

## **Model Pembelajaran AS-SAMAA (Awareness, Society of Learning, Sense Making, Analysis, Meaningful Reflection, Applying, Asking Back)**

**Sugeng Sutiarto\*, Nurain Suryadinata**

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lampung, Bandar Lampung

\*) [sugeng.sutiarto@fkip.unila.ac.id](mailto:sugeng.sutiarto@fkip.unila.ac.id)

**Abstrak:** Terdapat perubahan paradigma pendidikan di Indonesia, yaitu pendidikan yang memfokuskan pada pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam). Pendekatan pembelajaran mendalam ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar tapi juga pada pembelajaran yang nyaman. Dalam prakteknya, hingga saat ini sekolah lebih menitikberatkan pada hasil akhir belajar berupa nilai, peringkat, dan kelulusan dan cenderung mengabaikan kenyamanan belajar. Padahal, kenyamanan belajar adalah langkah awal yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran selayaknya tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar tapi juga kenyamanan belajar siswa. Selama ini model pembelajaran yang direkomendasikan di sekolah adalah *discovery learning* (penemuan), *problem based learning* (berbasis masalah), dan *project based learning* (berbasis proyek). Sintaks model pembelajaran tersebut lebih cenderung pada peningkatan hasil belajar siswa dan belum sepenuhnya menciptakan kondisi kenyamanan belajar siswa. Model Pembelajaran *As-Samaa* adalah suatu model pembelajaran yang sintaksnya tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar tapi juga kenyamanan belajar siswa. Artikel ini akan menjelaskan apa dan bagaimana Model Pembelajaran *As-Samaa* itu?

**Kata Kunci:** belajar; kenyamanan; model pembelajaran AS-SAMAA

### **PENDAHULUAN**

Saat ini, terdapat perubahan paradigma pendidikan di Indonesia, yaitu pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian prestasi akademik semata, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna dan menyenangkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah mengeluarkan kebijakan dengan menerapkan pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam) dalam praktek pembelajaran guru di kelas. Kebijakan ini dikeluarkan karena dalam praktek pembelajaran di sekolah, guru masih menitikberatkan pada hasil akhir berupa nilai, peringkat, dan kelulusan semata dan kurang memperhatikan kenyamanan belajar siswa. Padahal, kenyamanan belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi tersebut. Kebijakan Pemerintah Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 6 Tahun 2026 tentang Budaya Sekolah Aman dan **Nyaman**, menegaskan bahwa satuan pendidikan wajib menciptakan lingkungan belajar yang melindungi keselamatan fisik, kesehatan mental, serta martabat seluruh warga sekolah. Dan untuk mencapai lingkungan belajar tersebut maka guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Selama ini model pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah model pembelajaran (1) *discovery learning* (penemuan), yaitu model pembelajaran yang menekankan pada penemuan konsep melalui proses eksplorasi dan penyelidikan, (2) *problem based learning* (berbasis masalah), yaitu model pembelajaran yang menekankan penemuan konsep melalui penyelesaian masalah nyata (*real-world problem*), dan (3) *project based learning* (berbasis proyek), yaitu model pembelajaran menekankan penemuan konsep melalui pengerjaan proyek. Masing-masing sintaks model pembelajaran tersebut diuraikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Sintaks Model Pembelajaran

Sintaks Model Pembelajaran		
<i>Discovery Learning</i>	<i>Problem Based Learning</i>	<i>Project Based Learning</i>
1. <i>Stimulation</i> : Guru memberikan stimulus untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa.	1. Orientasi masalah: Guru menyajikan masalah nyata ( <i>real problem</i> ) yang relevan dengan kehidupan siswa.	1. Penentuan pertanyaan mendasar: Guru menyajikan pertanyaan/proyek yang menantang dan kontekstual.
2. <i>Problem statement</i> : Siswa mengidentifikasi masalah dari stimulus yang diberikan.	2. Mengorganisasikan siswa: Guru membantu siswa memahami tugas dan membentuk kelompok.	2. Mendesain perencanaan proyek: Guru dan siswa merancang langkah-langkah penyelesaian proyek.
3. <i>Data collection</i> : Siswa mengumpulkan informasi untuk menjawab masalah.	3. Membimbing penyelidikan individu/kelompok: Siswa mengumpulkan informasi dan melakukan investigasi.	3. Menyusun jadwal: Siswa membuat <i>timeline</i> pengerjaan proyek.
4. <i>Data processing</i> : Siswa mengolah data (analisis).	4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Siswa menyusun solusi dan mempresentasikan hasilnya.	4. Memonitor kemajuan proyek: Guru memantau dan membimbing proses pengerjaan.
5. <i>Verification</i> : Siswa membuktikan benar atau tidaknya hipotesis berdasarkan data.	5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Guru dan siswa merefleksi proses dan hasil.	5. Menguji hasil: Produk proyek diuji atau dipresentasikan.
6. <i>Generalization</i> : Siswa menyimpulkan hasil penemuan dalam bentuk konsep/prinsip umum.	-	6. Evaluasi pengalaman: Refleksi terhadap proses dan hasil.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa semua sintaks model pembelajaran lebih menekankan pada aspek kognitif (penemuan konsep atau pemecahan masalah), dan belum secara tertulis sintaks (tahap) yang menciptakan kondisi kenyamanan belajar siswa.

