



Pusat Penerbitan LPPM
Universitas Islam 45 Bekasi

$2+2=4$
 $3+3=$
 $4+4=$
 $5+5=10$
 $6+6=$
 $7+7=$

$2 \times 2 =$
 $3 \times 3 =$
 $4 \times 4 =$
 $5 \times 5 =$

EUROPE



164

MODEL PEMBELAJARAN KONTEMPORER

ISBN 978-623-98086-2-4 (PDF)



9 786239 808624



DR. AMIN, S.PD, M.SI
LINDA YURIKE SUSAN SUMENDAP, M.PD

164 MODEL PEMBELAJARAN KONTEMPORER

ISBN

21.59 x 27.94

xxii + 630 hal

Cetakan Pertama, Januari 2022

Penulis

Dr. Amin, S.Pd., M.Si
Linda Yurike Susan Sumendap, M.Pd

Disain Sampel dan Penata Letak

Syahida Amalina

Penerbit

Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi
Jl. Cut Meutia 83 Bekasi Timur Tlp/ Fax. (021) 8808851
e-mail: lppm.unismabekasi@gmail.com

Sanksi Pelanggaran Pasal 72

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hal Cipta

1. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dipidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan atau denda paling sedikit Rp. 1.000.0000 (satu juta rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000 (lima milyar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja meyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud dalam Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) dan atau denda paling banyak Rp. 5.000.000 (lima juta rupiah)
3. Dilarang mengutip, memperbanyak dan menterjemahkan Sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali kutipan kecil dengan menyebutkan sumbernya yang layak.

Buku adalah pembawa peradaban. Tanpa buku, sejarah itu sunyi, sastra itu bodoh, sains lumpuh, pemikiran dan spekulasi terhenti. Buku adalah mesin perubahan, jendela di dunia, mercusuar yang didirikan di lautan waktu."

- Barbara W. Tuchman-

Buku ini disusun bersama istriku tercinta dalam rangka ulang tahun perkawinan kami yang ke-23 yang secara bersama-sama mengabdikan di dunia pendidikan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya sehingga buku yang berjudul: “**164 Model Pembelajaran Kontemporer**” dapat diselesaikan. Semula tentunya dalam Menyusun buku ini, penulis banyak menemui kesulitan atau hambatan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya buku ini dapat terwujud. Oleh karena itu, dalam kesempatan di ruang ini, kami penulis memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia yang begitu besar kepada kami sehingga dengan banyak keterbatasan yang ada pada kami, buku ini akhirnya dapat terwujud. Tak lupa pula kami menyampaikan banyak terima kasih kepada berbagai pihak, guru-guru kami, teman handai tolan kami, para mahasiswa kami yang telah membantu baik langsung ataupun tidak langsung demi terwujudnya buku ini.

Secara konseptual, model pembelajaran memiliki makna yang berbeda dengan konsep pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan-kegiatan apa saja yang harus dilakukan oleh guru atau peserta didik, bagaimana urutan kegiatan tersebut dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik.

Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang seseorang terhadap proses pembelajaran yang didasarkan pada teori tertentu yang diyakininya. Terdapat dua pendekatan utama dalam pembelajaran, yaitu: *Pertama*, pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran; dan *Kedua*, pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Pendekatan jenis ini guru menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Dari dua pendekatan utama inilah kemudian berkembang menjadi banyak pendekatan pembelajaran, yaitu: *Pertama*, pendekatan kontekstual. Pendekatan ini membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pendekatan kontekstual sendiri dilakukan dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang efektif yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian sebenarnya; *Kedua*, pendekatan konstruktivisme. Pendekatan ini merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada tingkat kreatifitas siswa dalam menyalurkan ide-ide baru yang dapat diperlukan bagi pengembangan diri siswa yang didasarkan pada pengetahuan yang dimilikinya;

Ketiga, pendekatan deduktif-induktif. Pembelajaran dengan pendekatan deduktif diawali menyajikan teori-teori dan rumus dengan sedikit memperhatikan pengetahuan utama siswa, dan kurang atau tidak mengkaitkan dengan pengalaman mereka. Sementara itu, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan induktif menekankan pada pengamatan dahulu, lalu menarik kesimpulan berdasarkan pengamatan tersebut. Metode ini sering disebut sebagai sebuah pendekatan pengambilan kesimpulan dari khusus menjadi umum. Pendekatan induktif merupakan proses penalaran yang bermula dari keadaan khusus menuju keadaan umum; dan *Keempat*, pendekatan konsep dan proses. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konsep berarti siswa dibimbing memahami suatu bahasan melalui pemahaman konsep yang terkandung di dalamnya. Dalam proses pembelajaran tersebut penguasaan konsep dan subkonsep yang menjadi focus. Sedangkan, pada pendekatan proses, tujuan utama pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan proses seperti mengamati, berhipotesa, merencanakan, menafsirkan, dan mengkomunikasikan.

Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan suatu konsep yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Langkah operasional atau cara yang digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dipilih disebut metode pembelajaran. Dengan demikian, metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar, sehingga bagi sumber belajar dalam menggunakan suatu metode pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan fungsionalnya strategi dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran di sini dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan teknik dan taktik pembelajaran secara konseptual dapat dibedakan. Teknik pembelajaran ialah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misal: metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa relatif secara teknis tentunya berbeda dengan metode ceramah yang dilakukan dalam kelas dengan jumlah siswa yang sedikit. Sedangkan taktik pembelajaran ialah gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalnya terdapat dua orang yang sama-sama menggunakan metode ceramah, namun yang seorang banyak menyelinginya dengan humor karena ia memiliki sense humor, sedangkan yang seorang lagi metode ceramahnya diikuti dengan penggunaan media elektronik. Sehingga tiap orang memiliki taktik yang berbeda dalam pembelajaran.

Buku ini menyajikan 164 model pembelajaran yang kalau diurut secara konseptual memiliki penamaan yang berbeda-beda baik itu termasuk kategori model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik atau taktik pembelajaran dan bahkan termasuk kategori pendekatan pembelajaran. Namun secara praktis, dalam buku ini digabung menjadi satu yaitu model pembelajaran yang lebih menekankan pada langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran dengan anak didiknya.

Besar harapan kehadiran buku ini dapat memperkaya khasanah model pembelajaran yang dapat menjadi referensi diterapkan oleh para guru, calon guru, para penentu kebijakan untuk dilaksanakan ataupun dilakukan penelitian dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Dalam kesempatan di ruang ini, kami penulis memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia yang begitu besar kepada kami sehingga dengan banyak keterbatasan yang ada pada kami, buku ini akhirnya dapat terwujud. Tak lupa pula kami menyampaikan banyak terima kasih kepada berbagai pihak, guru-guru kami, teman handai tolan kami, para mahasiswa kami yang telah membantu baik langsung ataupun tidak langsung demi terwujudnya buku ini.

Terima kasih pula kami sampaikan kepada para pembaca yang budiman yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membaca buku ini. Mudah-mudahan buku ini menjadi inspirasi buat semuanya dan sekaligus menjadi referensi untuk kita semuanya.

“TAK ADA GADING YANG TAK RETAK” itulah pepatah yang paling pas untuk dilekatkan pada buku ini. Buku ini masih jauh dari sempurna, jauh dari lengkap dan masing banyak kekurangan serta kesalahan di sana sini, baik itu menyangkut penulisan dan bahkan menyangkut substansinya. Oleh karena itu kami dengan kerendahan hati siap menerima masukan dari berbagai pihak untuk menyempurnakan buku ini.

Unisma Bekasi, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| COVER | |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | vi |
| SINOPSIS | x |
| | |
| 1. <i>Anticipation, Building Knowledge, dan Consolidation (ABC) Games</i> | 1 |
| 2. <i>ABC 5 Dasar</i> | 4 |
| 3. <i>Accelerated Learning</i> | 7 |
| 4. <i>Active Debate</i> | 12 |
| 5. <i>Active Knowledge Sharing</i> | 15 |
| 6. <i>Active learning</i> | 19 |
| 7. <i>Advokasi</i> | 22 |
| 8. <i>Auditory Intellectually Repetition (AIR)</i> | 26 |
| 9. <i>Attention Relevance Confidence Satisfaction (ARCS)</i> | 29 |
| 10. <i>Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction (ARIAS)</i> | 34 |
| 11. <i>Artikulasi</i> | 39 |
| 12. <i>Assesment Search</i> | 43 |
| 13. <i>Bamboo Dancing</i> | 45 |
| 14. <i>Beach Ball</i> | 48 |
| 15. <i>Benar Salah Berantai</i> | 50 |
| 16. <i>Bengkel Sastra</i> | 52 |
| 17. <i>Bermain Jawaban</i> | 55 |
| 18. <i>Billboard Ranking</i> | 59 |
| 19. <i>Bisik Berantai</i> | 62 |
| 20. <i>Brainstorming</i> | 65 |
| 21. <i>Brain Writing</i> | 69 |
| 22. <i>Buzz Group</i> | 72 |
| 23. <i>Card Sort</i> | 75 |
| 24. <i>Ceramah Bervariasi</i> | 80 |
| 25. <i>Charades</i> | 84 |
| 26. <i>Cooperative Integrated Reading and Compositions (CIRC)</i> | 89 |
| 27. <i>Circuit Learning</i> | 93 |
| 28. <i>Children Learning In Science (CLIS)</i> | 96 |
| 29. <i>Collaborative Learning</i> | 99 |
| 30. <i>Complete Sentence</i> | 102 |
| 31. <i>Concept Mapping</i> | 106 |
| 32. <i>Concept Sentences</i> | 111 |
| 33. <i>CO-OP CO-OP</i> | 114 |
| 34. <i>Cooperative Script</i> | 119 |

| | | |
|----|---|-----|
| 35 | <i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE)</i> | 124 |
| 36 | <i>Course Review Horay</i> | 128 |
| 37 | <i>Creative Problem Solving</i> | 131 |
| 38 | <i>Critical Incident</i> | 134 |
| 39 | <i>Crossword Puzzle</i> | 137 |
| 40 | <i>Contextual Teaching and Learning</i> | 140 |
| 41 | <i>Demonstrasi</i> | 147 |
| 42 | <i>Direct Instruction</i> | 154 |
| 43 | <i>Discovery Learning</i> | 159 |
| 44 | <i>Diskusi</i> | 164 |
| 45 | <i>Diskursus Multy Repercentacy</i> | 169 |
| 46 | <i>Double Loop Problem Solving (DLPS)</i> | 173 |
| 47 | <i>Directed Reading Activity (DRA)</i> | 178 |
| 48 | <i>Drill</i> | 181 |
| 49 | <i>Directed Reading Thinking Activity (DRTA)</i> | 184 |
| 50 | <i>Extending Concept throught Language Activities (ECOLA)</i> | 188 |
| 51 | <i>Eksperimen</i> | 191 |
| 52 | <i>Ekspositori</i> | 196 |
| 53 | <i>Estafet Writing</i> | 201 |
| 54 | <i>Everyone is A Teacher Here</i> | 205 |
| 55 | <i>Example Non Example</i> | 208 |
| 56 | <i>Experiential Learning</i> | 212 |
| 57 | <i>Explicit Instruction</i> | 218 |
| 58 | <i>Firing Line</i> | 222 |
| 59 | <i>Fishbowl</i> | 227 |
| 60 | <i>Gallery Walk</i> | 231 |
| 61 | <i>Gerlach and Ely</i> | 235 |
| 62 | <i>Giving Question and Getting Answer</i> | 239 |
| 63 | <i>Group Investigation</i> | 242 |
| 64 | <i>Group Resume</i> | 246 |
| 65 | <i>Guide Discovery Learning</i> | 249 |
| 66 | <i>Guided Note Taking</i> | 253 |
| 67 | <i>Guide Teaching</i> | 257 |
| 68 | <i>Habit Forming</i> | 260 |
| 69 | <i>Heuristik Vee</i> | 264 |
| 70 | <i>IMPROVE</i> | 269 |
| 71 | <i>Index Card Match</i> | 273 |
| 72 | <i>Information Search</i> | 276 |
| 73 | <i>Inquiring Minds Want to Know</i> | 280 |
| 74 | <i>Inquiry</i> | 284 |
| 75 | <i>Inside Outside Circle</i> | 289 |
| 76 | <i>Instant Assesment</i> | 292 |

| | | |
|-----|---|-----|
| 77 | JIGSAW | 295 |
| 78 | Kartu Arisan | 300 |
| 79 | Konvensional | 303 |
| 80 | <i>Know-Want To Know-Learned</i> | 307 |
| 81 | <i>Learning cycle 3 Fase</i> | 311 |
| 82 | <i>Learning Cycle 5 E</i> | 315 |
| 83 | <i>Learning Cycle 7 E</i> | 319 |
| 84 | <i>Learning Start With a Question</i> | 323 |
| 85 | <i>Lightening the Learning Climate</i> | 326 |
| 86 | <i>Make A Match</i> | 328 |
| 87 | MASTER atau KUASAI | 332 |
| 88 | <i>Means-Ends Analysis (MEA)</i> | 336 |
| 89 | <i>Mind Mapping</i> | 339 |
| 90 | <i>Missouri Mathematics Project (MMP)</i> | 345 |
| 91 | <i>Modeling The Way</i> | 348 |
| 92 | <i>Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review (MURDER)</i> | 352 |
| 93 | <i>Numbered Heads Together (NHT)</i> | 355 |
| 94 | <i>Overview, Key ideas, Read, Record, Recite, Review dan Reflect (OK5R)</i> | 359 |
| 95 | <i>Open Ended Learning</i> | 362 |
| 96 | Osborn | 366 |
| 97 | <i>Outdoor Mathematics</i> | 369 |
| 98 | <i>Pair Check</i> | 373 |
| 99 | <i>Peer Lesson</i> | 376 |
| 100 | <i>Peer Tutorial</i> | 379 |
| 101 | <i>Physical Self-Assessment</i> | 382 |
| 102 | <i>Picture and Picture</i> | 385 |
| 103 | <i>Picture Word Inductive</i> | 390 |
| 104 | <i>Prediction, Observation, Explanation (POE)</i> | 393 |
| 105 | <i>Point-Counter Point</i> | 396 |
| 106 | <i>PORPE</i> | 399 |
| 107 | Portofolio | 402 |
| 108 | <i>Poster Comment</i> | 408 |
| 109 | <i>Poster Session</i> | 412 |
| 110 | <i>Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review (PQ4R)</i> | 415 |
| 111 | <i>Preview, Question, Read, Summarize, Tes (PQRST)</i> | 419 |
| 112 | Practice Rehearsal Pairs | 424 |
| 113 | <i>Prediction Guide</i> | 427 |
| 114 | <i>Probing Prompting</i> | 430 |
| 115 | <i>Problem Posing</i> | 433 |
| 116 | <i>Problem Solving</i> | 437 |
| 117 | <i>Project Based Learning</i> | 441 |
| 118 | <i>Picture Word Inductive Model (PWIM)</i> | 448 |
| 119 | <i>Questions Students Have</i> | 452 |
| 120 | <i>Quantum Teaching</i> | 456 |
| 121 | <i>Quick on the Draw</i> | 460 |
| 122 | <i>Reading Alaud</i> | 463 |
| 123 | <i>Reading Guide</i> | 467 |

| | | |
|-----|---|-----|
| 124 | <i>Reciprocal Teaching</i> | 471 |
| 125 | <i>Reflective</i> | 475 |
| 126 | Resitasi | 478 |
| 127 | <i>Realistic Mathematics Education</i> | 483 |
| 128 | <i>Role Playing</i> | 487 |
| 129 | Rotating Trio Exchange | 492 |
| 130 | <i>Round Club</i> | 494 |
| 131 | <i>Round Table</i> | 497 |
| 132 | Saintifik Approach | 500 |
| 133 | <i>Struktural Analitik Sintetik (SAS)</i> | 504 |
| 134 | <i>Somatic, Auditory, Visualization dan Intellectually (SAVI)</i> | 509 |
| 135 | <i>Scramble</i> | 515 |
| 136 | <i>Silent Demonstration</i> | 518 |
| 137 | <i>Small Group Discussion</i> | 522 |
| 138 | <i>Snowball Throwing</i> | 529 |
| 139 | <i>Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)</i> | 534 |
| 140 | <i>Student Teams Achievement Divisions (STAD)</i> | 538 |
| 141 | Sains Teknologi Masyarakat (STM) | 542 |
| 142 | <i>Student Created Case Studies</i> | 546 |
| 143 | <i>Student Facilitator and Explaining</i> | 550 |
| 144 | <i>Synergetic Teaching</i> | 554 |
| 145 | Taba | 557 |
| 146 | <i>Talking Chip</i> | 560 |
| 147 | <i>Talking Stick</i> | 562 |
| 148 | <i>Team Assisted Individualization (TAI)</i> | 566 |
| 149 | <i>Team Quiz</i> | 569 |
| 150 | <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 572 |
| 151 | <i>The Learning Cell</i> | 579 |
| 152 | <i>The Power of Two</i> | 583 |
| 153 | <i>The Power of Two & Four</i> | 586 |
| 154 | <i>Think Pair Share</i> | 589 |
| 155 | <i>Think Talk Write</i> | 592 |
| 156 | <i>Time Token</i> | 595 |
| 157 | <i>Treffinger</i> | 598 |
| 158 | <i>True or False</i> | 601 |
| 159 | <i>Two stay two stray</i> | 604 |
| 160 | Visual Auditori Kinestetik (VAK) | 610 |
| 161 | <i>Value Clarification Technique (VCT)</i> | 615 |
| 162 | <i>Word Square</i> | 620 |
| 163 | <i>Work in Group</i> | 623 |
| 164 | <i>Writing in Here and Now</i> | 628 |

SINOPSIS

Secara konseptual, model pembelajaran memiliki makna yang berbeda dengan konsep pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang seseorang terhadap proses pembelajaran yang didasarkan pada teori tertentu yang diyakininya. Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Sedangkan teknik dan taktik pembelajaran secara konseptual dapat dibedakan. Teknik pembelajaran ialah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Buku ini menyajikan 164 model pembelajaran yang kalau diurut secara konseptual memiliki penamaan yang berbeda-beda baik itu termasuk kategori model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik atau taktik pembelajaran dan bahkan termasuk kategori pendekatan pembelajaran.

1) Model pembelajaran ABC.

