi. Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan untuk mengefektifkan pembelajaran, namun pendidik cenderung menggunakan metode yang konvensional, sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan.

Metode ini dilaksanakan dengan cara penyajian materi dan diskusi diantara peserta didik sehingga dapat mewujudkan pemahaman yang sama. Melalui metode pembelajaran ini akan tercipta interaksi yang lebih baik diantara peserta didik dan juga pendidik. Metode ini bukan hanya sekedar metode pembelajaran kelompok yakni melakukan presentasi dan diskusi belaka, namun metode ini mengaplikasikan bagaimana proses belajar menjadi menyenangkan. Metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Hsiung, 2012; Rusman, 2012; Slavin, 1980). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menekankan aktivitas siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai lima peserta didik yang dipilih secara heterogen.

Metode pembelajaran *black knight* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode belajar ini merupakan metode yang memadukan pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran aktif adalah peserta didik diharapkan dapat aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi dan berbuat untuk mencoba. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik mampu belajar dan memperoleh pengetahuan yang tidak berseberangan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan pembelajaran menyengangkan adalah pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lupa bahwa mereka sedang belajar. Dalam proses pembelajaran dapat terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, atau siswa dengan sumber/media belajar lainnya, jadi siswa tidak terbebani secara perseorangan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya, berdiskusi sehingga beban belajar sama sekali tidak terjadi.

### **MENGAPA METODE PEMBELAJARAN *BLACK KNIGHT*?**

Dalam proses pembelajaran tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Daya serap peserta didik terhadap bahan atau materi yang diberikan juga beragam. Pemilihan metode pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap pendidik, mengingat pembelajaran merupakan proses komunikasi multiarah antarpeserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar. Metode pembelajaran yang dipilih oleh pendidik selayaknya didasari pada berbagai pertimbangan sesuai dengan situasi, kondisi, dan lingkungan yang akan dihadapinya. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Artinya bagaimana pendidik dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik.

Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat menarik perhatian karena mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembelajaran itu sendiri (Ncca et al., 2016; Rambli, Matcha, & Sulaiman, 2013) . Pembelajaran menyenangkan bukan hanya dirindu oleh anak pada jenjang sekolah dasar, tapi juga pada tingkat menengah bahkan tingkat atas. Karena bagaimanapun peserta didik adalah seorang anak bagi dirinya dan bagi pendidik.

Seiring perkembangan zaman, sudah sepatutnya metode pembelajaran juga berkembang, bukan hanya mengandalkan metode ceramah dan diskusi yang bersifat monoton, tapi bagaimana agar metode yang digunakan adalah metode yang mampu membuat kegiatan belajar menjadi kegiatan yang sangat dirindukan oleh peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan mampu memiliki efek positif pada proses pembelajaran dengan meningkatkan motivasi intrinsik, mengurangi stres, dan keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran menjadi tinggi (Ebner & Holzinger, 2007; Ibrahim & Jaafar, 2009). Metode belajar ini, sangat tepat digunakan jika peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran karena seharian melakukan aktivitas belajar atau ketika peserta didik mengantuk. Dengan metode pembelajaran ini peserta didik akan lebih mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki, seperti berbicara, bertanya dan berpendapat.

### **BAGAIMANA PELAKSANAAN METODE *BLACK KNIGHT*?**

Secara umum, metode pembelajaran *black knight* adalah pembelajaran kelompok. Metode ini memiliki komponen utama yakni, tahap pendahuluan, tahap pengembangan, kemajuan kelompok, evaluasi dan kesimpulan.

Tahap pendahuluan adalah kegiatan sosialisasi mengenai metode pembelajaran *black knight*, kemudian pendidik membentuk kelompok yang dilakukan dengan sistem lot, dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang, setelah pembentukan kelompok dilakukan pembentukan grup yang anggotanya terdiri dari 1 orang dari anggota masing-masing kelompok, sehingga dalam satu grup, tidak terdapat anggota kelompok yang sama.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, pada tahap ini, pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk berdasarkan kelompok yang telah ditetapkan, setelah peserta didik berada pada grup yang sama, maka pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan tahapan metode pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah tahap kemajuan kelompok, masing-masing anggota kelompok penyaji dibagi ke dalam 4 grup yang berbeda untuk memaparkan materi pembelajaran, setelah 10-12 menit, masing-masing anggota kelompok bertukar posisi untuk menyajika materi yang sama. Begitu seterusnya hingga penyaji selesai memaparkan materi ke semua grup. Peran pendidik adalah untuk memantau proses pembelajaran, dengan berkeliling ke grup masing-masing, jika ada pertanyaan dari peserta didik untuk penyaji yang kurang mampu dijawab, maka pendidik memberikan jawaban dari pertanyaan peserta didik. Selain memberikan dan menerima materi, metode ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi yang ada.