Kondisi kenyamanan belajar merupakan faktor yang dapat mendorong tercapainya keberhasilan belajar siswa. Karena dengan adanya kenyamanan belajar maka potensi siswa sulit berkembang secara optimal baik dari sisi akademik maupun karakter (Slameto, 2010), serta dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan konsentrasi, dan membangun rasa percaya diri siswa (Santrock, 2011). Berdasarkan alasan tersebut, berarti kenyamanan belajar harus diciptakan guru dalam pembelajaran di kelas.

Menciptakan kenyamanan belajar di kelas dapat dilihat pada cara guru melakukan pengelolaan kelas, dan umumnya terlihat pada sintaks suatu model pembelajarannya. Sehingga suatu model pembelajaran yang ingin menciptakan kenyamanan belajar maka sebaiknya memuat sintaks kenyamanan belajar secara tertulis. Hal ini dipandang perlu agar adanya jaminan bahwa model pembelajaran tersebut betul-betul menciptakan kenyamanan belajar. Karena jika sintaks kenyamanan belajar tidak tertulis atau hanya disisipkan pada sintaks yang ada maka dikhawatirkan kenyamanan belajar tidak tercipta di kelas. Jadi, suatu model pembelajaran yang ingin menciptakan kenyamanan belajar di samping meningkatkan prestasi akademik (hasil belajar) siswa maka harus memuat sintaks kenyamanan tersebut. Tulisan ini akan menjelaskan suatu model pembelajaran yang mencakup kedua hal tersebut, yaitu menciptakan kenyamanan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, dan model pembelajaran itu adalah *As-Samaa*. Apa dan bagaimana Model Pembelajaran *As-Samaa* itu?

## METODE

Penulisan gagasan konseptual ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka (*library research*) yang diperkaya dengan analisis konseptual. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk merumuskan dan mengembangkan model pembelajaran AS-SAMAA berdasarkan kajian teoritis yang relevan. Tahapan yang dilakukan dalam penulisan ini meliputi: (1) analisis kebutuhan konseptual, yaitu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan model; (2) kajian literatur, dengan menelaah berbagai teori pembelajaran, seperti konstruktivisme, pembelajaran berbasis masalah, serta teori berpikir geometri dan literasi matematis; (3) sintesis konsep, yaitu mengintegrasikan berbagai temuan teoritis menjadi kerangka model pembelajaran ASSAMAA; dan (4) perumusan model, yang meliputi penentuan sintaks pembelajaran, peran guru dan siswa, serta keunggulan model yang diusulkan.

Sumber data dalam penelitian ini berupa literatur ilmiah seperti buku, artikel jurnal, prosiding, dan dokumen relevan lainnya yang mendukung pengembangan model pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-analitik melalui proses reduksi, kategorisasi, dan interpretasi konsep untuk menghasilkan model pembelajaran yang sistematis dan logis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Kenyamanan Belajar dan Peningkatan Hasil Belajar

Saat ini, telah terjadi perubahan paradigma pendidikan di Indonesia yang menempatkan dua hal utama dalam pembelajaran di kelas, yaitu kenyamanan belajar dan peningkatan hasil belajar. Berikut ini dijelaskan kedua hal tersebut, yaitu:

#### (1) Kenyamanan belajar

Kenyamanan adalah kondisi lingkungan fisik dan psikologis yang mendukung siswa untuk belajar secara optimal tanpa tekanan, rasa takut, atau gangguan yang menghambat proses berpikir. Kenyamanan ini mencakup suasana kelas yang kondusif, hubungan interpersonal yang positif, serta fasilitas yang memadai. Maslow (1943) menyatakan bahwa kebutuhan akan rasa aman dan nyaman termasuk kebutuhan dasar manusia dalam hierarki kebutuhan. Dalam konteks pendidikan, siswa yang tidak merasa aman dan nyaman akan mengalami hambatan dalam motivasi dan perkembangan akademiknya. Lebih lanjut Rogers (1969) berpendapat bahwa proses belajar akan efektif apabila berlangsung dalam suasana yang menerima dan tidak mengancam (*unconditional positive regard*). Lingkungan belajar yang hangat dan suportif memungkinkan siswa mengembangkan potensi, kreativitas, serta rasa percaya diri secara optimal. Ini berarti, kenyamanan belajar dapat menjadi faktor yang mendukung tercapainya proses belajar yang efektif, dan sekaligus menghilangkan hambatan belajar siswa.

Kenyamanan belajar dapat diwujudkan dengan cara menciptakan lingkungan belajar di kelas yang nyaman juga. Lingkungan belajar yang nyaman ini meliputi tercapainya kebutuhan spritual dan Sebelumnya, Maslow (1943) menyatakan bahwa individu membutuhkan rasa aman, cinta, dan makna sebelum mencapai aktualisasi diri. Kemudian Ia menambahkan dimensi *self-transcendence* (transendensi diri), yaitu kebutuhan spritual untuk mencapai kenyamanan diri. Selanjutnya Ia juga menambahkan bahwa adanya kebutuhan *esteem needs* (penghargaan dan pengakuan) dari orang lain. Pendapat ini menjelaskan bahwa kenyamanan diri dapat terwujud jika terpenuhinya kebutuhan spritual dan adanya penghargaan/pengakuan dari orang lain (Gambar 1). Dalam konteks pembelajaran di kelas, berarti kenyamanan belajar dapat diwujudkan jika kebutuhan spritual dan penghargaan/pengakuan terpenuhi.



**Gambar 1.** Hierarki Kebutuhan Manusia

Beberapa ahli berpendapat bahwa kenyamanan belajar dapat diwujudkan ketika di kelas terjadi proses masyarakat belajar (*society of learning*). Hal ini didasarkan pada pendapat Dewey (1916) memandang kelas (sekolah) sebagai miniatur masyarakat (*school as a social institution*). Belajar harus bersifat demokratis, komunikatif, dan berbasis pengalaman. Terkait dengan miniatur masyarakat ini, Vygotsky (1978) menyarankan perlu adanya interaksi yang saling membantu (*scaffolding*) dan berbagi (*sharing*) antar anggota kelas tersebut. Lebih lanjut Wenger (1998) menambahkan partisipasi aktif dalam komunitas praktik (*communities of practice*) diperlukan agar tercipta minatur masyarakat yang ideal. Jadi, kenyamanan belajar dapat diwujudkan dengan cara menjadikan kelas sebagai masyarakat belajar. Berdasarkan uraian di atas, ada dua cara yang dapat mewujudkan kenyamanan belajar yaitu (1) terpenuhinya kebutuhan spiritual dan penghargaan/pengakuan terpenuhi, dan (2) menjadikan kelas sebagai masyarakat belajar.

## (2) Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakekatnya kumpulan-kumpulan pengalaman belajar untuk mencapai hasil belajar (Hamalik, 2013). Untuk mencapai hasil belajar yang baik hanya terjadi jika pembelajaran bersifat bermakna, atau belajar bermakna (Novak, 1984). Sebelumnya, Ausubel (1968) menyatakan bahwa belajar bermakna terjadi ketika siswa memberikan makna pada informasi baru dengan cara mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam struktur kognitifnya dalam rangka untuk memahami suatu konsep. Saat ini belajar bermakna dapat juga disebut sebagai kegiatan *sense making* (pemaknaan).