Model pembelajaran ini menugaskan siswa melakukan penyelidikan, memecahkan masalah, bekerja secara kooperatif, dan mengungkapkan ide-ide lisan yang diperoleh dari tulisan. Model pembelajaran ini memiliki peran penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa.

2) Model pembelajaran ABC 5 dasar.

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang menyenangkan dan mudah dimainkan karena tidak membutuhkan alat atau benda khusus untuk memainkannya, karena alat bantu yang cukup menggunakan anggota badan, yaitu jari-jari tangan.

3) Model pembelajaran *accelerated learning*.

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mampu menggugah sepenuhnya kemampuan belajar para pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, serta memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka.

4) Model pembelajaran *active debate*.

Pembelajaran *active debate* merupakan metode pembelajaran yang unik karena mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dan berkompetisi dalam pembelajaran yaitu anak didik diharapkan mampu mengemukakan pendapat.

5) Model pembelajaran *active knowledge sharing*.

Metode pembelajaran ini dapat membentuk siswa dalam kerja sama tim dalam diskusi (bertukar pengetahuan) dan dapat membuat siswa siap materi terlebih dahulu karena sebelum materi diajarkan siswa diberikan pertanyaan terlebih dulu yang berkaitan dengan materi.

6) Model pembelajaran *active learning*.

Konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai siswa peserta belajar yang aktif.

- 7) Model pembelajaran advokasi.
Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered advocacy learning*) sering diidentikkan dengan proses debat yang menuntut para peserta didik terfokus pada topik yang telah ditentukan sebelumnya dan mengajukan pendapat yang bertalian dengan topik tersebut.
- 8) Model pembelajaran AIR.
Model pembelajaran ini mengutamakan keaktifan siswa khususnya dalam mendengarkan, berbicara, memberikan ide atau argumentasi secara lisan (*Auditory*), melatih kemampuan pemecahan masalah (*Intellectually*) serta memantapkan pemahaman siswa melalui pengulangan (*Repetition*) terkait dengan materi yang dipelajari yaitu berupa pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis
- 9) Model pembelajaran ARCS.
Model pembelajaran ini mempunyai empat komponen diantaranya *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (percaya diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) yang merupakan salah satu model yang baik digunakan oleh seorang guru dimana siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam proses pembelajaran, serta memberi motivasi yang dapat mendorong untuk mencapai hasil maksimal dalam belajar, dengan mengutamakan perhatian siswa, penyesuaian materi dengan pengalaman belajar siswa, menciptakan rasa percaya diri, dan menimbulkan rasa puas pada diri siswa.
- 10) Model pembelajaran ARIAS.
Model pembelajaran ARIAS terdiri dari lima komponen yaitu: Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction. Model pembelajaran ini merupakan sebuah model pembelajaran yang dimodifikasi dari model pembelajaran ARCS dengan menambahkan unsur evaluasi (*assessment*).
- 11) Model pembelajaran artikulasi.
Model pembelajaran ini menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas.
- 12) Model pembelajaran *assesment search*.
Metode pembelajaran ini sangat menarik dalam memberikan tugas materi pelajaran oleh guru secara cepat dan bersamaan, dimana anak didik dilibatkan sejak awal untuk mengetahui masing-masing peserta didik dan belajar dilakukan secara kerja sama.
- 13) Model pembelajaran *bamboo dancing*.
Model pembelajaran ini meskipun namanya tari bambu tetapi tidak menggunakan bambu, yaitu siswa yang berjajaran yang di ibaratkan sebagai bambu. Metode pembelajaran ini cocok atau baik digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar peserta didik.
- 14) Model pembelajaran *beach ball*.
Model pembelajaran merupakan salah satu pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang menuntut adanya kerjasama antar anggota kelompok dan juga menciptakan setiap anggota kelompok untuk disiplin, karena hanya orang yang memegang bola yang berhak berbicara.
- 15) Model pembelajaran benar-salah berantai.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif karena proses pembelajaran strategi pembelajaran benar salah berantai belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kalaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogeny.

- 16) Model pembelajaran bengkel sastra.
Model pembelajaran ini merupakan model mengajar yang menekankan pada kegiatan olah aktivitas kreatif dengan melakukan kegiatan bongkar pasang dan proses tambal sulam sampai karya yang dihasilkan agar benar-benar optimal.
- 17) Model pembelajaran bermain jawaban.
Model pembelajaran ini akan membuat siswa merasa gembira. Siswa akan dihadapkan oleh suatu tantangan yang berupa masalah dan bersifat kompetisi. Selain itu, siswa juga akan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang mereka pikirkan.
- 18) Metode Billboard ranking.
Model pembelajaran ini merupakan strategi yang tepat sekali digunakan untuk menstimulasi refleksi dan diskusi mengenai nilai-nilai, gagasan dan pilihan-pilihan yang ada di dalam masyarakat.
- 19) Model pembelajaran bisik berantai.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu permainan bahasa. Permainan bahasa tersebut memiliki tujuan untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan tertentu.
- 20) Model pembelajaran *brainstorming*.
Model pembelajaran ini merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.
- 21) Model pembelajaran *brain writing*.
Model pembelajaran ini merupakan satu model pembelajaran yang dalam penyampaian melalui bentuk tulisan.
- 22) Model pembelajaran *buzz group*.
Model pembelajaran ini merupakan suatu penyajian bahan dimana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-6 orang untuk mengadakan diskusi guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan masalah.
- 23) Model pembelajaran *card sort*.
Model pembelajaran ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep penggolongan, sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulang informasi.
- 24) Metode ceramah bervariasi.
Metode ini merupakan cara penyampaian dan penyajian bahan pelajaran dengan disertai macam-macam penggunaan metode pengajaran lain, seperti tanya jawab, diskusi terbatas, pemberian tugas dan sebagainya.
- 25) Model pembelajaran *charades*.
Charades atau tebak kata merupakan salah satu permainan yang sering ditemukan pada acara atau tayangan kuis di televisi, permainan ini sangat menyenangkan dan juga berguna dalam pembelajaran.
- 26) Model pembelajaran CIRC.
Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.
- 27) Model pembelajaran *circuit learning*.
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan dan pengulangan.

28) Model Children Learning In Science (CLIS).

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada konstruktivisme Piaget yaitu berusaha untuk mengembangkan ide atau gagasan siswa tentang suatu masalah tertentu dalam pembelajaran serta merekonstruksi ide atau gagasan berdasarkan hasil pengamatan dan percobaan.

29) Model Pembelajaran *Collaborative Learning*.

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik secara bersama-sama, kemudian memecahkan suatu masalah secara bersama-sama pula dan bukan belajar secara individu, pembelajaran ini menunjukkan akan adanya distribusi kecerdasan antara peserta didik satu kepada peserta didik yang lainnya ataupun sebaliknya selama proses pembelajaran kolaboratif berlangsung.

30) Model Pembelajaran *complete sentence*.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berusaha mempertimbangkan kemampuan siswa untuk memprediksi fragmen-fragmen teks yang ditugaskan pada mereka.

31) Model pembelajaran *concept mapping*.

Model pembelajaran ini merupakan Model pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengorganisasi materi pelajaran yang telah dipelajari dengan hubungan antar komponen.

32) Model pembelajaran *concept sentence*.

Model pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan kartu-kartu yang berisi beberapa kata kunci-kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa kalimat dan dikembangkan mejadi paragraf-paragraf.

33) Model Pembelajaran *CO-OP CO-OP*.

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada tugas pembelajaran dan peserta didik mengendalikan apa dan bagaimana mempelajari bahan yang ditugaskan kepada mereka.

34) Model pembelajaran *cooperatvive script*.

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpasangan dan bekerja sama antara dua orang dengan peran yang berbeda yakni sebagai pembicara dan pendengar.

35) Model pembelajaran CORE.

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir siswa dalam menghubungkan, mengorganisasikan, mendalami, mengelola, dan mengembangkan informasi yang didapat.

36) Model pembelajaran *course review horay (CRH)*.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bersifat menyenangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkompetisi secara positif dalam pembelajaran, selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta membantu siswa untuk mengingat konsep yang dipelajari secara mudah.

37) Model pembelajaran *creative problem solving (CPS)*.

Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

38) Model pembelajaran *critical incident*.

Model pembelajaran ini merupakan sebuah model pembelajaran yang bertujuan untuk melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalamannya. Artinya, strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar secara aktif karena mereka dituntut aktif dalam proses pembelajaran pada awal permulaan pembelajaran

- 39) Model pembelajaran *crossword puzzle*.
Crossword puzzle merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.
- 40) Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL).
Model pembelajaran ini merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara utuh agar dapat menemukan materi yang dipelajari serta menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata untuk diterapkan dalam kehidupan mereka, baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.
- 41) Metode demonstrasi.
Metode ini merupakan metode panyajian pelajaran dengan memeragakan dan menunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.
- 42) Model pembelajaran *direct instruction*.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.
- 43) Strategi pembelajaran *discovery*.
Discovery merupakan suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dan setia dalam ingatan serta tidak akan mudah dilupakan oleh peserta didik.
- 44) Metode diskusi.
Metode ini merupakan suatu metode atau cara mengajar dengan cara memecahkan masalah yang dihadapi, baik atau lebih, dimana setiap peserta diskusi berhak mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya.
- 45) Model pembelajaran *diskursus multy reprecentacy* (DMR).
Model pembelajaran ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok.
- 46) *Double Loop Problem Solving* (DLPS).
Model pembelajaran ini merupakan pengembangan atau variasi dari model pembelajaran yang berbasis masalah di mana penekanannya pada pencarian sebab utama dari timbulnya masalah.
- 47) Strategi *Directed Reading Activity* (DRA).
Strategi ini merupakan kerangka berfikir untuk merencanakan pembelajaran membaca suatu mata pelajaran yang menekankan membaca sebagai media pengajaran dan kemahiraksaraan sebagai alat belajar.
- 48) Metode *drill*.
Metode *drill* atau latihan yang disebut juga dengan metode *training* yaitu merupakan suatu cara kebiasaan tertentu.
- 49) *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA).
DRTA merupakan suatu rancangan kegiatan membaca untuk memprediksi apa yang dipikirkan pembaca melalui aktivitas berpikir dengan mengkonstruk pengalaman yang dimiliki dikaitkan dengan ide pengarang sehingga didapatkan pemahaman mengenai isisuatu cerita.

50) Metode ECOLA.

Metode ini merupakan salah satu metode membaca yang menggabungkan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

51) Metode eksperimen.

Metode ini merupakan cara penyajian pelajaran dimana peserta didik melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

52) Metode ekspositori.

Metode ini merupakan cara penyampaian pelajaran dari seorang pendidik kepada peserta didik di dalam kelas dengan cara berbicara di awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal disertai tanya jawab.

53) *Metode estafet writing* atau menulis berantai.

Metode ini merupakan metode pembelajaran *learning by doing* atau *active learning* yang melibatkan peserta didik secara aktif menulis karangan narasi dengan cara bersama-sama atau berantai.

54) Model pembelajaran *everyone is a teacher here*.

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya, sehingga siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif.

55) Model Pembelajaran *example non example*.

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang dalam satu kelompok, sehingga setiap anggota bertanggung jawab atas setiap penguasaan komponen-komponen yang ditugaskan sebaik-baiknya.

56) Model pembelajaran *experiential learning*.

Model ini merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dapat digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

57) Model pembelajaran *explicit instruction*.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

58) Strategi pembelajaran *firing line*.

Strategi ini merupakan strategi yang diformat menggunakan pergerakan cepat yang dapat digunakan untuk menguji/testing dengan pergantian secara terus menerus dari kelompok.

59) Metode pembelajaran *fishbowl*.

Metode ini merupakan metode berdiskusi yang menggunakan format lingkaran. Sebagian siswa membentuk lingkaran diskusi dan siswa-siswa yang lain membentuk lingkaran pendengar di sekeliling kelompok diskusi.

60) Metode pembelajaran *gallery walk* (pameran berjalan) atau disebut juga galeri belajar merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari.

61) Model pembelajaran Gerlach dan Ely. Model pembelajaran ini merupakan suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

62) Strategi *giving question and getting answer* (GQGA).

Strategi pembelajaran ini merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban.

63) Metode pembelajaran *group investigation* (GI) merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia, misalnya melalui dari buku pelajaran atau melalui internet.

- 64) Strategi *group resume*.
Strategi ini digunakan untuk materi yang membutuhkan waktu banyak yang tidak mungkin dijelaskan semua dalam kelas. Oleh karena itu dan untuk mengefektifkan waktu, maka siswa diberi tugas meresume yang telah ditentukan oleh guru dan siswa harus terlibat aktif untuk memberikan masukan dalam kelompok tersebut, yang terlebih dahulu dibentuk kelompok sebelum mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 65) Model pembelajaran *guided discovery* (temuan terbimbing).
Model pembelajaran ini digunakan untuk mengajarkan konsep (kategori dengan karakteristik-karakteristik yang sama) dan generalisasi (hubungan antara konsep).
- 66) Strategi pembelajaran *guided note taking* atau catatan terbimbing.
Strategi ini merupakan strategi dimana seorang guru menyiapkan suatu bagan, skema (handout) sebagai media yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika seorang guru sedang menyampaikan pelajaran dengan metode ceramah
- 67) Metode pembelajaran *guided teaching*.
Metode ini merupakan suatu metode pembelajaran dimana peserta didik didorong untuk berfikir sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan yang difasilitasi oleh pengajar.
- 68) Model pembelajaran *habit forming* (pembiasaan).
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang konsisten dan terprogram. Konsisten dalam pembinaan akhlak, kemampuan bahasa dan beribadah (pembiasaan: sholat berjamaah, tertib dan tepat waktu, minggu bahasa, bersikap, dan bertutur yang sopan).
- 69) Pembelajaran *heuristic*.
Pembelajaran ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk membentuk sikap positif pada diri siswa, antara lain kreatif, inovatif, percaya diri, terbuka, dan mandiri.
- 70) Model pembelajaran *IMPROVE*.
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran dengan menggunakan penekanan pada proses pembentukan suatu konsep dan memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses tersebut.
- 71) Model pembelajaran *index card match*.
Model pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dan seorang siswa memiliki kreatifitas maupun menguasai keterampilan yang diperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 72) Model pembelajaran *information search*.
Pembelajaran ini menerapkan metode mencari informasi menekankan pada aspek kerjasama antar individu dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.
- 73) Strategi pembelajaran *inquiring minds want to know*.
Strategi ini merupakan strategi pembelajaran aktif, dimana teknik pembelajaran ini sangat sederhana yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik mengenai topik atau persoalan.
- 74) Metode pembelajaran *inquiry*.
Metode pembelajaran ini merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.
- 75) Model pembelajaran *inside outside circle* (IOC). Model pembelajaran ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar di mana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur.

- 76) Strategi pembelajaran *instant assessment*.
Strategi ini merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam artian dengan menggunakan strategi ini dalam waktu singkat guru dapat mengetahui siswa baik dari sisi latar belakang, pengalaman, sikap, harapan dan perhatian.
- 77) Model pembelajaran jigsaw.
Model pembelajaran ini merupakan sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam peserta didik dan peserta didik tersebut bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.
- 78) Model pembelajaran kartu arisan.
Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran dengan cara menggunakan media serta prinsip arisan. Media yang digunakan antara lain gelas, kartu soal, dan kartu jawaban.
- 79) Pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah.
- 80) Strategi KWL (Know-Want to Know-Learned).
Strategi pembelajaran ini merupakan strategi yang memberikan kepada siswa tujuan membaca dan memberikan suatu peran aktif siswa sebelum, saat, dan sesudah membaca. Strategi ini membantu mereka memikirkan informasi baru yang diterimanya.
- 81) Model pembelajaran *Learning cycle* 3 fase.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada pandangan konstruktivisme, yang terdiri atas fase eksplorasi (*exploration*); pengenalan konsep (*concept introduction*); dan penerapan konsep (*concept application*).
- 82) Model pembelajaran *learning Cycle* “5E”.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Model ini terdiri atas fase *Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation*.
- 83) Model pembelajaran *learning cycle* 7E. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis konstruktivisme, yang kegiatan pembelajarannya diorientasikan pada kegiatan siswa. Model ini terdiri atas fase *elicit, engage, explore, explain, elaborate, evaluate, dan extend*.
- 84) Metode *Learning Start with a Question* (LSQ).
Metode pembelajaran ini merupakan suatu strategi pembelajaran aktif yang dimulai dengan bertanya kemudian pendidik menjelaskan apa yang ditanyakan peserta didik. Bertanya dapat dipandang sebagai umpan balik dan keingintahuan peserta didik. Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan seseorang dalam berpikir.
- 85) Strategi pembelajaran *lightening the learning climate*.
Strategi pembelajaran ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang secara etimologi diartikan sebagai mencerahkan iklim belajar yang dimaksud iklim belajar adalah suasana belajar pada saat proses belajar mengajar
- 86) Model pembelajaran *make a match*.
Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran kelompok yang memiliki dua anggota kelompok, masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangannya.
- 87) Model pembelajaran MASTER atau KUASAI.
Model pembelajaran ini merupakan bagian dari cara belajar *Accelerated learning* yang merupakan singkatan dari *Motivating your mind, Acquiring the information, Searching out the meaning, Triggering*

- the memory, Exhibiting what you know, dan Reflecting how you have learned, sedangkan KUASAI adalah singkatan dari terjemahan dari MASTER, yaitu Kerangka pikiran untuk sukses, Uraikan faktanya, Apa maknanya, Sentakkan ingatan, Ajukan sesuatu yang anda ketahui, dan Introspeksi.
- 88) Model pembelajaran *Means-ends analysis* (MEA).
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang terdiri dari tiga unsur kata, yakni: Means berarti cara, End berarti tujuan, dan Analysis berarti analisis atau menyelidiki secara sistematis.
- 89) Model pembelajaran *mind mapping* atau peta pikiran.
Model pembelajaran ini merupakan suatu teknik pembuatan catatan-catatan yang dapat digunakan pada situasi, kondisi tertentu, seperti dalam pembuatan perencanaan, penyelesaian masalah, membuat ringkasan, membuat struktur, pengumpulan ide-ide, untuk membuat catatan, kuliah, rapat, debat dan wawancara.
- 90) Model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP). Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang atau didesain untuk membantu guru dalam hal efektivitas penggunaan latihan-latihan agar siswa mencapai peningkatan yang luar biasa.
- 91) Strategi *modeling the way*.
Strategi pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan ketrampilan spesifik yang dipelajari di kelas melalui demonstrasi. Siswa diberi waktu untuk menciptakan skenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan ketrampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan.
- 92) Model pembelajaran MURDER. Model pembelajaran ini digagas oleh Dansereau 1979 adalah salah satu model pembelajaran membaca pemahaman yang merupakan pengembangan dari Cooperative Script. MURDER merupakan akronim dari *Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*.
- 93) Model pembelajaran NHT.
Model pembelajaran ini digunakan untuk melibatkan siswa dalam penguatan pemahaman terhadap materi pelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu model ini dapat meningkatkan keahlian seperti bertukar informasi, mendengarkan, menjawab pertanyaan dan menyimpulkan.
- 94) Model pembelajaran OK5R.
Model pembelajaran ini di anggap sebagai pendekatan membaca buku teks yang sistematis: *Overview, Key ideas, Read, Record, Recite, Review dan Reflect* (tinjauan umum, gagasan kunci, membaca, mencatat, mengungkapkan kembali secara lisan, mengulang dan merenung kembali). Dari segi pelaksanaannya, metode ini menjadi tiga bagian: sebelum membaca, selama membaca, dan setelah membaca.
- 95) Model pembelajaran *open ended problems* (OEP).
Model pembelajaran ini sering disebut dengan pembelajaran terbuka atau *open ended learning* (OEL), yaitu pembelajaran yang terfokus pada skill-skill pemecahan masalah dalam konteks autentik serta memberikan kesempatan individu/ siswa untuk eksplorasi dan membangun konsep.
- 96) Model pembelajaran Osborn.
Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan pemikiran, ide-ide, imajinasi, keterampilan, keratifitas yang ada pada dalam diri peserta didik tersebut sebagai komponen utama dalam memecahkan suatu permasalahan.
- 97) Model pembelajaran *outdoor mathematics*.
Model pembelajaran ini merupakan metode pengajaran dimana guru membimbing siswanya di luar kelas untuk menerapkan materi-materi matematika yang berhubungan dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, dengan tujuan untuk menghilangkan kesan negatif dan rasa bosan siswa terhadap matematika selama belajar di dalam kelas.