Tahap keempat adalah tahap evaluasi, tahap ini untuk mengetahui kemampuan peserta didik mengenai materi yang telah dipaparkan, dengan cara membentuk pola lingkaran besar, dan penyaji tidak diikutkan dalam pola lingkaran besar tersebut, tetapi menjadi operator. Setelah peserta didik siap untuk evaluasi, pendidik memberikan botol yang telah berisi soal-soal mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, jumlah soal bervariasi mulai dari 7 hingga 10 soal, di sisi lain operator memainkan musik yang sebelumnya telah di pangkas mulai dari 20 detik hingga 90 detik. Ketika musik berhenti, maka peserta didik yang memegang botol akan membacakan soal yang ada untuk peserta didik yang berada di samping kanannya. Jika peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat maka pendidik dan peserta didik memberikan tepuk tangan yang meriah untuk peserta, namun jika peserta didik tidak menjawab dengan tepat, disaat inilah dibutuhkan bantuan dari *black knight* untuk membantu menjawab dengan tepat yang dipilih dari anggota kelompok yang sama dengan peserta didik yang kurang mampu menjawab pertanyaan. Jika, teman kelompok kurang mampu menjawab maka pendidik memberikan kesempatan kepada anggota kelompok lain untuk menjawab. Jika anggota kelompok lain kurang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, maka penyaji memberikan jawaban yang tepat kepada peserta didik. Setelah proses evaluasi selesai, peserta didik diarahkan untuk duduk ke tempat duduk masing-masing.

Sebelum sampai pada tahap kesimpulan, pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok penyaji karena telah berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, setelah itu pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik untuk peserta didik karena telah menerima materi ajar dengan baik. Selanjutnya pendidik memaparkan kesimpulan pembelajaran yang terkait dengan materi ajar dan proses pelaksanaan pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Metode pembelajaran *black knight* adalah metode yang menekankan partisipasi aktif peserta didik, sehingga pendidik berperan sebagai fasilitator. Metode pembelajaran ini memadukan antara pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran aktif karena peserta didik yang berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran efektif karena, peserta didik tidak terbebani untuk berdiskusi dengan teman yang terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan karena dengan metode *black knight*, evaluasi menjadi menyenangkan karena peserta didik mendengarkan musik yang terdiri dari berbagai macam aliran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Huneidi, A., & Schreurs, J. (2013). Constructivism based blended learning in higher education. *Communications in Computer and Information Science*.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-642-35879-1\\_74](https://doi.org/10.1007/978-3-642-35879-1_74)
- Bodner, G. M. (1986). Constructivism: A theory of knowledge. *Journal of Chemical Education*.  
<https://doi.org/10.1021/ed063p873>
- Cuthbert, P. F. (2005). The student learning process: Learning Styles or Learning Approaches? *Teaching in Higher Education*. <https://doi.org/10.1080/1356251042000337972>
- Dyball, H. (2012). A learning process. *Electronics Letters*. <https://doi.org/10.1049/el.2012.0861>
- Ebner, M., & Holzinger, A. (2007). Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.026>
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1993). Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features from an Instructional Design Perspective. *Performance Improvement Quarterly*. <https://doi.org/10.1111/j.1937-8327.1993.tb00605.x>
- Haling, A. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Harasim, L., & Harasim, L. (2018). Constructivist Learning Theory. In *Learning Theory and Online Technologies*. <https://doi.org/10.4324/9781315716831-5>
- Hsiung, C. M. (2012). The effectiveness of cooperative learning. *Journal of Engineering Education*. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2012.tb00044.x>
- Ibrahim, R., & Jaafar, A. (2009). Educational games (EG) design framework: Combination of game design, pedagogy and content modeling. *Proceedings of the 2009 International Conference on Electrical Engineering and Informatics, ICEEI 2009*.  
<https://doi.org/10.1109/ICEEI.2009.5254771>
- Kolb, D. A. (1976). Management and the Learning Process. *California Management Review*.  
<https://doi.org/10.2307/41164649>
- Ncca, Hennessey, P., Vusić, D., Bernik, A., Geček, R., Kokkalia, G., ... Mulia, D. (2016). Learning and developing through play. *Technical Journal*.  
<https://doi.org/10.1109/INDIN.2012.6301057>
- Olusegun, S. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education Ver. I*. <https://doi.org/10.9790/7388->

05616670

- Rambli, D. R. A., Matcha, W., & Sulaiman, S. (2013). Fun learning with AR alphabet book for preschool children. *Procedia Computer Science*.  
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.026>
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. In *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology 5th Edition. In *Educational Psychology*.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sjøberg, S. (2010). Constructivism and learning. In *International Encyclopedia of Education*.  
<https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.00467-X>
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative Learning. *Review of Educational Research*.  
<https://doi.org/10.3102/00346543050002315>
- Taber, K. S. (2011). Constructivism as educational theory: Contingency in learning, and optimally guided instruction. In *Educational Theory*.