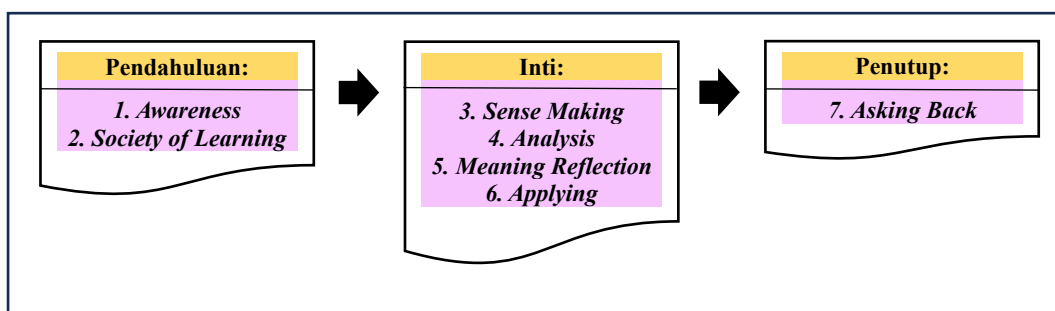
Kegiatan *sense making* tersebut perlu dilanjutkan dengan *analysis* (analisis). Karena, kegiatan analisis ini dapat (1) memperdalam pemahaman konsep; siswa juga memahami hubungan sebab-akibat dan struktur konsep, (2) memperkuat keterkaitan antar konsep, yang merupakan inti dari belajar bermakna (Mayer, 2002), (3) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena melalui analisis siswa dilatih untuk membandingkan, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis, (4) mencegah miskonsepsi; karena siswa menguji dan merefleksikan pemahamannya sendiri, dan (5) mempersiapkan kemampuan aplikasi, sehingga pengetahuan dapat digunakan dalam konteks baru dan pemecahan masalah nyata (Novak, 2010). Dengan

demikian, kegiatan analisis merupakan tahap penting yang menjembatani pemahaman menuju penerapan konsep.

Namun, sebelum penerapan perlu melakukan kegiatan *meaningful reflection* (refleksi bermakna). Refleksi bermakna merupakan tahap penting dalam pembelajaran mendalam (*deep learning*) karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan kembali pengalaman belajarnya secara sadar dan berkelanjutan yang digunakan untuk pemahaman yang lebih bermakna, atau menyimpulkan konsep/materi baru) yang dipelajari. Kegiatan selanjutnya, untuk menguji pemahaman mendalam siswa terhadap suatu konsep adalah kegiatan *applying* (penerapan), berupa kegiatan menyelesaikan berbagai masalah matematika atau kehidupan sehari-hari/kontekstual. Sebagai kegiatan akhir setelah *applying* adalah *asking back* (bertanya kembali). Kegiatan *asking back* berupa pengajuan pertanyaan reflektif, kritis, dan eksploratif oleh siswa setelah melakukan *applying*. *Asking back* bertujuan untuk mengevaluasi dan merefleksi hasil *applying* sehingga menjadi pemahaman yang berkelanjutan.

## B. Model Pembelajaran AS-SAMAA

*AS-SAMAA* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada terciptanya kenyamanan dan peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *AS-SAMAA* terdiri dari 7 (tujuh) sintaks/tahap sistematis pembelajaran yang sesuai dengan urutan huruf awalnya, yaitu *A* (*Awareness*), *S* (*Society of Learning*), *S* (*Sense Making*), *A* (*Analysis*), *M* (*Meaningful Reflection*), *A* (*Applying*), *A* (*Asking Back*) (Gambar 1).



Gambar 2. Sintaks Model Pembelajaran AS-SAMAA

Keterangan:

1. ***Awareness*** (Kesadaran Belajar) :

Pada tahap *awareness*, guru membangun kesadaran/kesiapan belajar atau membangkitkan membangkitkan rasa ingin tahu siswa, menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari atau mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal siswa, serta mengaitkan pengetahuan dengan kebesaran ciptaan Tuhan (Allah Swt). Seperti, guru membuka pelajaran dengan pertanyaan "Mengapa pola matematika sering muncul dalam alam semesta?"

2. ***Society of Learning*** (Masyarakat Belajar):

Pada tahap *society of learning*, guru membentuk lingkungan/komunitas belajar di kelas. Caranya, guru membentuk kelompok diskusi yang mengharuskan saling berbagi pengetahuan sebelumnya (*sharing*) antar individu atau kelompok.

3. ***Sense Making*** (Pemaknaan):

Pada tahap *sense making*, siswa melakukan eksplorasi atau memaknai informasi/ masalah. Pada tahap ini, guru mengawali pembelajaran dengan memberikan suatu informasi atau masalah, dilanjutkan dengan membimbing siswa untuk memahami informasi tersebut atau

melakukan identifikasi masalah (menemukan fakta yang diketahui dan ditanyakan). Kegiatan yang dapat dilakukan siswa berupa pengumpulan data, penyelidikan/investigasi, eksperimen, atau kerja proyek untuk membangun pemahaman konsep melalui pemaknaan suatu informasi atau melalui kegiatan identifikasi masalah.