- 98) Metode pembelajaran *pair check*.
Metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran berkelompok antar dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Metode ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntun kemandirian dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan. Metode ini juga melatih tanggung jawab sosial peserta didik, kerja sama, dan kemampuan memberi penilaian.
- 99) Strategi pembelajaran *peer lesson*.
Strategi pembelajaran ini merupakan suatu strategi pembelajaran active learning. Strategi ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap tanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi pelajaran kepada kelompok lain.
- 100) Model pembelajaran *peer tutoring* (tutor sebaya).
Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara memperdayakan kemampuan siswa yang memiliki daya serap yang tinggi. Siswa tersebut mengajarkan materi atau latihan kepada temantemannya yang belum paham atau memiliki daya serap yang rendah. Pembelajaran ini mempunyai kelebihan ganda yaitu siswa yang mendapat bantuan lebih efektif dalam menerima materi sedangkan bagi tutor merupakan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan diri.
- 101) Model pembelajaran *physical self-assessment*.
Model pembelajaran ini dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai penilaian diri sendiri, yakni bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa atas materi pelajaran yang diberikan atau sejauh mana hasil belajar yang telah dicapai oleh mereka. Strategi ini dapat menjadi strategi yang menarik dan menyenangkan, dapat juga digunakan sebagai cara mengubah aktivitas kelas.
- 102) Model pembelajaran *picture and picture*.
Model pembelajaran ini berbeda dengan media gambar dimana *picture and picture* berupa gambar yang belum disusun secara berurutan dan yang menggunakan adalah peserta didik, sedangkan media gambar berupa gambar utuh yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penyusunan gambar guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami konsep materi dan melatih berfikir logis dan sistematis.
- 103) Model pembelajaran *picture word inductive*.
Model pembelajaran ini memadukan model berpikir induktif dan model penemuan konsep agar siswa dapat belajar kata-kata, kalimat-kalimat, dan paragraf-paragraf. Model ini merupakan sebuah model pengajaran yang memusatkan pada otak manusia untuk aktif berpikir melalui data-data yang diterimanya. Pengumpulan data-data yang bersifat khusus akan diproses dan ditarik kesimpulan secara umum.
- 104) Model pembelajaran POE.
Model pembelajaran ini merupakan singkatan dari *prediction, observation, explanation*. Pembelajaran dengan model POE menggunakan tiga langkah utama dari metode ilmiah yaitu *prediction* atau membuat prediksi, membuat dugaan terhadap suatu peristiwa fisika; *observasi*, yaitu melakukan penelitian, pengamatan yang terjadi; dan *explanation* yaitu memberikan penjelasan.
- 105) Model pembelajaran *point-counter point*.
Model pembelajaran ini sangat baik dipakai untuk melibatkan siswa dalam mendiskusikan isu-isu kompleks secara mendalam. Strategi ini mirip dengan debat, hanya saja dikemas dalam suasana yang tidak terlalu formal.
- 106) Model pembelajaran PORPE.
Model pembelajaran ini merupakan perpaduan dari konsep *predict, organize, rehearse, practice, and evaluate* yaitu strategi belajar yang dikembangkan oleh Simpson pada tahun 1986 yang dirancang

untuk membantu siswa dalam (1) merencanakan secara aktif, memonitor, dan mengevaluasi pembelajaran mereka mengenai isi bacaan; (2) mempelajari proses-proses yang berbelit-belit dalam persiapan ujian esai; dan (3) menggunakan proses menulis untuk mempelajari isi bacaan.

- 107) Model pembelajaran portofolio.
Portofolio sebagai model pembelajaran dan penilaian merupakan kesatuan proses dan hasil karya siswa yang berisikan kemajuan dan penyelesaian tugastugas secara terus menerus (kontinyu) dan usaha mencapai kompetensi pembelajaran.
- 108) Model pembelajaran *poster comment*.
Model pembelajaran ini mengandung dua konsep atau istilah yaitu *poster* dan *comment*. *Poster* adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya; dan *comment* atau komentar adalah ulasan atau tanggapan atas berita, pidato, dan sebagainya (untuk menerangkan atau menjelaskan). Oleh karena itu, model pembelajaran poster coment secara harfiah merupakan model pembelajaran di mana siswa mengomentari poster atau gambar yang telah disiapkan.
- 109) Model pembelajaran *poster session*.
Model pembelajaran ini merupakan metode presentasi alternatif yang merupakan sebuah cara yang tepat untuk menginformasikan kepada siswa secara cepat, menangkap imajinasi siswa, dan mengundang pertukaran ide di antara siswa.
- 110) Model pembelajaran PQ4R.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi, yakni proses penambahan penilaian, sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna. Metode ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang dibaca dengan tujuan untuk mempelajari sampai tuntas bab demi bab suatu buku pelajaran.
- 111) Model pembelajaran PQRST.
Model pembelajaran ini merupakan suatu metode belajar yang meminta siswa untuk melakukan *preview* (membaca sekilas), *question* (bertanya), *read* (membaca), *summarize* (meringkas), dan *test* (menguji).
- 112) Model pembelajaran *practice-rehearsal pairs*.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu strategi pembelajaran strategi yang digunakan untuk mempraktekkan suatu ketrampilan atau prosedur dengan teman belajar dengan latihan praktek berulang-ulang menggunakan informasi untuk mempelajarinya. Strategi ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa karena di dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima secara pasif apa yang diberikan oleh guru tetapi siswa aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ditemukan pada saat pelajaran
- 113) Model pembelajaran *prediction guide*.
Model pembelajaran ini dikembangkan untuk menarik perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran. Ini adalah strategi yang digunakan untuk melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran secara aktif dari awal sampai akhir. Selama penyampaian materi siswa dituntut untuk mencocokkan hasil prediksi mereka dengan materi yang disampaikan oleh guru.
- 114) Model pembelajaran *probing prompting*.
Model pembelajaran ini menjadikan proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab, kemungkinan akan terjadi suasana tegang. Untuk mengurangi kondisi tegang, guru hendaknya mengajukan serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, dan nada lembut. Ada canda, senyum, dan tertawa sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan, dan ceria.

- 115) Model pembelajaran *problem posing*.
Model pembelajaran ini merupakan yang terdiri atas (1) perumusan soal sederhana atau perumusan kembali soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dikuasai; (2) perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah diselesaikan dalam rangka mencari alternatif pemecahan; (3) perumusan soal dari informasi atau situasi yang tersedia, baik dilakukan sebelum, ketika, atau setelah memecahkan soal.
- 116) Metode pembelajaran *problem solving*.
Metode pembelajaran ini merupakan suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah-masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis. Dengan melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.
- 117) Model pembelajaran *project based learning* (PjBL).
Model pembelajaran ini merupakan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan. Para siswa melakukan sendiri penyelidikannya, bersama kelompoknya sendiri, sehingga memungkinkan para siswa dalam tim tersebut mengembangkan keterampilan melakukan riset yang akan bermanfaat bagi pengembangan kemampuan akademis mereka.
- 118) Model pembelajaran PWIM.
Model pembelajaran ini merupakan sebuah model pengajaran yang memusatkan pada otak manusia untuk aktif berpikir melalui data-data yang diterimanya. Pengumpulan data-data yang bersifat khusus akan diproses dan ditarik kesimpulan secara umum. Secara tidak langsung siswa dilatih untuk mandiri dan konsisten terhadap permasalahan yang dihadapi dengan mengambil kesimpulan yang lebih obyektif dari data yang telah diproses.
- 119) Model pembelajaran *question student have*.
Model ini merupakan suatu model pembelajaran siswa aktif membuat pertanyaan akan pelajaran yang dibutuhkannya sehingga kemampuan yang dimilikinya tergali secara maksimal.
- 120) Model pembelajaran *quantum teaching*.
Model pembelajaran ini merupakan orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada didalam dan sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur belajar yang efektif yang dapat mempengaruhi kesuksesan siswa.
- 121) Pembelajaran *Quick on the draw* (QD).
Model pembelajaran ini diperkenalkan oleh Paul Ginnis yang menginginkan agar peserta didik bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan.
- 122) Model pembelajaran *reading aloud*.
Model pembelajaran ini merupakan bentuk strategi membaca suatu teks dengan keras yang dapat membantu memfokuskan perhatian secara mental menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dan merancang diskusi. Strategi ini mempunyai efek pada memusatkan perhatian dan membuat suatu kelompok yang kohesif.
- 123) Strategi pembelajaran *reading guide*.
Strategi pembelajaran ini merupakan sebuah strategi yang menggunakan bahan bacaan yang disertai dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. Strategi ini cocok dan pas untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat melatih peserta didik membaca dengan baik dan benar
- 124) Model pembelajaran *reciprocal teaching* (terbalik).
Model pembelajaran ini merupakan konsep baru dalam pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan dalam model pembelajaran ini siswa mampu menyajikan materi pembelajaran di depan kelas dan kemampuan siswa dalam belajar mandiri dapat ditingkatkan.

- 125) Model pembelajaran reflektif.
Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran dengan melibatkan kegiatan berfikir reflektif pada prosesnya. Refleksi merupakan kegiatan intelektual dan afektif yang melibatkan siswa dalam upaya mengeksplorasi pengalaman mereka untuk mencapai pemahaman dan apresiasi-apresiasi baru.
- 126) Metode pemberian tugas belajar (resitasi).
Metode pembelajaran ini sering disebut dengan pekerjaan rumah yaitu metode dimana murid diberi tugas khusus diluar jam pelajaran. Dalam pelaksanaan metode ini anak-anak dapat mengerjakan tugasnya tidak hanya di rumah, akan tetapi bisa juga di perpustakaan, laboratorium, di taman dan sebagainya yang untuk mempertanggungjawabkan kepada guru.
- 127) Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME).
Model pembelajaran ini merupakan model baru dalam pembelajaran matematika yang mengarahkan siswa kepada pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari menggunakan berbagai situasi dan kesempatan untuk menemukan konsep matematika dengan cara mereka sendiri.
- 128) Model pembelajaran *role playing*.
Model pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku purapura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dri tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa.
- 129) Model pembelajaran RTE.
Model pembelajaran ini merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3 siswa dan melakukan perputaran, setiap putaran guru memberi soal dan tingkat kesulitan soal yang berbeda-beda bagi tiap-tiap putaran kelompok tersebut sehingga diharapkan siswa dapat memahami pelajaran yang sudah diajarkan.
- 130) Model pembelajaran *round club*.
Model pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan yang mengajarkan masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain.
- 131) Model pembelajaran *Round table*.
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang menunjuk siswa dalam suatu kelompok bergiliran mengambil bagian untuk menulis tanggapan, memecahkan masalah, memberikan kontribusi dalam proyek. Pada intinya, siswa bergiliran memberikan kontribusi kepada kelompok dalam bentuk tertulis.
- 132) Pembelajaran saintifik.
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan proses sains ke dalam sistem penyajian materi secara terpadu. Model ini menekankan pada proses pencarian pengetahuan dari pada transfer pengetahuan, peserta didik dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar.
- 133) Model pembelajaran SAS.
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mengawali pembelajarannya dengan menampilkan dan memperkenalkan sebuah kalimat yang utuh. Mula-mula anak disuguhi sebuah struktur yang memberi makna lengkap yakni struktur kalimat.
- 134) Model pembelajaran SAVI.
Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan gerakan, seperti gerak fisik anggota badan tertentu, berbicara, mendengarkan, melihat, mengamati, dan menggunakan kemampuan intelektual untuk berpikir, menggambarkan, menghubungkan, dan membuat kesimpulan.
- 135) Model pembelajaran *scramble*.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara

menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna.

- 136) Model pembelajaran *silent demonstration*.
Model pembelajaran ini merupakan strategi yang digunakan ketika mengajar jenis prosedur langkah demi langkah, dengan mendemonstrasikan prosedur sebisu mungkin maka dapat mendorong peserta didik untuk menjadi siap siaga secara mental.
- 137) Model pembelajaran *small group discussion*.
Model pembelajaran ini merupakan proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 138) Model pembelajaran *snowball throwing*.
Model pembelajaran ini adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggali potensi kepemimpinan murid dalam kelompok dan keterampilan membuat ataupun menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.
- 139) Model pembelajaran SQ3R.
Model pembelajaran ini terdiri atas singkatan dari *Survey, Question, Read, Recite, and Review*. Merupakan strategi yang memperkenalkan pengorganisasian, prediksi, dan pemahaman. Siswa mensurvei, bertanya, membaca, merenungkan, dan meninjau kembali materi teks yang dibaca. Strategi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi tertulis dan membantu mereka menyimpan informasi untuk bahan diskusi, kuis, dan tes.
- 140) Model pembelajaran STAD.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen.
- 141) Model pembelajaran STM.
Model pembelajaran ini dipandang sebagai proses pembelajaran yang senantiasa sesuai dengan konteks pengalaman manusia. Dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk meningkatkan kreatifitas, sikap ilmiah, menggunakan konsep, dan proses sains dalam kehidupan sehari-hari.
- 142) Metode pembelajaran *student created case studies*.
Metode pembelajaran ini adalah salah satu metode pembelajaran yang berlandaskan pada pandangan konstruktivisme, yakni yang menggunakan tipe diskusi kasus atau permasalahan pelajaran yang akan dipelajari. Fungsinya agar siswa dapat menganalisa dan memecahkan masalah bersama siswa lain dari permasalahan yang telah diberikan oleh guru.
- 143) Model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFE).
Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran dimana siswa atau peserta didik mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa lainnya.
- 144) Metode pembelajaran *synergetic teaching*.
Metode pembelajaran ini merupakan sebuah pembelajaran bersinergi, yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam mempelajari materi pembelajaran yang sama. Misalnya belajar dengan membaca referensi (handout) dan belajar dengan mendengarkan presentasi pendidik. Hasilnya kemudian dibandingkan dan diintegrasikan.
- 145) Model pembelajaran Taba.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada penalaran induktif dan beraliran konstruktivisme. Penalaran induktif mempunyai arti suatu proses berpikir dari spesifik menuju general. Penalaran induktif atau *inductive reasoning* merupakan suatu proses yang dimulai individu membuat sejumlah pengamatan yang kemudian diolah menjadi sebuah konsep atau generalisasi. Dalam pemikiran induktif, individu tidak memiliki pengetahuan abstraksi sebelumnya tetapi tiba-tiba setelah mengamati dan menganalisis pengamatan.

- 146) Teknik *talking chip* (kancing gemerincing).
Teknik ini merupakan salah satu teknik dari metode structural, dimana masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain dan teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.
- 147) Model pembelajaran *talking stick*.
Model pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya. Kegiatan ini diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru.
- 148) Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI).
Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan, aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dalam model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) melibatkan pengakuan tim dan tanggungjawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota.
- 149) Metode pembelajaran *team quiz* (quiz kelompok).
Metode pembelajaran ini merupakan suatu metode yang bermaksud untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dalam tipe ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal.
- 150) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
Model pembelajaran ini merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran serta untuk meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.
- 151) Model pembelajaran *the learning cell*.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu teknik pembelajaran yang membantu siswa belajar dengan lebih efektif yang dilakukan dengan cara para peserta didik berpasangan adalah suatu bentuk belajar kooperatif dalam bentuk berpasangan dimana peserta didik bertanya dan menjawab pertanyaan secara bergantian berdasar pada materi bacaan yang sama.
- 152) Strategi pembelajaran *the power of two*.
Strategi pembelajaran ini termasuk dalam strategi pembelajaran kooperatif yaitu belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerja sama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang untuk mencapai kompetensi dasar.
- 153) Model pembelajaran *the power of two and four*.
Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang kegiatannya menekankan pada pembiasaan belajar aktif secara individu maupun kelompok. Dalam penerapannya, peserta didik dirancang untuk memanfaatkan bekerja sama dalam pembelajaran yang menekankan pada terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan yang lainnya serta terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis, kerja sama akan saling memberi dan menerima serta saling melengkapi, sehingga terjadi tukar menukar informasi antar peserta didik dalam menuangkan ide dan pemikiran.
- 154) Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).
Model pembelajaran ini merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang di reancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Metode TPS berarti memberikan waktu pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan oleh guru. Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing.