4. **Analysis** (Analisis):

Pada tahap *analysis*, siswa melakukan analisis dari hasil pengumpulan data, penyelidikan/investigasi, eksperimen, atau kerja proyek untuk menemukan suatu konsep atau mencari hubungan antar konsep.

5. **Meaningful Reflection** (Refleksi Bermakna):

Pada tahap *meaningful reflection*, siswa merefleksikan pengalaman belajar sebelumnya terkait dengan konsep yang ditemukan atau hubungan antar konsep. Siswa menyampaikan hasil refleksinya secara lisan, dan menuliskan dalam bentuk kesimpulan dengan menggunakan bahasa sendiri.

6. **Applying** (Menerapkan)

Pada tahap *applying*, siswa menerapkan pengetahuan atau konsep yang sudah dipahami siswa untuk menyelesaikan masalah, menerapkan pada situasi baru, atau digunakan dalam kehidupan nyata.

7. **Asking Back** (bertanya kembali).

Pada tahap *asking back*, siswa mengajukan kembali pertanyaan, refleksi, klarifikasi, atau umpan balik terhadap materi yang telah dipelajari. Tahap ini membantu memperkuat pemahaman, melatih berpikir kritis, dan membangun komunikasi banyak arah.

Berikut bentuk-bentuk *Asking Back* yang bisa digunakan:

- a. Pertanyaan reflektif diri (*self-questioning*), yaitu siswa menuliskan atau mengungkapkan pertanyaan untuk dirinya sendiri. Bentuknya jurnal/lembar refleksi atau catatan pribadi.

Contoh:

- (1) Apakah saya sudah memahami konsep ini dengan benar?
- (2) Bagian mana yang masih membingungkan?
- (3) Mengapa saya memilih cara ini?

- b. Diskusi tanya balik (*peer questioning*), yaitu siswa saling bertanya untuk menguji pemahaman. Bentuknya diskusi di dalam/luar kelompok.

Contoh:

- (1) Kenapa kamu menggunakan metode itu?
- (2) Apakah ada cara lain yang lebih efektif?
- (3) Bagaimana jika kondisinya berbeda?

- c. Pertanyaan terbuka kepada guru

Siswa mengajukan pertanyaan lanjutan yang muncul setelah praktik. Bentuknya sesi tanya jawab kelas

Contoh:

- (1) Apakah konsep ini selalu berlaku?
- (2) Kenapa hasil saya berbeda dengan teman lain?
- (3) Apa hubungan konsep ini dengan topik sebelumnya?

- d. Pertanyaan berbasis skenario (*what if question*), yaitu siswa diajak mengembangkan pertanyaan hipotetik. Bentuknya eksplorasi kasus atau masalah lanjutan.

Contoh:

- (1) Bagaimana jika variabelnya diubah?
- (2) Apa yang terjadi jika kondisi ekstrem?
- (3) Apakah solusi ini masih berlaku di situasi lain?

- e. Evaluasi hasil (*critical questioning*), yaitu siswa mempertanyakan kualitas hasil yang

telah dibuat. Bentuknya presentasi dan tanya jawab kritis.

Contoh:

- (1) Apakah hasil ini sudah optimal?
- (2) Apa kelemahan dari solusi ini?
- (3) Bagaimana cara memperbaikinya?"

- f. Pertanyaan pengembangan (*development question*), yaitu siswa merumuskan pertanyaan untuk pembelajaran berikutnya. Bentuknya proyek lanjutan atau tugas eksplorasi

Contoh:

- (1) Apa yang perlu saya pelajari selanjutnya?
- (2) Konsep apa yang berkaitan dengan ini?
- (3) Bagaimana menerapkannya di kehidupan nyata?

## SIMPULAN

Model Pembelajaran *AS-SAMAA* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada terciptanya kenyamanan dan peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *AS-SAMAA* terdiri dari 7 (tujuh) sintaks/tahap sistematis pembelajaran yang sesuai dengan urutan huruf awalnya, yaitu *A* (*Awareness*), *S* (*Society of Learning*), *S* (*Sense Making*), *A* (*Analysis*), *M* (*Meaningful Reflection*), *A* (*Applying*), *A* (*Asking Back*) (Gambar 1). Model ATM ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika di era penerapan pembelajaran mendalam saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. Macmillan.
- Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Mayer, R. E. (2002). Rote versus meaningful learning. *Theory Into Practice*, 41(4), 226–232.
- Novak, J. D. (2010). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools* (2nd ed.). Routledge.
- Rogers, C. (1969). *Freedom to learn*. Merrill.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.