- 155) Model pembelajaran *Think-Talk-Write* (TTW). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang fasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis dengan lancar yang mampu mendorong siswa untuk berpikir (memahami), berbicara (melafalkan) dan menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan.
- 156) Model pembelajaran *time token*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa atau menghindari siswa mendominasi bicara dan siswa lain hanya diam sama sekali. Hal ini dikarenakan hubungan interaksi sesama teman harus dibangun dengan baik karena hubungan interaksi yang baik akan mempengaruhi proses belajar siswa.
- 157) Model pembelajaran *treffinger*. Model pembelajaran ini merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Treffinger melibatkan keterampilan kognitif dan afektif, dan menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong meningkatnya hasil belajar siswa
- 158) Strategi pembelajaran *true or false*. Strategi pembelajaran ini merupakan strategi yang dapat mengajak siswa untuk terlibat ke dalam materi pelajaran dengan segera, yakni menstimulasikan keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran dengan segera, menumbuhkan kerjasama tim, pertukaran pendapat dan belajar secara langsung.
- 159) Metode pembelajaran *Two stay two stray* (TSTS) atau metode dua tinggal dua tamu, Metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain.
- 160) Model pembelajaran Visual Auditori Kinestetik (VAK). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan alat indra yang dimiliki siswa yakni dengan memperhatikan ketiga gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik.
- 161) Model pembelajaran Teknik Mengklarifikasi Nilai (*Value Clarification Technique*) atau sering disingkat VCT. Model pembelajaran ini merupakan teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa.
- 162) Model pembelajaran *word square*. Model pembelajaran ini dilandasi oleh teori belajar behavioristic, untuk membangun proses berfikir peserta didik sehingga peserta didik lebih berfikir kreatif.
- 163) Metode pembelajaran *work in group*. Model pembelajaran ini merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kelompok, yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar, adanya tujuan yang harus dicapai.
- 164) Model pembelajaran *writing in the here and now*. Model pembelajaran ini merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menuangkan berbagai pengalaman yang telah mereka alami secara langsung.

MODEL PEMBELAJARAN ABC GAMES

A. Definisi Model Pembelajaran ABC

Menurut (Crawford et al., 2005), dan Bajracharya (2010), model pembelajaran ABC yang terdiri dari *Anticipation*, *Building Knowledge*, dan *Consolidation* memiliki fungsi sebagai berikut. Dalam pelaksanaan, model pembelajaran ABC ini menugaskan siswa melakukan penyelidikan, memecahkan masalah, bekerja secara kooperatif, dan mengungkapkan ide-ide lisan yang diperoleh dari tulisan. Model pembelajaran ini memiliki peran penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa (Asmain dkk., 2016).

Sesuai dengan namanya, maka model pembelajarn ini memiliki tiga fase, yaitu: *Pertama*, fase *antisipasi*. Fase ini memiliki fungsi sebagai berikut: (1) untuk memanggil pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, (2) secara informal menilai apa yang sudah mereka ketahui, termasuk kesalahpahaman, (3) menetapkan tujuan belajar, (4) memusatkan perhatian pada materi atau tema, (5) menyediakan materi untuk memahami ide-ide baru;

Kedua, fase *building knowledge*: setelah pelajaran dimulai, pengajaran menuntun siswa untuk bertanya, mencari tahu, memahami materi, menjawab pertanyaan sebelumnya, dan menemukan pertanyaan baru. Fase ini berfungsi untuk, sebagai berikut: (1) membandingkan harapan dengan apa yang sedang dipelajari, (2) merevisi harapan atau menaikkan harapan baru, (3) mengidentifikasi poin utama, (4) memantau pemikiran pribadi, (5) membuat kesimpulan tentang materi, (6) membuat koneksi pribadi ke pelajaran, (7) mempertanyakan pelajaran. Menjelang akhir pelajaran, setelah siswa memahami ide-ide pelajaran, guru membimbing siswa melakukan refleksi tentang apa yang mereka pelajari;

Ketiga, fase *consolidation*, yaitu berfungsi untuk: (1) merangkum ide-ide utama, (2) menafsirkan gagasan, (3) berbagi pendapat, (3) membuat tanggapan pribadi, (4) menguji ide-ide, (5) menilai pembelajaran, (6) ajukan pertanyaan tambahan.

B. Syntax Model Pembelajaran ABC

Adapun syntax dari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

| NO | Fase | Kegiatan Guru dan Siswa |
|----|---|--|
| 1. | Anticipation (Antisipasi) | Pada tahap ini siswa diberikan permasalahan atau topik yang harus dipelajari, kemudian diminta untuk berpikir dan mengajukan pertanyaan atau permasalahan atau topik tersebut. |
| 2. | Building Knowledge (Membangun Pengetahuan) | Pada tahap atau fase ini meminta siswa untuk bertanya, mencari tahu, menjawab pertanyaan mereka sebelumnya, dan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru dari jawaban mereka. |
| 3. | Consolidation (konsolidasi/menggabungkan) | Pada tahap ini siswa diminta untuk menggabungkan hasil dari tahap pertama dan kedua. Siswa diminta untuk merenungkan apa yang telah mereka pelajari, kemudian menanyakan apa artinya bagi mereka, mencerminkan seperti apa perubahan yang mereka pikirkan, dan merenungkan bagaimana mereka dapat menggunakannya |

C. Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran ABC

Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa. Sedangkan kekurangannya menurut Buhaerah (2016), adalah tidak secara ekslisit tujuan pembelajaran di sampaikan, padahal tujuan pembelajaran itu dapat memusatkan perhatian para siswa serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit bagi para siswa membangun pengetahuan dengan cara mengkonstruksi materi

D. Definisi Model Pembelajaran ABC Games

Model pembelajaran ABC Games merupakan pengembangan dari model pembelajaran ABC. Model pembelajaran ABC merupakan akronim dari kata *Anticipation*, *Building Knowledge*, dan *Consolidation*. Model ini terdiri dari 3 tahap atau fase. Tahap pertama yaitu *anticipation* atau antisipasi. Pada tahap ini siswa diberikan permasalahan atau topik yang harus dipelajari, kemudian diminta untuk berpikir dan mengajukan pertanyaan atau permasalahan atau topik tersebut. Tahap atau fase kedua yaitu *building knowledge* atau membangun pengetahuan. Pada tahap atau fase ini meminta siswa untuk bertanya, mencari tahu, menjawab pertanyaan mereka sebelumnya, dan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru dari jawaban mereka. Tahap ketiga adalah *consolidation* atau konsolidasi/ menggabungkan. Pada tahap ini siswa diminta untuk menggabungkan hasil dari tahap pertama dan kedua. Siswa diminta untuk merenungkan apa yang telah mereka pelajari, kemudian menanyakan apa artinya bagi mereka, mencerminkan seperti apa perubahan yang mereka pikirkan, dan merenungkan bagaimana mereka dapat menggunakannya. (Saefuddin & Berdiati, 2016).

Model ini bertujuan untuk memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif dan menyenangkan. Dengan adanya games yang diberikan, siswa lebih antusias karena adanya persaingan untuk memenangkan games tersebut. Penelitian yang dilakukan (Azizah et al., 2019, pp. 187-194) menyebutkan bahwa model pembelajaran ABC Games berpengaruh positif terhadap nilai keterampilan berpikir kritis siswa. Artinya menggunakan model pembelajaran ABC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

E. Langkah-Langkah Model Pembelajaran ABC Games

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran ABC Games menurut Saefuddin & Berdiati (2016) yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa diminta mempelajari materi dari berbagai media (buku, internet, perpustakaan, atau video pembelajaran). **(Kegiatan mengamati)**.
- 2) Masing-masing siswa distimulasi untuk mengembangkan rasa ingin tahunya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tingkat tinggi. **(Kegiatan menanya)**.
- 3) Guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok. Masing-masing kelompok diminta memberi nama pada kelompoknya. Nama kelompok yaitu kelompok A, B, dan C
- 4) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menciptakan yel-yel untuk menyemangati pada saat games atau pada saat kelompok mendapatkan skor tinggi.
- 5) Siswa berdiskusi berkelompok untuk mempelajari dan membahas pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari materi yang diberikan. Masing-masing kelompok bertanggung jawab saling memintakan.
- 6) Guru menyiapkan soal atau pertanyaan yang ditulis pada kartu atau kertas.
- 7) Siswa berbaris berbanjar per kelompok untuk mengikuti games. Anggota masing-masing kelompok mengikuti games dan secara estafet menjawab pertanyaan yang diajukan guru **(Kegiatan menalar/ mengolah informasi)**.
- 8) Salah satu siswa yang mewakili kelompok untuk maju ke depan kelas dan memperlihatkan soal/ pertanyaan yang sudah ditulis di kertas atau kartu pada siswa di depan kelas. Soal belum boleh diberitahukan kepada peserta lainnya. **(Kegiatan mengolah informasi)**.
- 9) Siswa yang mengikuti lomba harus menjawab sendiri soal dengan menuliskan jawaban di media yang sudah disediakan. Siswa dapat dibantu oleh anggota lainnya. Setelah hitungan 1-10 (waktu boleh disesuaikan) siswa boleh meminta bantuan seluruh anggota kelompoknya untuk menjawab soal sampai batas waktu yang sudah ditentukan. **(Kegiatan mengolah informasi)**.
- 10) Setelah selesai soal pertama, guru meminta siswa lain dalam kelompok maju ke depan untuk melanjutkan games untuk menjawab soal kedua dan seterusnya dengan cara yang sama.

- 11) Siswa bersama guru menganalisis hasil jawaban siswa dan memberitahu jawaban yang benar, setiap siswa menjawab soal dalam games. Setiap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi merayakannya dengan meneriakkan yel-yel kelompok. **(Kegiatan komunikasi).**
- 12) Guru menilai proses lomba dan hasil jawaban setiap soal yang dikerjakan. Pada akhir pembelajaran menjumlahkan skor. Bila memungkinkan guru memberikan reward kepada pemenang lomba.

F. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran ABC Games

Model pembelajaran ini memiliki keunggulan atau kelebihan yaitu membuat situasi pembelajaran yang semangat, hidup dan dinamis. Para siswa lebih antusias karena adanya persaingan untuk memenangkan games tersebut. Namun demikian kekurangannya adalah apabila guru tidak dapat mengendalikan maka pembelajaran menjadi tidak terarah.

Referensi

- Asmain; Subanji dan Hadi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran ABC (*Anticipation, Building Knowledge and Consolidation*) pada Materi Jarak, Waktu dan Kecepatan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Siswa Kelas V SD Negeri Kapota Yudha Makassar. *Masters thesis*, Universitas Negeri Malang.
- Azizah, Shalehuddin, dan Lagandesa, Y.R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran ABC Games Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Biro Palu. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9 (3), 187-194
- Bajracharya, I. K., B. (2010). Teaching Mathematics Through ABC Model of Critical Thinking. *Mathematics Education Forum*, II (28), 13-17.
- Buhaerah. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika yang Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, I (1).
- Crawford, A., Saul, W., Mathews, S. R., & Makinster, J. (2005). *Teaching And Learning Strategies For The Thinking Classroom*. New York: The International Debate Education Association
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2016). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

MODEL PEMBELAJARAN ABC 5 DASAR

A. Definisi Model Pembelajaran ABC 5 Dasar

Permainan tradisional ABC Lima Dasar merupakan permainan tradisional yang sangat populer di era 1990-an. Ini salah satu permainan edukasi yang menyenangkan dan mudah dimainkan karena tidak membutuhkan alat atau benda khusus untuk memainkannya, karena alat bantu yang digunakan anggota badan, yaitu jari-jari tangan. Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya, selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi dengan sesama teman main dan menggunakan alat permainan yang relative sederhana.

Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/ moral.

(Setiawan et al., 2016, p. 6) berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan salah satu folklore yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut. (Ismail et al., 2006, p. 106) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya.

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan upaya dalam melestarikan kearifan budaya lokal agar tidak tergeser oleh permainan modern. Hal ini bukan berarti melarang anak-anak untuk bermain permainan modern, karena mereka berada di zaman yang serba canggih. Namun, membiarkan anak terlalu lama duduk bermain game online hingga lupa waktu jelas merupakan masalah yang besar karena akan menyebabkan anak tidak mengenal permainan tradisional yang merupakan kekayaan bangsa. Alangkah baiknya jika anak mengenal dan melestarikan permainan tradisional yang ada di daerah mereka sejak dini.

Permainan ABC 5 Dasar adalah permainan cari huruf dan suku kata dimana huruf yang dicari berasal dari hitungan alfabetis atas jari yang ditunjukkan siswa. Permainan ini dilakukan dengan menyanyikan lagu alfabet dan huruf yang dicari menggunakan media kartu warna yang disukai oleh anak-anak. Melalui permainan ini siswa diajak mencari huruf, suku kata yang terdiri dari dua huruf dimana huruf dan suku kata yang terdiri dari dua huruf berasal dari hitungan alfabetis atas jari yang ditunjukkan siswa. kemudian siswa dilatih untuk menggabungkan huruf dan suku kata tersebut menjadi kata.

Selain seru dan menyenangkan, permainan tradisional ABC Lima Dasar bermanfaat untuk mengasah siswa dalam hal keterampilan bahasa (Munasiroh, 2017; Mulyani, 2016), antara lain: *Pertama*, sebagai media menghafal huruf dengan cepat dan menyenangkan. Siswa akan cepat hafal karena dalam permainan ini secara bersama-sama siswa akan menyebutkan huruf sesuai jari yang diacungkan secara berulang-ulang; *Kedua*, mengenalkan siswa pada kosakata baru. Dalam permainan ini, siswa harus menyebutkan kosakata yang berbeda dengan temannya; *Ketiga*, mengenalkan berbagai kelompok nama benda, hewan, tumbuhan, dll. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mengenalkan suatu tema tertentu; dan *Keempat*, mengasah kecerdasan bahasa serta konsentrasi siswa. Dalam permainan ini siswa berlomba menyebutkan kata yang tepat secara cepat dan berbeda.

Permainan ABC Lima Dasar biasanya dilakukan anak-anak ketika pulang sekolah atau sedang liburan. Berkumpul bersama, baik itu di teras, atau pos ronda sangat pas memainkan permainan ini. Anak-anak menentukan huruf berdasarkan jumlah jari yang ditunjukkan para pemainnya, lantas beradu cepat menyebutkan sesuatu yang namanya diawali huruf tersebut. Beberapa hal yang perlu diperhatikan, di antaranya: *Pertama*, para pemain membuat kesepakatan untuk menyebutkan kategori yang akan disebutkan, misalnya nama buah, nama hewan, atau nama negara. *Kedua*, para pemain mengeluarkan jemarinya sambil mengucapkan “ABCD”, jari yang dikeluarkan boleh satu, dua, sampai lima. Anak bisa menentukan sendiri berapa jari yang hendak masuk kehitungan. Dibuat kesepakatan, misalnya jari kesatu sama dengan huruf A, jari kedua sama dengan huruf B, dan seterusnya. Jika berhenti di huruf S, siapa saja harus secepatnya mengucapkan nama buah yang berawalan huruf S, misalnya semangka atau sawo. Itu jika yang dimainkan adalah nama-nama buah (Yulita, 2017).

B. Manfaat Pembelajaran ABC Lima Dasar

Sebagaimana diutarakan pada bagian terdahulu, bahwa permainan lima dasar merupakan salah satu permainan tradisional, maka manfaat permainan lima dasar pun tidak terlepas dari manfaat permainan tradisional secara keseluruhan. Menurut (Subagiyo et al., 2016, p. 8) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti:

- 1) Anak menjadi lebih kreatif.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Hal ini karena permainan tradisional akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok.
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak.
- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya.
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.
- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
- 9) Mengembangkan kecerdasan musical anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi.
- 10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada temantemannya yang belum bisa.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model ABC Lima Dasar

Menurut (Kuniawan et al., 2015, pp. 26-27) menjabarkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan ABC 5 Dasar, yakni sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar
- 2) Guru meminta masing-masing 3 siswa perwakilan kelompok untuk maju membentuk lingkaran
- 3) Guru menyediakan kartu huruf warna di depan lokasi permainan

- 4) Guru meminta siswa yang maju untuk menyuguhkan jarinya secara bebas, sesuai dengan keinginan masing-masing siswa.
- 5) Guru dan siswa menghitung jari siswa yang disodorkan secara alfabetis (sambil menyanyikan lagu alfabet)
- 6) Huruf terakhir dari jari yang terakhir disebut merupakan huruf yang harus dicari kartunya.
- 7) Siswa yang pertama menemukan huruf yang dicari akan mendapatkan skor 50 untuk tim.
- 8) Selanjutnya guru mengganti perwakilan kelompok dengan siswa yang lain
- 9) Guru menyediakan kartu huruf vokal dan kartu suku kata yang berakhiran huruf vokal di depan lokasi permainan.
- 10) Guru meminta siswa yang maju untuk menyuguhkan jarinya secara bebas, sesuai dengan keinginan masing-masing siswa.
- 11) Guru dan siswa menghitung jari siswa yang disodorkan secara alfabetis (sambil menyanyikan lagu suku kata)
- 12) Huruf vokal atau suku kata terakhir dari jari yang terakhir disebut merupakan Huruf vokal atau suku kata yang harus dicari kartunya.
- 13) Siswa yang pertama menemukan kartu yang dicari akan mendapatkan skor 50 untuk tim.
- 14) Guru melakukan permainan ini berulang-ulang sampai semua siswa mendapat giliran bermain
- 15) Selanjutnya guru menyusun huruf-huruf dan suku kata menjadi kata yang harus dibaca siswa, kelompok yang dapat membaca kata yang dimaksud akan mendapatkan skor 100

Permainan ABC 5 Dasar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat, kesenangan, dan antusias belajar anak. Jika minat, kesenangan, dan antusias belajar anak sudah ada maka motivasi belajar anak menjadi tinggi. Semakin tinggi motivasi belajar anak maka semakin tinggi pula aktifitas belajar dan kemampuan membaca permulaan anak. Jika aktifitas belajar dan kemampuan membaca permulaan anak meningkat maka meningkat pula hasil belajar siswa.

Referensi:

- Ismail, Andang. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kurniawan, heru. (2015). *30 Permainan Kreatif Anak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Muniaroh, 2017. Mengasah Kecerdasan Bahasa Anak dengan Bermain ABC 5 Dasar. Tersedia dalam <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20170531101534/Mengasah-Kecerdasan-Bahasa-Anak-dengan-Bermain-ABC-5-Dasar>
- Setiawan, Hery Yuli. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (6)
- Subagiyo, Heru. (2016). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak*. Yogyakarta: P4TK Seni dan Budaya Yogyakarta.
- Yulita, Rizky. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

MODEL PEMBELAJARAN *ACCELERATED LEARNING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Accelerated learning*

Accelerated artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi, *accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan. *Accelerated learning* berusaha melakukan perubahan yang bersifat sistematis, bukan sekedar mekanis. *Accelerated learning* adalah cara belajar alamiah yang akarnya telah tertanam sejak zaman kuno dan telah dipraktikkan oleh setiap anak yang dilahirkan (Hamid, 2011 p. 47).

Accelerated learning digunakan sebagai pendekatan belajar paling maju pada masa sekarang dan mempunyai banyak manfaat. *Accelerated learning* didasarkan pada penelitian mengenai otak dan belajar menggunakan berbagai metode dan media. *Accelerated* pada dasarnya berarti semakin bertambah cepat. *Learning* didefinisikan sebagai sebuah proses perubahan kebiasaan yang di sebabkan oleh penambahan keterampilan, pengetahuan, atau sikap baru. Jika digabungkan, pembelajaran cepat berarti mengubah kebiasaan dengan meningkatkan kecepatan.

Accelerated learning dapat meningkatkan pembelajaran sebaik mungkin dengan cara yang menarik, menyenangkan, dengan mengesampingkan pendekatan pembelajaran yang kaku dan sunyi, sehingga dapat mengubah kebiasaan dengan meningkatkan kecepatan dalam pembelajaran. *Accelerated learning* cocok dengan semua gaya belajar dan memberi energi serta membuat proses belajar menjadi manusiawi kembali. *Accelerated learning* berusaha membuat belajar menyenangkan dan benar-benar sangat mementingkan hasil. *Accelerated learning* menginginkan siswa mengalami kegembiraan belajar. Kegembiraan yang dimaksud bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara. Namun, kegembiraan ini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna dalam pembelajaran. *Accelerated learning* bertujuan untuk menggugah sepenuhnya kemampuan belajar para pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, dan memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka *accelerated learning* dapat diartikan bahwa dalam pembelajarannya lebih menekankan praktik dengan mengaitkan materi terhadap kegiatan sehari-hari dan lingkungan digunakan sebagai media. Jika itu dilaksanakan maka peserta didik akan mudah memahami pembelajaran

Accelerated learning adalah model pembelajaran yang mampu menggugah sepenuhnya kemampuan belajar para pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, serta memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka. Model ini dapat meningkatkan pembelajaran sebaik mungkin dengan cara yang menarik, menyenangkan, dengan meningkatkan kecepatan dalam pembelajaran sehingga dapat mengubah kebiasaan belajar. *Accelerated learning* cocok dengan semua gaya belajar, memberi energi, dan membuat proses belajar menjadi manusiawi kembali. *Accelerated learning* berusaha membuat belajar menyenangkan dan benar-benar sangat mementingkan hasil.

Accelerated Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menciptakan sebuah lingkungan proses belajar yang bermakna dan mengedepankan munculnya emosi positif agar siswa dapat mengubah persepsinya terhadap pembelajaran dan memunculkan emosi positif agar siswa dapat mengubah persepsinya terhadap pembelajaran dan memunculkan potensi yang tersembunyi. Pembelajaran ini dicetuskan oleh Georgi Lozanov pada tahun 1976 (Lestari & Yudhanegara, 2015 p. 63).

Accelerated learning merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada teori belajar konstruktivisme (Baharuddin & Wahyuni, 2007 pp. 128-129), yang menekankan pembelajaran berpusat pada

siswa (Arends, 2008, p. 2) Pembelajaran berpusat pada siswa ini tidak hanya sekedar memupuk pengetahuan akan tetapi proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman belajar. Melalui pengalaman tersebut diharapkan dapat terjadi pengembangan berbagai aspek yang terdapat dalam individu, seperti aspek minat, bakat, kemampuan, potensi, dan kecerdasan.

Accelerated learning juga menginginkan siswa mengalami kegembiraan belajar. Kegembiraan yang dimaksud bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura, namun kegembiraan ini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna dalam pembelajaran. Peran guru disini adalah sebagai fasilitator dan pembimbing pada proses pembelajaran, tidak mendominasi pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran *accelerated learning* sangat cocok diterapkan untuk memperbaiki kesulitan belajar yang dialami siswa, sehingga hasil belajarnya meningkat

Menurut (Azmi, 2007) *accelerated learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki ciri cenderung luwes, gembira, mementingkan tujuan, bekerjasama, manusiawi, multi indrawi, bersifat mengasuh, mementingkan aktivitas serta melibatkan mental emosional dan fisik. (Rose, 2002, p. 16), mengatakan bahwa *accelerated learning* adalah teknik belajar yang alami, sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga belajar terasa lebih mudah dan lebih cepat. (Kuyper, 1999, p. 29), menegaskan bahwa *accelerated learning* menawarkan jembatan yang diperlukan untuk mencapai dan mempertahankan prestasi akademis yang tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa yang menerima pelajaran dengan *accelerated learning* dapat meningkatkan kemampuan belajar mereka, serta mempertahankan kemampuan di dunia kerja.

Accelerated learning atau menurut Jayne Nicholl, CBC (Cara Belajar Cepat) sebenarnya sudah kita alami sejak kita masih kecil. Karena belajar dengan pendekatan CBC ini adalah cara belajar yang mengacu pada cara orang belajar secara alamiah. Ketika kita masih anak-anak, kita telah mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari. Kita mempelajari semua pengetahuan dasar bukan dengan duduk diruang kelas, membaca buku, atau menatap layar komputer, melainkan berinteraksi dengan orang lain dan dengan dunia, dengan menggunakan seluruh tubuh, seluruh pikiran, segala sesuatu pada diri (Rose et al., 2002, p. 38).

Accelerated learning mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan bagi siswa dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Model pembelajaran ini menekankan pentingnya belajar secara kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa sehingga siswa dapat belajar lebih cepat dan dapat terjadi pemerataan konsep antar siswa. Suasana belajar lebih menyenangkan dapat tercipta dan terjadi interaksi yang aktif antar guru dengan siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif.

Menurut (Meier, 2002, pp. 54-55) untuk dapat melaksanakan program *accelerated learning*, maka harus memenuhi prinsip-prinsip dasar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh.
Belajar tidak hanya menggunakan otak (sadar, rasional, memakai otak kiri), dan verbal), tetapi juga melibatkan seluruh tubuh/ pikiran dengan segala emosi, indera, dan sarafnya.
- 2) Belajar adalah berkreasi, bukan mengonsumsi.
Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajar, melainkan sesuatu yang diciptakan pembelajar. Pembelajaran terjadi ketika seorang pembelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur dirinya sendiri yang telah ada.
- 3) Kerja sama membantu proses belajar mengajar.
Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial.
Persaingan di antara pembelajar memperlambat pembelajaran. Kerja sama di antara mereka mempercepatnya.
- 4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan.
Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada waktu secara linier, melainkan menyerap banyak hal sekaligus. Pembelajaran yang baik melibatkan orang pada banyak tingkatan secara simultan (sadar dan bawah sadar, mental, dan fisik) dan memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indra, jalan dalam sistem total

otak/tubuh seseorang. Bagaimanapun juga, otak bukanlah prosesor berurutan, melainkan prosesor paralel, dan otak akan berkembang pesat jika ia ditantang melakukan banyak hal sekaligus.

- 5) Belajar berasal dari mengerjakan hal itu sendiri (dengan umpan balik).
Belajar paling baik adalah belajar dengan konteks. Hal-hal yang dipelajari secara terpisah akan sulit diingat dan mudah menguap. Kita belajar berenang dengan berenang, cara mengelola sesuatu dengan mengelolanya, cara bernyanyi dengan bernyanyi, cara menjual dengan menjual, dan cara memperhatikan konsumen dengan memperhatikan kebutuhannya. Pengalaman yang nyata dan konkret dapat menjadi guru jauh lebih baik dari pada sesuatu hipotesis dan abstrak asalkan di dalamnya tersedia peluang untuk terjun langsung secara total, mendapatkan umpan balik, merenung dan menerjunkan diri kembali.

- 6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran.
Perasaan menentukan kualitas dan juga kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif menghalangi belajar. Perasaan positif mempercepatnya. Belajar yang penuh tekanan, menyakitkan dan bersuasana muram tidak dapat mengungguli hasil belajar yang menyenangkan, santai dan menarik hati.

Menurut (Hartono et al., 2012, pp. 84-85), terdapat beberapa prinsip dalam model pembelajaran *accelerated learning cycle* yaitu:

- 1) Belajar harus mengikutkan pikiran dan juga tubuh
- 2) Belajar merupakan proses menciptakan sebuah pengetahuan, karena pengetahuan bukan hanya sekedar diterima saja tetapi pengetahuan harus diciptakan oleh siswa. Guru perlu mendesain pembelajaran dan siswa harus aktif di dalam proses pembelajaran.
- 3) Dalam proses pembelajaran siswa harusnya tidak hanya diposisikan sebagai pendengar saja tetapi mereka harus lebih aktif dalam pembelajaran
- 4) Hal-hal yang nyata akan lebih mudah dipahami dibandingkan yang abstrak.
- 5) Memunculkan emosi positif sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan juga hasilnya.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Accelerated Learning*

Menurut (Colin & Nicholl, 2002, p. 94), model pembelajaran *accelerated learning* memiliki enam langkah dasar dan untuk memudahkannya, keenam langkah tersebut menggunakan singkatan M-A-S-T-E-R sebuah kata yang diciptakan oleh pelatih terkemuka Jayne Nicholl, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Motivating your mind* (memotivasi pikiran).
Guru perlu memotivasi siswa agar dapat memperoleh keadaan pikiran yang benar dalam belajar. Salah satu cara untuk memberikan motivasi adalah dengan menanamkan pada diri siswa apa manfaatnya bagi mereka dalam mempelajari suatu konsep. Sugesti- sugesti positif akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar dan proses pembelajaran akan terasa menyenangkan.
- 2) *Acquiring the information* (memperoleh informasi).
Siswa perlu mengambil dan menyerap fakta-fakta data subjek pelajaran yang dipelajari melalui cara yang paling sesuai dengan pembelajaran indrawi yang disukai.
- 3) *Searching out the meaning* (menyelidiki makna).
Pada tahap ini, setelah siswa memperoleh informasi maka langkah selanjutnya adalah siswa dituntut untuk memahami materi yang dipelajari yaitu dengan jalan guru memberikan sejumlah masalah atau pertanyaan yang mendorong siswa untuk menemukan sendiri penyelesaian masalah dalam bentuk LKS.
- 4) *Triggering the memory* (memicu memori).
Siklus pengulangan materi sangat penting dalam belajar karena dengan pengulangan maka informasi yang diperoleh dapat disimpan dalam memori jangka panjang. Guru dapat memilih dari beberapa cara yang dapat ditawarkan sebagai berikut :
 - a. Ajak para siswa mengulang butir-butir materi utama dengan cepat pada akhir setiap pelajaran
 - b. Minta siswa mengulang butir-butir utama setiap malam di rumah

- c. Ulangi butir-butir kunci dengan cepat pada awal sesi pelajaran berikutnya
- d. Ulangi butir-butir kunci dari pelajaran selama satu minggu
- e. Alokasi waktu sebulan sekali mengulangi butir kunci seluruh materi
- f. Alokasi waktu 1 hari penuh setiap 6 bulan untuk mengulang semua bahan pelajaran selama 6 bulan (dapat menggunkan peta materi)

5) *Exhibiting what you know* (memamerkan apa yang anda ketahui).

Ketika tes-tes dilakukan, bukan sebagai menang/ kalah tetapi sebagai umpan balik, maka para siswa mulai memandangnya sebagai petunjuk yang membantu demi kebaikan dan keberhasilan mereka sendiri-sendiri bukan sebagai alat paksa untuk menjatuhkan mereka. Manfaat evaluasi diperkuat ketika guru mengakui bahwa mereka mengukur seberapa baik siswa melakukan tugasnya.

Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa agar mereka dapat membuktikan bahwa mereka betul-betul paham dengan apa yang mereka pelajari.

Pada tahap ini siswa diminta untuk mengambil secara acak soal yang telah disediakan guru. Soal tersebut harus dipertanggungjawabkan. Siswa yang paling cepat siap diminta untuk mempresentasikan atau menuliskan di papan tulis dan menjelaskan kepada temannya. Setelah selesai guru mengumpulkan dan memberi penilaian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keaktifan siswa dalam mengerjakan LKS kelompok.

6) *Reflecting How you've learned* (merefleksikan bagaimana anda belajar).

Hakikat seorang pembelajar yang betul-betul independent adalah senantiasa peduli pada upaya untuk terus menerus meningkatkan kualitas belajarnya sendiri dan tidak dapat melakukannya tanpa berfikir tentangnya. Ini berarti seorang pembelajar selalu berfikir apa usaha terbaik untuk memperoleh hasil yang terbaik pula. Hal ini dapat dilakukan dengan selalu mengevaluasi cara belajar setiap hari. Dengan kata lain kecerdasan intrapersonal dituntut dalam hal ini, agar kajian terhadap kelebihan dan kekurangan diri dalam belajar lebih mendalam.

Menurut Meier (2002), ada empat tahap pembelajaran *accelerated learning*, yaitu:

1) Teknik persiapan, yaitu meliputi:

- (1) Menumbuhkan sugesti positif;
- (2) Ciptakan lingkungan fisik yang positif;
- (3) Tujuan yang jelas dan bermakna;
- (4) Manfaat bagi pembelajar;
- (5) Sarana persiapan belajar sebelum pembelajaran dimulai;
- (6) Lingkungan sosial yang positif; dan
- (7) Keterlibatan penuh pembelajar

2) Teknik penyampaian

Tahap penyampaian dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajar dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik, dan bukan hanya sesuatu yang dilakukan fasilitator, melainkan sesuatu yang secara aktif melibatkan pembelajar dalam menciptakan pengetahuan di setiap langkahnya.

3) Teknik pelatihan

Tahapan pelatihan merupakan intisari dari *accelerated learning*. Tanpa tahap penting ini tidak ada pembelajaran menurut Dave Meier. Tahap ini dalam siklus pembelajaran berpengaruh terhadap 70 % (atau lebih) pengalaman belajar secara keseluruhan. Dalam tahap inilah pembelajaran yang sebenarnya berlangsung.

4) Teknik penampilan

Belajar adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan dan kearifan menjadi tindakan. Nilai setiap program belajar terungkap

hanya dalam tahap ini ketika pembelajaran diterapkan pada pekerjaan. Tujuan dari teknik penampilan ini adalah memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan. Setelah mengalami tiga tahap sebelumnya dalam proses pembelajaran, kita perlu memastikan bahwa orang melaksanakan pengetahuan dan ketrampilan baru mereka pada pekerjaan mereka dengan cara-cara yang dapat menciptakan nilai nyata bagi diri mereka sendiri, organisasi dan klien organisasi.

C. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Accelerated learning*

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *accelerated learning* dengan pada 6 langkah M-A-S-T-E-R adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi.
- 2) Membiasakan siswa menganalisa permasalahan
- 3) Melatih kecepatan berfikir siswa 4. Siswa menjadi kreatif

Referensi

- Arends, Richard I. (2008). *Learning to Teach* (terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, H.&Wahyuni, E.N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.Yogyakarta: AR-Ruzz Media Group.
- Colin dan Nicholl. (2002). *Accelerated Learning For 21st Century*. Bandung: Nuansa.
- Hamid, Moh. Sholeh. (2011). *Metode Edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press
- Hartono dkk. (2012). *Paikem Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa Publising.
- Kuyper-Erland, J. (1999). *Brain-Based Learning Longitudinal Study Reveals Solid Academic Achievement Maintenance With Accelerated Learning Practice*. *Journal of Accelerated Learning and Teaching*, 24, 3-32.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, M.Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Meier, D. (2002). *The Accelerated learning: Handbook, Panduan Kreatif dan efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan* (Terjemahan). Bandung: Kaifa.
- Rose, C. (2002). *K-U-A-S-A-I lebih cepat : Buku Pintar Accelerated learning*, (Terjemahan). *MASTER It Faster* oleh Femmy Syahrani. Bandung: Kaifa.
- Rose, Colin dan Nichol, Malcolm J. (2002). *Cara Belajar Cepat Abad XXI*. Bandung: Nuansa.

METODE PEMBELAJARAN *ACTIVE DEBATE*

A. Deskripsi Model Pembelajaran *Active Debate*

Metode *active debate* (debat aktif) adalah metode pembelajaran yang unik karena mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dan berkompetisi dalam pembelajaran. Zulyetti (2014) mengungkapkan bahwa metode debat aktif pertama kali diperkenalkan Melvin L. Silberman. Penerapan metode debat aktif tepat dilakukan untuk mendukung paradigma pendidikan abad 21, yang didukung oleh berbagai keunggulan yang ada dapat membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut (Silberman, 2006, p. 141), di dunia pendidikan, debat bisa menjadi metode berharga untuk meningkatkan pemikiran dan perenungan terutama jika anak didik diharapkan mampu mengemukakan pendapat yang pada dasarnya bertentangan dengan diri mereka sendiri.

Metode debat aktif termasuk dalam kategori pembelajaran aktif (*active learning*), yaitu pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa di kelas dan berkompetisi dalam pembelajaran. Secara umum debat adalah adu pendapat/ argumen yang dilakukan oleh dua pihak baik perseorangan maupun kelompok, yaitu pro dan kontra. Oleh karena itu, debat aktif (*Active debate*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik. Materi ajar dipilih menjadi paket pro dan kontra. Pada dasarnya agar semua model berhasil seperti yang diharapkan pembelajaran kooperatif, setiap model harus melibatkan materi yang memungkinkan peserta didik saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (*Interdependen*) untuk menyelesaikan tugas.

Menurut (Zaini et al., 2008, p. 38), metode debat aktif adalah metode yang membantu anak didik menyalurkan ide, gagasan dan pendapatnya. Kelebihan metode ini adalah pada daya membangkitkan keberanian mental anak didik dalam berbicara dan bertanggung jawab atas pengetahuan yang didapat melalui proses debat, baik di kelas maupun diluar kelas. Menurut (Santoso, 2004, p. 1), proses debat aktif adalah suatu bentuk retorika modern yang pada umumnya tercirikan oleh adanya dua pihak atau lebih yang melangsungkan komunikasi dengan bahasa dan saling berusaha mempengaruhi sikap dan pendapat orang atau pihak lain agar mereka mau melaksanakan, bertindak, mengikuti atau sedikitnya mempunyai kecenderungan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pembicara atau penulis, dengan melihat jenis komunikasinya lisan atau tulisan.

Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa serta untuk membuat suatu keputusan (Sanjaya, 2009, p. 154) dan untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang kontroversial serta memiliki sikap demokratis dan saling menghormati terhadap perbedaan pendapat (Ismail, 2008: 81). Selain itu, debat aktif bertujuan untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang atau pihak lain agar mereka mau percaya dan akhirnya melaksanakan, bertindak, mengikuti atau setidaknya mempunyai kecenderungan sesuai apa yang diinginkan dan dikehendaki oleh pembicara atau penulis, melihat jenis komunikasinya lisan atau tulisan (Subari, 2002, p. 22)

B. Aspek-Aspek *Active Debate*

Aspek-aspek debat aktif, terdiri atas:

1) Tema.

Tema sebaiknya memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Masalah yang menarik dan aktual atau diaktualisasikan untuk dapat mengundang pendapat kritis dan rasa ingin tahu pendengar;
- b. Ditentukan dan dipublikasikan terlebih dahulu sebelum debat itu sendiri dilaksanakan;
- c. Isi tema telah atau sudah diketahui secara keseluruhan.

2) Moderator.

Moderator adalah orang yang memimpin jalannya debat. Sebagai pemimpin, moderator bertindak memandu, menengahi, semacam mewasiti pembicaraan dalam debat

3) Peserta.

Peserta adalah orang yang mengambil peran dan terlibat langsung untuk menyumbangkan gagasan dalam sebuah debat. Peserta debat bisa terdiri dari perseorangan atau kelompok. Peserta dibagi kedalam dua pihak atau lebih yang berseberangan, yaitu pihak pendukung dan pihak penyangkal. Pihak pendukung harus mengajukan usul negatif atau sanggahan terhadap kandungan tema yang disuguhkan dalam debat

4) Pendengar.

Debat dapat saja dihadiri oleh para pendengar dari berbagai kalangan, para pendengar dituntut untuk memperhatikan jalannya perdebatan secara aktif, karena pada akhir debat para pendengar biasanya di minta untuk menyampaikan opini atau pemberian suara terhadap hasil debat.

5) Waktu.

Hendaknya penjabaran alokasi waktu dijabarkan kepada peserta debat terlebih dahulu sebelum debat dimulai.

C. Langkah-langkah Pembelajaran *Active Debate*

Menurut (Zaini et al., 2008, pp. 38-39), langkah-langkah dalam metode ini adalah sebagai berikut

- 1) Kembangkan sebuah pernyataan yang kontroversial yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 2) Bagi kelas kedalam dua tim. Mintalah satu kelompok yang pro dan kelompok yang kontra.
- 3) Buat dua sampai empat sub kelompok dalam masing-masing kelompok debat.
- 4) Minta setiap kelompok untuk menunjuk wakil mereka, dua atau tiga orang sebagai juru bicara dengan posisi duduk saling berhadapan.
- 5) Siapkan dua sampai empat kursi untuk para juru bicara pada kelompok pro dan jumlah kursi yang sama untuk kelompok yang kontra. Siswa yang lain duduk dibelakang juru bicara.
- 6) Setelah mendengar argument pembuka, hentikan debat dan kembali kesub kelompok untuk mempersiapkan argument, mengkaunter argument pembuka dari kelompok lawan. Setiap sub kelompok memilih juru bicara, usahakan yang baru.
- 7) Lanjutkan kembali debat. Juru bicara yang saling berhadapan diminta untuk memberikan counter argument. Ketika debat berlangsung, peserta yang lain didorong untuk memberikan catatan yang berisi usulan argument atau bantahan. Minta mereka bersorak atau bertepuk tangan untuk masingmasing argument dari para wakil kelompok.
- 8) Pada saat yang tepat akhiri debat. Tidak perlu menentukan kelompok mana yang menang, buatlah kelas melingkar. Pastikan bahwa kelas terintegrasi dengan meminta mereka duduk berdampingan dengan mereka yang berada di kelompok lawan. Diskusikan apa yang peserta didik pelajari dari pengalaman debat tersebut. Minta peserta didik untuk mengidentifikasi argument yang paling baik menurut mereka.

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Active Debate*

Keunggulan metode debat aktif, diantaranya adalah dapat mengembangkan dan membangkitkan daya kreativitas maupun daya tarik peserta didik (Djunadi, 2010, pp. 61-76) dan Kelebihan lain ditegaskan bahwa metode debat aktif bermanfaat untuk peserta didik agar membiasakan mencari argumentasi kuat yang berguna untuk memecahkan suatu masalah kontroversial serta mengembangkan sikap demokratis dan saling menghormati terhadap perbedaan pendapat Ismail (2008).

Adapun Kelemahannya adalah memerlukan waktu yang dibutuhkan cukup panjang, pengorganisasian yang harus matang dan cakap, seringkali didominasi oleh satu dua orang dan kalau tidak cakap moderatornya biasanya pembicaraan jadi melebar.

Referensi:

- Ismail SM. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM.* , Semarang: Rasail Media Group.
- Djunadi, D.I. (2010). Efektivitas Penerapan Metode Active Debate dalam Pembelajaran Sosiologi. *Jurnal Dimensia*, 4(1), 61-76.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media Group.
- Santoso, Ardi. (2004). *Menang Dalam Debat.* Semarang: Elfhar.
- Silberman, M. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Bandung: Nusa Media.
- Subari, Andi. (2002). *Seni Negoisasi.* Jakarta: Efhar.
- Zaini, Hisyam dkk., (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Zulyetti. 2014. Penerapan Metode Active Debate dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 14-21.

MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE KNOWLEDGE SHARING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing*

Secara bahasa *active knowledge sharing* berarti saling tukar pengetahuan. Strategi *active knowledge sharing* merupakan sebuah strategi pembelajaran dengan memberikan penekanan kepada siswa untuk saling membantu menjawab pertanyaan yang tidak diketahui teman lainnya. Artinya bahwa siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan disilahkan untuk mencari jawaban dari teman yang mengetahui jawaban tersebut dan siswa yang mengetahui jawabannya ditekankan untuk membantu teman yang kesulitan. Konsep strategi ini hampir sama dengan strategi *every one is teacher*, bahwa ilmu pengetahuan yang didapat tidak selamanya hanya berasal dari seorang guru saja akan tetapi setiap siswa juga bisa memberikan ilmu atau informasi kepada teman-teman yang lainnya.

Active knowledge sharing dapat membentuk siswa dalam kerja sama tim dalam diskusi (bertukar pengetahuan) dan dapat membuat siswa siap materi terlebih dahulu karena sebelum materi diajarkan siswa diberikan pertanyaan terlebih dulu yang berkaitan dengan materi. *Active knowledges sharing* dapat melibatkan siswa secara aktif, dimana mereka dalam kelompoknya dapat berdiskusi. *Active knowledge sharing* adalah salah satu strategi yang dapat membawa peserta didik untuk siap belajar materi pelajaran dengan aktif. Strategi ini dapat digunakan untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik disamping untuk membentuk kerjasama tim dan dapat dilakukan atau diterapkan untuk semua mata pelajaran.

Ada beberapa definisi *active knowledge sharing* yang disampaikan para ahli pendidikan, diantaranya:

- 1) (Zaini et al., 2008, p. 22), menyatakan bahwa model pembelajaran *active knowledge sharing* adalah model pembelajaran dapat membuat siswa siap belajar materi pembelajaran dengan cepat serta dapat meningkatkan siswa dalam membentuk kerjasama tim.
- 2) (Silberman, 2006, p. 100), menyebutkan bahwa *active knowledge sharing* merupakan cara bagus untuk mengenalkan siswa kepada materi pelajaran yang akan diajarkan, dapat menilai tingkat pengetahuan siswa serta melakukan kegiatan pembentukan tim.
- 3) (Majid & Chitra, 2013), yang menyatakan *active knowledge sharing* membawa banyak manfaat bagi peserta didik seperti prestasi akademik yang lebih baik, peningkatan komunikasi dan keterampilan interpersonal, penghargaan untuk ide-ide dan sudut pandang yang beragam.
- 4) (Majid, 2013, p. 1), model pembelajaran *active knowledge sharing* adalah pada model pembelajaran dengan sistem saling tatap muka partisipasi dalam kelas memungkinkan peserta didik untuk menyajikan pengalaman dan sudut pandang mereka, dan sebagai hubungan timbal balik dari instruktur dan teman mereka. Peserta didik dapat berbagi pengalaman hidup nyata mereka dengan teman sekelas sehingga membuat belajar lebih interaktif dan menarik.

Model pembelajaran *active knowledge sharing* ini, guru memberikan variasi yaitu dengan memberi masing-masing peserta didik sebuah kartu indeks. Peserta didik diminta untuk menuliskan informasi yang mereka yakini akurat mengenai materi pembelajaran. Kemudian peserta didik diajak bergerak dengan berbagi apa yang telah ditulis dalam kartu tersebut. Peserta didik didorong untuk memperoleh informasi baru yang dikumpulkan dari para peserta didik yang lain. Ketika sekelompok sudah penuh, ulaslah informasi yang dikumpulkan (Silberman, 2007).

Model pembelajaran *active knowledge sharing* ini dikenal dengan kegiatan saling tukar ide yang melibatkan peserta didik secara aktif dan menggali potensi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan model pembelajaran *active knowledge sharing*, peserta didik belajar saling membantu antar individu satu dengan individu yang lain untuk mengungkapkan ide dan gambaran-gambaran terkait materi yang diajarkan oleh guru.

B. Tujuan Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing*

Adapun tujuan dari penerapan strategi pembelajaran *active knowledge sharing* antara lain adalah:

- 1) Menarik peserta didik dengan segera kepada materi pelajaran.
Strategi *active knowledge sharing* dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam mata pelajaran untuk membangun perhatian dan minat mereka, membangun keingin-tahuan mereka dan merangsang berfikir
- 2) Mengukur tingkat pengetahuan para peserta didik.
Pada kenyataannya, tidak semua peserta didik dapat berkembang sesuai dengan apa yang telah di-rumuskan dalam program pembelajaran. Ada siswa yang pengetahuannya lebih tinggi dari pada teman-teman lainnya begitu pula ada siswa yang tingkat pengetahuannya masih rendah dibanding rata-rata. Oleh karena itu pengamatan selalu perlu dilakukan oleh seorang guru guna memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang tingkat pengetahuannya rendah.
strategi *active knowledge sharing* juga berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan para peserta didik. Artinya bahwa strategi ini selain sebagai sebuah proses dalam pembelajaran juga bisa digunakan sekaligus sebagai alat evaluasi.

C. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing*

Strategi pembelajaran *active knowledge sharing* merupakan salah satu pembelajaran aktif, sehingga prinsip-prinsip pembelajaran *active knowledge sharing* pun berkaitan dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif, Prinsip-prinsip tersebut dibagi menjadi 5 yaitu:

- 1) Stimulus belajar
Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal atau bahasa, visual, auditif, taktik dan lain-lain. Stimulus hendaknya benar-benar mengkomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa.
Cara pertama, perlu adanya pengulangan sehingga membantu siswa dalam memperkuat pemahamannya. Cara kedua, siswa menyebutkan kembali pesan yang disampaikan guru kepadanya. Cara pertama dilakukan oleh guru sedangkan cara kedua menjadi tugas siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Kedua cara tersebut pada hakikatnya adalah stimulus belajar yang diupayakan oleh guru pada waktu ia belajar.
- 2) Perhatian dan motivasi
Perhatian dan motivasi merupakan pra syarat utama dalam proses belajar mengajar, agar hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak akan optimal. Perhatian dan motivasi belajar siswa tidak akan lama bertahan selama proses belajar mengajar berlangsung. Oleh sebab itu, perlu diusahakan oleh guru. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain dengan melalui cara mengajar yang bervariasi mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media dan alat Bantu yang menarik perhatian siswa seperti gambar, photo, diagram dan lain-lain (Nasution, 1995, p. 9).
- 3) Respon yang dipelajari
Belajar adalah proses yang aktif sehingga, apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respon siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil belajar yang dikehendaki. Keterlibatan atau respon siswa terhadap stimulus guru bisa meliputi berbagai bentuk perhatian, proses internal terhadap kegiatan belajar seperti memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, menilai kemampuan dirinya dalam menguasai informasi, melatih diri dalam menguasai informasi yang diberikan oleh guru dan lain-lain (Nasution, 1995, p. 20).
- 4) Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulang kembali manakala diperlukan. Ini berarti bahwa apabila respon siswa terhadap stimulus guru memuaskan kebutuhannya, maka siswa cenderung untuk mempelajari tingkah laku tersebut. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Penguat belajar yang berasal dari luar seperti nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, ganjaran, hadiah dan lain-lain, merupakan cara untuk memperkuat respon siswa. Sedangkan penguat dari dalam dirinya bisa terjadi apabila respon yang dilakukan oleh siswa betul-betul memuaskan dirinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

5) Pemakaian dan pemindahan

Pikiran manusia memiliki kesanggupan menyimpan informasi yang tidak terbatas jumlahnya. Dalam hal penyimpanan informasi yang tak terbatas ini penting sekali pengaturan dan penempatan informasi sehingga dapat digunakan kembali apabila diperlukan. Pengingatan kembali informasi yang telah diperoleh tersebut cenderung terjadi apabila digunakan dalam situasi yang serupa. Dengan kata lain, perlu adanya asosiasi (Nasution, 1995, p. 20)

D. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Active Knowledge Sharing*

Menurut Silberman (2007), model pembelajaran *active knowledge sharing* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok belajar heterogen dan mengatur tempat duduk peserta didik agar setiap anggota kelompok dapat saling bertatap muka.
- 2) Guru menyiapkan daftar pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.
- 3) Mintalah peserta didik menjawab berbagai pertanyaan dengan sebaik-baiknya. Dengan memberikan pertanyaan kepada anak didik, maka akan memancing peserta didik untuk berusaha mengungkapkan ide-ide mereka.
- 4) Kemudian ajaklah peserta didik berkeliling dalam kelompok untuk mencari teman yang dapat membantu menjawab pertanyaan yang tidak diketahui atau diragukan jawabannya. Tekankan pada mereka untuk saling membantu satu sama lain.
- 5) Guru dapat mengulangi jawaban peserta didik dengan tanya jawab, agar peserta didik lainnya memiliki gambaran yang jelas tentang pola pikir peserta didik yang telah menjawab pertanyaan tersebut.
- 6) Kumpulkan kembali seisi kelas dan ulaslah jawaban-jawabannya. Isilah jawaban-jawaban yang tidak diketahui dari beberapa peserta didik. Gunakan informasi itu sebagai jalan memperkenalkan topik-topik penting di kelas itu.

Menurut (Ardichvili et al., 2002, p. 100), langkah-langkah dalam strategi *active knowledge sharing* yaitu:

- 1) Sediakan daftar pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Dapat juga menyertakan beberapa atau semua dari kategori-kategori berikut ini:
 - (1) Kata-kata untuk didefinisikan;
 - (2) Pertanyaan pilihan ganda mengenai fakta atau konsep;
 - (3) Orang yang hendak diidentifikasi;
 - (4) Pertanyaan-pertanyaan tentang tindakan yang bisa diambil oleh seseorang dalam situasi tertentu;
 - (5) Kalimat tidak lengkap
- 2) Perintahkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan itu sebaik yang mereka bisa;
- 3) Kemudian perintahkan mereka untuk menyebar didalam ruangan kelas, mencari siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang mereka sendiri tidak tahu menjawabnya. Doronglah siswa untuk saling membantu;

- 4) Perintahkan mereka untuk kembali ketempat semula dan bahaslah jawaban yang mereka dapatkan. Isilah jawaban yang tidak saatupun siswa bisa menjawabnya. Gunakan informasi ini sebagai cara untuk memperkenalkan topik-topik penting dalam mata pelajaran.

Strategi *active knowledge sharing* yang digunakan adalah metode tanya jawab. Tanya jawab yang terjadi pada strategi ini adalah tiga arah yaitu guru ke siswa, siswa ke siswa lalu siswa ke guru.

E. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing*

Menurut (Ariasa et al., 2014, pp. 2-10), model *active knowledge sharing* memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya kolaborasi melibatkan peserta didik bukan hanya mental tetapi juga melibatkan fisik, memberikan efek sosial dari belajar aktif melalui model pembelajaran *active knowledge sharing*, adanya motivasi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung yang dapat membantu meningkatkan prestasi.

Adapun kelemahannya adalah diantaranya siswa sulit dikondisikan kecuali pada pembahasan yang mereka suka dan kuasai saja; Pengetahuan siswa yang masih minim sehingga proses sharing kadang berjalan pasif; dan butuh persiapan yang matang bagi siswa untuk materi yang belum di ketahui siswa sama sekali.

Menurut (Sudjana, 2008, p. 20), kelebihan strategi *active knowledge sharing* adalah:

- 1) Strategi ini dapat menjadikan siswa aktif dalam mencari jawaban yang diberikan guru;
- 2) Untuk melatih siswa;
- 3) Agar dapat bekerja sama dengan temannya; dan
- 4) Menambah pengetahuan siswa, siswa yang pertamanya tidak mengetahui sama sekali jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru menjadi tahu yakni diperoleh dari temannya.

Sedangkan kekurangan dari strategi *active knowledge sharing* ini adalah strategi ini bagi siswa yang tidak mau mencari jawaban atau siswa yang pasif, dia hanya menunggu atau menanyakan jawaban dari temannya saja tanpa ia mencari jawaban itu dahulu dengan kemampuan sendiri.

Referensi:

- Ariasa, I. K., Wiyasa, I. K., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SD gugus Peliatan Ubud Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1), 2-10.
- Dewi, A. N. (2012). Pengaruh Penggunaan Model Active Knowledge Sharing Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Minat Belajar Peserta didik SMA N 2 Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 9 (1), 30.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid & Citra. (2013). *Role of Knowledge Sharing in the Learning Process*. *LICEJ*. 2(1).
- Silberman, M. L. (2007). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zaini, H., Bermawy, M dan Sekar, A A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insani Mada.
- Nasution. (1995). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ardichvili, Alexander; Page, Vaughn; and Tim Wentling. (2002). *Motivation and Barriers to Participation In Virtual Knowledge-sharing Communities Of Practice. Presented at the OKLC 2002 Conference. Athens Greece.*
- Sudana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar* (Cetakan. XI). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Active learning*

Active learning merupakan konsekuensi logis dari hakikat belajar dan hakikat mengajar. Hampir tidak pernah terjadi proses belajar tanpa adanya keaktifan individu atau siswa yang belajar. Permasalahannya hanya tertletak dalam kadar atau bobot keaktifan belajar siswa. Ada keaktifan belajar kategori rendah, sedang dan ada pula keaktifan belajar kategori tinggi. Dengan demikian hakikat *active learning* pada dasarnya adalah cara atau usaha mempertinggi atau mengoptimalkan kegiatan belajar siswa dalam proses pengajaran (Sudjana, 1996, p. 20).

Konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai siswa peserta belajar yang aktif (Uno & Nurdin, 2011, p. 10).

Sebagai konsep, *active learning* adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subyek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga ia betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 1996, p. 53). Pengertian tersebut menunjukkan bahwa belajar aktif menempatkan siswa sebagai inti dalam kegiatan belajar mengajar siswa dipandang sebagai objek dan subjek didik. Dilihat dari subyek didik, *active learning* merupakan proses kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam rangka belajar.

Belajar aktif dapat dilihat dari dua segi, yakni dari segi siswa, yang berarti bahwa belajar aktif merupakan proses kegiatan yang dilakukan siswa dalam rangka belajar. Aktifitas ini dapat berupa aktifitas fisik, mental, maupun keduanya. Ada juga yang lebih menekankan pada keaktifan mental, meskipun untuk mencapai maksud ini dipersyaratkan keterlibatan langsung berbagai keaktifan fisik (Ahmadi & Prasetyo, 2005, p. 120).

Model pembelajaran aktif memungkinkan siswa dan guru terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitarnya, lebih terlatih untuk berprakarsa, berpikir secara sistematis, kritis dan tanggap, sehingga dapat menyelesaikan masalah sehari-hari melalui penelusuran informasi yang bermakna baginya. Sedangkan guru dituntut untuk bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis, dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dilihat dari segi guru atau pengajar, *Active learning* merupakan bagian strategi mengajar yang menuntut keaktifan optimal subyek didik. Bertitik tolak dari uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan *active learning* adalah salah satu cara strategi belajar mengajar yang menuntut keaktifan dan partisipasi subyek didik seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara lebih efektif dan efisien (Sudjana, 1996, p. 21).

Dalam model pembelajaran aktif *active learning* setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. (Mulyasa, 2004, p. 241)

B. Karakteristik *Aktif Learning*

Ada beberapa teknik-teknik yang menjadikan siswa untuk mengambil peran aktif semenjak awal diantaranya (Silberman, 2006: 23):

- 1) Pembentukan tim: membantu siswa menjadi lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dan saling ketergantungan;

- 2) Penilaian serentak: mempelajari tentang sikap, pengetahuan, dan pengalaman siswa;
- 3) Pelibatan belajar secara langsung: menciptakan minat awal terhadap pembelajaran.

Menurut Raka Joni dalam Dimiyanti (1999: 120), karakteristik dari active learning adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara belajar mandiri, siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan.
- 2) Guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, guru bukan satunya sumber informasi, guru merupakan salah satu sumber belajar yang harus memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
- 3) Tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengajar standar akademis, selain pencapaian standar akademis, kegiatan di tekankan mengembangkan kemampuan siswa secara utuh dan seimbang.
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreatifitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
- 5) Penilaian dilaksanakan untuk mengamati dan mengatur kegiatan dan kemajuan siswa serta mengukur berbagai keterampilan yang tidak dikembangkan misalnya keterampilan berbahasa, keterampilan sosial, keterampilan lainnya serta mengukur hasil belajar siswa.

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Aktif

Menurut Muhtadi, Ali (tt), model aktif learning memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Orientasi Awal
Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah mendeskripsikan ruang lingkup materi, mengemukakan tujuan, menyampaikan prosedur pembelajaran, teknik penilaian hasil belajar, dan menyampaikan alternatif bahan sumber belajar, serta memotivasi keaktifan siswa baik dalam kerja tim maupun dalam interaksi pembelajaran antar tim (aktif memperhatikan, menyimak, mendengarkan, mencatat/mengolah informasi, bertanya, berpendapat, dan membaca bahan perkuliahan, serta aktif dalam kerja kelompok).
- 2) Pembentukan dan penugasan tim
Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi karakteristik siswa, menetapkan jumlah tim dan jumlah anggotanya, serta menetapkan dan menginformasikan keanggotaan tim. Menyampaikan kisi-kisi materi dan memberikan tugas (pertanyaan) untuk dikerjakan dalam sebuah tim kerja sesuai dengan topik dan indikator kompetensi yang harus dikuasai siswa.
- 3) Eksplorasi
Pada tahap ini, siswa bersama tim kerjanya mencari dan membaca bahan sumber belajar, mendiskusikan dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan, serta menyusun bahan media presentasi.
- 4) Belajar Menjadi Tim Ahli
Pada tahap ini, siswa melaksanakan peer teaching dalam tim masing-masing secara bergantian sampai semua anggota tim menjadi ahli dalam topik yang perlu dipresentasikan di hadapan tim lain.
- 5) Re-Orientasi
Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menjelaskan langkah pembelajaran selanjutnya, mengingatkan kembali sistem penilaian, mendorong keterlibatan aktif semua siswa selama presentasi dan diskusi kelas.
- 6) Presentasi Tim dalam Kelas
Kegiatan pada tahap ini adalah mengundi tim yang harus persentasi atau topik yang harus dipresentasikan, mengundi satu orang yang harus mewakili tim untuk presentasi, presentasi materi tim, menanyakan kepada seluruh siswa tentang kejelasan inti materi yang telah dipresentasikan, memberi kesempatan pada

anggota lain dari tim penyaji untuk memperjelas penyajian materi. Tanya jawab dan diskusi kelas dengan tim penyaji.

7) Pengecekan Pemahaman

Kegiatan pada tahap ini adalah menunjuk 2 - 4 orang secara acak di luar tim penyaji untuk mempresentasikan ulang materi sesuai pemahamannya dengan bergantian. Memonitor tingkat pemahaman siswa terhadap materi, Memberi kesempatan anggota tim penyaji yang lain untuk memperjelas kembali materi yang belum dipahami siswa di luar tim penyaji.

8) Refleksi dan Penyimpulan

Kegiatan pada tahap ini adalah menjelaskan kembali beberapa pertanyaan yang belum terjawab dengan benar dan jelas oleh tim penyaji, memberikan rangkuman materi untuk mempertegas pemahaman siswa, memberi kesempatan setiap siswa untuk bertanya, menjawab dan menanggapi pertanyaan siswa.

9) Evaluasi Formatif: Memberikan beberapa pertanyaan singkat berkaitan dengan materi yang baru selesai dikaji untuk dikerjakan setiap mahasiswa dengan cepat secara tertulis.

D. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Active Learning

Model pembelajaran aktif learning memiliki kelebihan , diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik
- 2) Penekanan pada menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan
- 3) Sangat menyenangkan
- 4) Memberdayakan semua potensi dan indra peserta didik
- 5) Menggunakan metode yang bervariasi
- 6) Menggunakan banyak media
- 7) Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.
- 8) Siswa akan lebih mudah memahami pelajaran bahkan mereka akan sangat menikmati pelajaran yang akan diberikan
- 9) Kreatifitas siswa akan lebih berkembang
- 10) Meningkatkan Life Skill (keterampilan hidup), sehingga dalam kehidupan sehari-hari siswa bisa lebih mandiri.

Adapun kelemahan-kelemahan antara lain:

- 1) Peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik
- 2) Pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus.
- 3) Perlu kreatifitas guru dalam menemukan resources (bahan ajaran)
- 4) Perlu pengawasan yang lebih intensif dalam mengarahkan siswa didik
- 5) Perlu menyiapkan alat bantu belajar (teaching aid) seperti : alat-alat, bahan-bahan dan tentunya tempat.

Referensi

- Ahmadi, Abu & Prasetyo, Joko Tri . (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dimiyanti, Mujiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Muhtadi, Ali. (tt). <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132280878/penelitian/19.+Model+Pembelajaran+Aktif-Prosiding+Seminar+Internasional-PPs+UPI+Bandung.pdf>
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin. (2011). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning*, Terjemahan Raisul Muttaqien. 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusa Media.

MODEL PEMBELAJARAN ADVOKASI

A. Definisi Model Pembelajaran Advokasi

Model pembelajaran advokasi merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered advocacy learning*) sering diidentikkan dengan proses debat. Pembelajaran advokasi dipandang sebagai suatu pendekatan alternatif terhadap pengajaran didaktis di dalam kelas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari isu-isu sosial dan personal melalui keterlibatan langsung dan partisipasi pribadi. Model pembelajaran advokasi menuntut para peserta didik terfokus pada topik yang telah ditentukan sebelumnya dan mengajukan pendapat yang bertalian dengan topik tersebut.

Model Pembelajaran Advokasi merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered advocacy learning*) sering diidentikkan dengan proses debat (Hamalik, 2009, p. 38). Pembelajaran advokasi dipandang sebagai suatu pendekatan alternatif terhadap pengajaran didaktis di dalam kelas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari isu-isu sosial dan personal melalui keterlibatan langsung dan partisipasi pribadi. Model pembelajaran advokasi menuntut para peserta didik terfokus pada topik yang telah ditentukan sebelumnya dan mengajukan pendapat yang bertalian dengan topik tersebut. Asumsi dasar yang menjadi karakteristik model pembelajaran advokasi ini adalah bahwa manusia cenderung senang berkelompok senang menjalin hubungan, hidup berdampingan dan dapat bekerja sama (Kosasih, 2014, p. 102).

Model pembelajaran advokasi dipelopori oleh Donal Oliver James P. Shaver yang didasarkan atas pemahaman masyarakat dimana setiap orang berbeda pandangan dan prioritas satu sama lain dan nilai-nilai social yang saling berbeda satu sama lain, sehingga di sini siswa dibimbing dan diajarkan bagaimana cara menganalisis dan mendiskusikan isu-isu social tersebut berdasarkan fakta dan teori yang valid (Hamzah, 2014, p. 31).

Pembelajaran advokasi dipandang sebagai suatu pendekatan alternative terhadap pengajaran didaktis di dalam kelas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari isu-isu social dan personal melalui keterlibatan langsung dan partisipasi pribadi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk belajar berpikir secara sistematis tentang isu-isu kontemporer yang sedang terjadi dalam masyarakat. Metode pembelajaran advokasi menuntut para peserta didik terfokus pada topic yang telah ditentukan sebelumnya dan mengajukan pendapat yang bertalian dengan topic tersebut (Beny, 2009, p. 8)

Jadi pada dasarnya model pembelajaran advokasi sangat berharga untuk meningkatkan pola pikir dan perenungan, terutama jika peserta didik dihadapkan mengemukakan pendapat yang bertentangan dengan mereka sendiri. Hal ini juga merupakan pembelajaran debat yang secara aktif melibatkan setiap peserta didik di dalam kelas tidak hanya mereka yang berdebat.

Dalam proses debat terdapat dua regu, yakni regu yang mendukung suatu kebijakan (*affirmative*) dan regu lawannya ialah regu oposisi (*negatif*). Masing-masing regu menyampaikan pandangan/ pendapatnya disertai dengan argumentasi, bukti, dan berbagai landasan, serta menunjukkan bahwa pandangan pihak lawannya memiliki kelemahan, sedangkan pendapat regunya sendiri adalah yang terbaik. Tiap regu berupaya menyakinkan kepada pengamat, bahwa pandangan/pendapat regunya paling baik dan harus diterima. Jadi, tiap regu bertanggung jawab secara menyeluruh atas posisi regunya, disamping adanya tanggung jawab dari setiap anggota regu.

Di samping itu masing-masing regu mempunyai peranan yang berbeda-beda saat debat berlangsung dalam proses belajar mengajar. Adapun peranan tersebut digambarkan sebagai berikut (Hamalik, 2009, p. 231)

1) Peranan Regu Pendukung

Esesnsi regu pendukung (*affirmative*) adalah menyatakan “ya” terhadap proposisi. Pendukung menghendaki perubahan dari status quo dan merekomendasikan suatu kebijakan untuk diapdosikan. Tanggung jawab dari regu pendukung ialah mengklarifikasi makna proposisi dengan cara mendefinisikan istilah-istilah yang samar-samar atau belum jelas, sedangkan istilah yang sudah dipahami tidak perlu didefinisikan.

Tanggung jawab berikutnya adalah menyajikan prima fasie case bagi posisi mereka. Pada awal pembicaraan atau penampilan pihak pendukung menyajikan berbagai alasan dan memberikan bukti-bukti sehingga perubahan sangat dibutuhkan. prima fasie case ini pada gilirannya merangsang kegiatan debat selanjutnya, jika tidak maka berarti kelompok dianggap menang dan debat berakhir.

Pada waktu menyampaikan prima fasie case, pendukung perlu mengisolasi isu-isu, merumuskannya menjadi masalah yang dipertentangkan, dan kemudian mensubtansikan masalah tersebut dengan bukti dan logika. Suatu isu dalam debat merupakan suatu pertanyaan pokok tentang fakta atau teori yang akan membantu menetapkan keputusan akhir. Isu-isu tersebut adalah esensial untuk proposisi tergantung pada keputusan yang dibuat. Namun, suatu isu bukan sematamata suatu pertanyaan melainkan suatu yang mengandung ketidaksetujuan dan bersifat krusial.

(1) Peranan Regu Penentang (*oposisi*)

Regu penentang (negative team) menentang proposisi atas dasar sistem yang ada sekarang adalah adekuat dan efektif. Secara esensial mereka berkata “tidak” terhadap resolusi yang diajukan oleh kelompok lawannya. Tidak ada kebutuhan untuk mengadopsi usul yang diusulkan oleh regu pendukung. Mereka mempertahankan sistem sekarang (status quo), menolak kebutuhan yang diutarakan oleh regu pendukung, menolak rencana yang diusulkan karena tidak dapat dilaksanakan dan tidak diinginkan.⁴

B. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Advokasi

Menurut (Hamalik, 2009, p. 41), belajar advokasi berdasarkan berbagai prinsip belajar yakni:

- 1) Ketika peserta didik terlibat langsung dalam penelitian dan penyajian debat, ke Aku-annya lebih banyak ikut serta dalam proses dibandingkan dengan situasi ceramah tradisional;
- 2) Proses debat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena hakikat debat itu sendiri;
- 3) Para peserta didik terfokus pada suatu isu yang berkenaan dengan diri mereka kadang-kadang yang berkenaan dengan masyarakat luas dan isuisu sosial personal;
- 4) Pada umumnya peserta didik akan lebih banyak belajar mengenai topiktopik mereka dan topik-topik lainnya bila mereka dilibatkan langsung dalam pengalaman debat;
- 5) Proses debat memperkuat penyimpangan (retention) terhadap komponen-komponen dasar suatu isu dan prinsip-prinsip argumentasi efektif;
- 6) Belajar advokasi dapat digunakan baik belajar di sekolah dasar maupun belajar di sekolah lanjutan. Berdasarkan tingkatan peserta didik, model ini dapat diperluas atau disederhanakan pelaksanaannya;
- 7) Pendekatan intruksional belajar advokasi mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam logika, pemecahan masalah, berfikir kritis, serta komunikasi lisan maupun tulisan. Selain dari itu, model belajar ini akan mengembangkan aspek afektif, seperti konsep diri, rasa kemandirian, turut memperkaya sumber-sumber komunikasi antar pribadi secara efektif, meningkatkan rasa percaya diri untuk mengemukakan pendapat, serta melakukan analisis secara kritis terhadap bahan dan gagasan yang muncul dalam debat.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Advokasi

Menurut (Hamzah, 2014, p. 85), langkah-langkah dalam model pembelajaran advokasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memperkenalkan kepada siswa materi-materi kasus yang akan diperdebatkan, dengan cara menonton film yang menggambarkan konflik nilai, serta membaca cerita/ isu/ kejadian-kejadian hangat yang terjadi di masyarakat.
- 2) Guru membagi 4 kelompok peserta debat, kelompok 1 dan 2 menjadi kelompok peserta debat pro dan kontra, sedangkan kelompok 3 dan 4 menjadi audien/ pembanding.
- 3) Menyediakan petunjuk dan asistensi kepada peserta didik untuk membentuk kelompok debat.
- 4) Setelah selesai membaca cerita, materi dan film. Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara dan ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bias mengemukakan jawabannya.
- 5) Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru menulis ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis sampai sejumlah ide yang diharapkan guru terpenuhi.
- 6) Dari data-data di papan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan atau rangkuman yang mengacu kepada topic yang ingin di capai.
- 7) Pada saat debat terakhir, usahakan agar tidak menyebut pemenangnya dan perintahkan peserta didik untuk kembali ke bangku masing-masing.

(Silberman, 2006, p. 141), menjelaskan langkah-langkah dasar pelaksanaan advokasi dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Memilih suatu topik debat berdasarkan pertimbangan aspek kebermaknaannya, tingkatan peserta didik, relevansinya dengan kurikulum, dan minat para peserta didik;
- 2) Memilih dua regu debat, masing-masing dua peserta didik tiap regu untuk tiap topik dan menjelaskan fungsi tiap regu kepada kelas;
- 3) Menyediakan petunjuk dan asistensi kepada peserta didik untuk membantuk menyiapkan debat;
- 4) Dalam pelaksanaan debat, para audience melakukan fungsi observasi khusus selama berlangsungnya debat;
- 5) Tempatkan dua hingga empat kursi (tergantung jumlah dari sub kelompok yang dibuat untuk tiap pihak), bagi para juru bicara dari pihak pro dalam posisi berhadapan dengan jumlah kursi yang sama bagi juru bicara dari pihak yang kontra;
- 6) Setelah semua peserta didik mendengarkan argumen pembuka, hentikan debat dan suru mereka kembali ke sub kelompok awal mereka. Perintahkan sub-sub kelompok untuk menyusun strategi dalam rangka mengkonter argumen pembuka dari pihak lawan. Sekali lagi, perintahkan sub kelompok memilih juru bicara, akan lebih baik bila menggunakan orang baru;
- 7) Perintahkan para juru bicara yang duduk berhadapan-hadapan untuk memberikan argumentasi tandingan. Dan ketika debat berlanjut (pastikan untuk menyelang-nyeling antara kedua belah pihak), anjurkan peserta lain untuk memberikan catatan yang memuat argumen tandingan atau bantahan kepada pendebat mereka. Juga, anjurkan mereka untuk memberi tepuk tangan atas argumen yang disampaikan oleh perwakilan tim debat mereka; dan
- 8) Pada saat debat berakhir, usahakan agar tidak menyebut pemenangnya, dan perintahkan peserta didik untuk kembali berkumpul membentuk satu lingkaran. Pastikan untuk mengumpulkan peserta didik dengan duduk bersebelahan dengan peserta didik yang berasal dari peihak lawan debatnya. Lakukan diskusi dalam satu kelas penuh tentang apa yang didapatkan oleh peserta didik dari persoalan yang telah diperdebatkan. Juga perintahkan peserta didik untuk mengenali apa yang menurut mereka merupakan argumen terbaik yang dikemukakan oleh kedua belah pihak

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Advokasi

Menurut (Kosasih, 2014, p. 108), kelebihan model pembelajarn ini adalah: a) model diskusi ini dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan atau ide-ide; dan b) dapat

melatih untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan, serta melatih kemampuan siswa untuk berinteraksi. Sedangkan menurut (Abdorrhakman, 2010, p. 50), kelebihan model pembelajaran ini adalah: a) melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal. Di samping itu, diskusi juga lebih melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain; b) tergalinya gagasan-gagasan baru yang memperkaya dan memperluas pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas; c) memotivasi siswa untuk aktif menganalisis sebuah kasus sehingga tidak mudah menentukan sikap dan menyimpulkan tanpa dasar; dan d) mengembangkan pengetahuan dan wawasan siswa tentang sebuah kasus.

Adapun kelemahan model pembelajaran debat menurut (Yamin & Maisah 2012, p. 161) adalah: a) seringkali pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 orang siswa yang memiliki keterampilan berbicara; b) kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas, sehingga kesimpulan menjadi kabur; c) memerlukan waktu yang cukup panjang, yang kadang-kadang tidak sesuai dengan yang direncanakan; dan d) dalam diskusi seringkali terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional dan tidak terkontrol. Akibatnya kadang-kadang ada pihak yang merasa tersinggung sehingga dapat mengganggu iklim pembelajaran. Kemudian (Budiman, 2006, p. 21) menambahkan, yaitu: e) ada anggota yang pendiam dan pemalu sering tidak mendapat kesempatan mengemukakan pendapatnya; f) kadang-kadang guru tidak memahami cara-cara melaksanakan debat, maka debat kecenderungan menjadi Tanya jawab; dan g) pada umumnya siswa tidak terlatih untuk melakukan debat serta kelas menjadi rebut dan mengganggu kelas lain.

Referensi

- Abdorrhakman, Ginting. (2010). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Beny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Budiman, N. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Indonesia.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B.U. (2014). *Model pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Yamin, M. dan Maisah. (2012). *Manajemen Pembelajaran Kelas*. Jakarta: GP Press.

MODEL PEMBELAJARAN *AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION (AIR)*

A. Definisi Model Pembelajaran AIR

Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas oleh guru atas dasar dorongan atau gagasan baru untuk melakukan langkah-langkah pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran ini mengutamakan keaktifan siswa khususnya dalam mendengarkan, berbicara, memberikan ide atau argumentasi secara lisan (*Auditory*), melatih kemampuan pemecahan masalah (*Intellectually*) serta memantapkan pemahaman siswa melalui pengulangan (*Repetition*) terkait dengan materi yang dipelajari yaitu berupa pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis.

1) *Auditory*

Auditory berarti belajar dengan berbicara dan mendengarkan. Menurut (Meier, 2002, p. 95), belajar model auditory, yaitu belajar mengutamakan berbicara dan mendengarkan. Belajar auditory sangat diajarkan terutama oleh bangsa Yunani kuno karena filsafat mereka adalah jika mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti.

Mendengar merupakan salah satu aktivitas belajar, karena tidak mungkin informasi yang disampaikan secara lisan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa jika tidak melibatkan indera telinganya untuk mendengar.

Guru harus mampu mengkondisikan siswa agar mengoptimalkan indera telinganya, sehingga koneksi antara telinga dan otak dapat dimanfaatkan secara optimal (Burhan et al., 2014). Dalam kegiatan pembelajaran sebagian besar proses interaksi siswa dengan guru dilakukan dengan komunikasi lisan dan melibatkan indera telinga.

2) *Intellectually* (Belajar Memecahkan Masalah dan Merenung),

Menurut Meier (Shoimin, 2014, p. 29), intelektual bukanlah pendekatan emosi, rasionalitas, akademis, dan terkotak-kotak. Kata ‘intelektual’ menunjukkan apa yang dilakukan pembelajar dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut”. Jadi intelektualitas adalah sarana penciptaan makna, sarana yang digunakan manusia untuk berpikir, menyatukan gagasan, dan menciptakan jaringan syaraf. Proses ini tentu tidak berjalan dengan sendirinya; ia dibantu oleh faktor mental, fisik, emosional, dan intuitif. Inilah sarana yang digunakan pikiran untuk meneguhkan pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan.

Menurut (Meier, 2002), aspek *intellectually* dalam belajar akan terlatih jika pengajar mengajak peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas seperti memecahkan masalah, menganalisis pengalaman, mengerjakan perencanaan kreatif, melahirkan gagasan kreatif, mencari dan menyaring informasi, dan merumuskan pertanyaan.

Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika guru mengajak siswa terlibat dalam aktivitas- aktivitas intelektual, seperti: (1) Memecahkan masalah; (2) menganalisis pengalaman; (3) mengerjakan perencanaan strategis; (4) melahirkan gagasan kreatif; (5) mencari dan menyaring informasi; (6) merumuskan pertanyaan; (7) menciptakan model mental; (8) menerapkan gagasan baru pada pekerjaan; (9) menciptakan makna pribadi; dan (10) meramalkan implikasi suatu gagasan.

3) *Repetition* (Pengulangan)

Repetisi yaitu pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis. *Repetition* atau pengulangan diperlukan dalam pembelajaran agar pemahaman lebih mendalam dan luas, dengan adanya *repetition* diharapkan informasi tersebut ditransfer ke dalam memori jangka panjang. Pengulangan yang dilakukan tidak berarti dengan bentuk pertanyaan ataupun informasi yang sama, melainkan dalam bentuk informasi yang bervariasi sehingga tidak membosankan. Dengan pemberian soal dan tugas, siswa akan mengingat informasi-informasi yang diterimanya dan terbiasa dalam permasalahan.

Menurut (Huda 2013, p. 291), *repetition* bermakna pengulangan. Dalam konteks pembelajaran, ia merujuk pada pendalaman, perluasan, dan pemantapan siswa dengan cara memberi tugas atau kuis.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model AIR

Adapun Langkah-langkah pembelajaran AIR menurut Meirawati adalah sebagai berikut:

1) *Tahap Auditory*

- (1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.
- (2) Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa) kepada siswa untuk dikerjakan secara kelompok.
- (3) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai soal LKS yang kurang dipahami.

2) *Tahap Intellectually*

- (1) Guru membimbing kelompok belajar siswa untuk berdiskusi dengan teman-temannya dalam satu kelompok sehingga dapat menyelesaikan LKS.
- (2) Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaan yang telah mereka diskusikan tadi. Siswa diharapkan dapat memikirkan bagaimana cara mereka untuk menerapkan informasi dalam presentasi tersebut sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.
- (3) Siswa yang lain menanggapi hasil diskusi kelompok lain sehingga terjadi diskusi antar seluruh siswa dan guru akan membantu jika siswa mengalami kesulitan.

3) *Tahap Repetition*

Pada kegiatan ini guru melakukan repetisi kepada seluruh siswa tetapi bukan secara berkelompok melainkan secara individu. *Repetisi* yaitu pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis.

- (1) Memberikan latihan soal individu kepada siswa.
- (2) siswa membuat kesimpulan secara lisan tentang materi yang telah dibahas.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran AIR

Kelebihan dari model pembelajaran AIR adalah sebagai berikut: *Pertama*, melatih pendengaran dan keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat (*Auditory*); *Kedua*, melatih siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif (*Intellectually*). *Ketiga*, melatih siswa untuk mengingat kembali tentang materi yang telah dipelajari (*Repetition*); dan *Keempat*, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Sedangkan yang menjadi kelemahan dari model pembelajaran AIR adalah terdapat tiga aspek yang harus diintegrasikan yakni *auditory*, *intellectually*, *repetition* sehingga secara sekilas pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama. Tetapi, hal ini dapat diminimalisir dengan cara pembentukan kelompok pada aspek *auditory* dan *intellectually*

Referensi

- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meier, Dave. (2002). *The Accelerates Learning Handbook*, (Terjemahan Rahmani Astuti). Bandung: Penerbit Kaifa.

Burhan, A.V., Suherman dan Mirna. (2014). Penerapan Model Pembelajaran AIR pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 18 Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1), 6-11

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2014*. Rembang: Ar Ruzz Media.

MODEL PEMBELAJARAN *ATTENTION RELEVANCE CONFIDENCE SATISFACTION (ARCS)*

A. Definisi Model Pembelajaran ARCS

Model pembelajaran ARCS yaitu model pembelajaran yang mempunyai empat komponen diantaranya *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (percaya diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) yang merupakan salah satu model yang baik digunakan oleh seorang guru dimana siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam proses pembelajaran, serta model pembelajaran suatu model dengan pemberian motivasi yang dapat mendorong untuk mencapai hasil maksimal dalam belajar, dengan mengutamakan perhatian siswa, penyesuaian materi dengan pengalaman belajar siswa, menciptakan rasa percaya diri, dan menimbulkan rasa puas pada diri siswa

Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) merupakan suatu bentuk pendekatan pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi serta lingkungan belajar dalam mendorong dan mempertahankan motivasi siswa untuk belajar. Model ini dikembangkan oleh Keller dan Kopp (1987) sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Model ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dari dua komponen tersebut oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen. Keempat komponen model pembelajaran itu adalah *attention, relevance, confidence* dan *satisfaction* dengan akronim ARCS (Anita dan Manoy, 2007)

Model ARCS adalah hasil dari studi literatur penelitian tentang motivasi dan juga praktek sukses dan telah divalidasi melalui beberapa studi, tujuan dari model ini adalah membantu siswa untuk mendapatkan rasa puas agar siswa terdorong untuk selalu belajar (Molae, 2014). Model ARCS menurut Keller (Suzuki, Nishibuchi, Yamamoto dan Keller, 2004), tujuan model ARCS adalah membuat petunjuk bagi peserta didik untuk lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Pemberian petunjuk yang menarik diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran ARCS merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya pengelolaan motivasi siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung (Sulistiyani, 2011). Motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar, sehingga melalui penerapan model pembelajaran ARCS dianggap tepat digunakan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Irsaf, 2014). Beberapa kelebihan model pembelajaran ARCS yaitu memberikan petunjuk, aktif dan memberikan arahan tentang apa yang harus dilakukan oleh siswa dan model motivasi yang diperkuat oleh rancangan bentuk pembelajaran berpusat pada siswa (Ekawati, 2014). Motivasi merupakan suatu usaha yang dilakukan siswa untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Hamdu & Agustina, 2011).

Pembelajaran yang dikembangkan atas dasar ARCS dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran, mengembangkan relevansi dengan kebutuhan peserta didik, membuat harapan positif untuk sukses dan memiliki kepuasan dalam keberhasilan (Malik, 2014, p. 194). Model pembelajaran ARCS memiliki 4 (empat) komponen yang memiliki ciri-ciri yang berbeda dan saling berhubungan pada setiap komponennya.

B. Komponen model pembelajaran ARCS

1) *Attention* (Perhatian)

Perhatian adalah bentuk pengarahannya untuk dapat berkonsultasi/ pemusatan pikiran dalam menghadapi siswa dalam peristiwa proses belajar mengajar di kelas. Perhatian muncul didorong rasa ingin tahu yang dirangsang melalui elemen-elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks.

Ada beberapa strategi untuk merangsang minat dan perhatian, yakni:

- (1) Gunakan metode penyampaian yang bervariasi;
- (2) Gunakan media untuk melengkapi pembelajaran.
- (3) Gunakan humor dalam penyajian pembelajaran.
- (4) Gunakan peristiwa nyata, anekdot dan contoh-contoh untuk memperjelas konsep yang diutarakan; dan
- (5) Gunakan teknik bertanya melibatkan siswa.

2) *Relevance* (relevansi)

Relevansi merupakan suatu keadaan yang menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Ada tiga strategi yang bisa digunakan untuk menunjukkan relevansi dalam pembelajaran:

- (1) Sampaikan kepada siswa apa yang akan dapat mereka lakukan setelah mempelajari materi pembelajaran.
- (2) Jelaskan manfaat pengetahuan/keterampilan yang akan dipelajari.
- (3) Berikan contoh, latihan/tes yang langsung berhubungan dengan kondisi siswa atau profesi tertentu.

3) *Confidence* (Menumbuhkan rasa yakin pada diri siswa)

Sikap percaya diri, yakin akan hasil perlu ditanamkan kepada siswa untuk mendorong mereka berusaha dengan maksimal guna mencapai hasil yang optimal. Motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Ada sejumlah strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri:

- (1) Meningkatkan harapan siswa untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman berhasil.
- (2) Menyusun pembelajaran ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, sehingga siswa tidak dituntut mempelajari banyak konsep sekaligus.
- (3) Meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menggunakan persyaratan untuk berhasil.
- (4) Menggunakan strategi yang memungkinkan kontrol keberhasilan ditangan siswa.
- (5) Tumbuh kembang kepercayaan diri siswa dengan pernyataan-pernyataan yang membangun.
- (6) Berikan umpan balik konstruktif selama pembelajaran, agar siswa mengetahui sejauh mana pemahaman dan prestasi belajar mereka.

4) *Satisfaction* (kepuasan)

Siswa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu merasa bangga/puas atas keberhasilan tersebut. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat bagi siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa, siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa.

Ada sejumlah strategi untuk mencapai kepuasan, yakni:

- (1) Gunakan pujian secara verbal, umpan balik yang informatif, bukan ancaman tu sejenisnya.
- (2) Berikan kesempatan kepada siswa untuk segera menggunakan/mempraktekan pengetahuan yang baru dipelajari.
- (3) Minta kepada siswa yang telah menguasai untuk membantu teman-temannya yang belum berhasil.
- (4) Bandingkan prestasi siswa dengan prestasinya sendiri dimasa lalu dengan suatu standar tertentu, bukan dengan siswa lain.

C. Langkah-langkah model pembelajaran ARCS

Menurut (Farida, 2016, p. 5), langkah-langkah model pembelajaran ARCS adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan minat dan perhatian mahasiswa.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran.
- 3) Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan topik yang dibahas.
- 4) Mengingatkan kembali peserta didik pada konsep yang telah dipelajari.
- 5) Menyampaikan materi pembelajaran.
- 6) Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 7) Memberi bimbingan belajar.
- 8) Memberikan kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran melalui penguatan-penguatan positif dari hasil tugas-tugas atau latihan yang telah dikerjakan peserta didik.
- 9) Memberikan evaluasi baik berupa tugas ataupun latihan.
- 10) Menyimpulkan materi yang telah disampaikan di akhir pembelajaran.

D. Aktivitas Guru dan Siswa pada Pembelajaran Model ARCS

| No | Aktivitas Guru | Aktivitas Siswa |
|---------------|---|---|
| Pendahuluan | | |
| 1. | Guru membuka pelajaran dan memberi motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. | Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru |
| 2 | Guru memancing siswa dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari. | Siswa memperhatikan dan mendengarkan |
| 3 | Guru mendeskripsikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan disajikan (R) | Siswa memperhatikan dan mendengarkan |
| 4 | Guru menyampaikan indikator yang hendak dicapai | Siswa memperhatikan dan mendengarkan |
| Kegiatan Inti | | |
| 1 | Guru memberikan materi selama 15 menit dan mengaitkan pembelajaran pada kegiatan sehari-hari (A). | Siswa mendengarkan, memperhatikan dan mencatat |
| 2 | Guru mengeluarkan alat peraga ke depan kelas (A & R) | Siswa memperhatikan alat peraga |
| 3 | Siswa ditunjuk satu persatu maju ke depan menjelaskan komponen-komponen bangunan (R & C). | Siswa maju ke depan kelas dan memberi contoh pada siswa lainnya |
| 4 | Siswa diperbolehkan membongkar alat peraga dan mencoba memahami berbagai komponen bangunan (C) | Siswa memperhatikan dan mencoba alat peraga |
| 5 | Siswa diberikan umpan balik berupa pertanyaan spontan (C). | Siswa mencoba menjawab pertanyaan |
| Penutup | | |
| 1 | Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah didiskusikan (S) | Siswa mendengarkan dan memperhatikan |

| | | |
|---|---|--|
| 2 | Siswa diberikan soal yang berkaitan pada komponen bangunan (S). | Siswa mengerjakan tes yang diberikan oleh guru |
| 3 | Siswa bersama guru mengevaluasi hasil belajar (S). | Siswa mencatat tugas yang diberikan guru |
| 4 | Guru menyampaikan tindak lanjut untuk pelajaran berikutnya (S) | Siswa mendengarkan dan memperhatikan |

Zeyn dkk., 2015

E. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ARCS

Menurut Awoniyi (Aryawan, 2014, p. 4) model pembelajaran ARCS ini mempunyai kelebihan yaitu

- 1) Memberikan petunjuk, aktif dan memberi arahan tentang apa yang harus dilakukan oleh siswa;
- 2) Cara penyajian materi dengan model ARCS ini bukan hanya dengan teori yang penerapannya kurang menarik;
- 3) Model motivasi yang diperkuat oleh rancangan bentuk pembelajaran berpusat pada siswa;
- 4) Penerapan model ARCS meningkatkan motivasi untuk mengulang kembali materi lainnya yang pada hakekatnya kurang menarik;
- 5) Penilaian menyeluruh terhadap kemampuan-kemampuan yang lebih dari karakteristik siswa-siswa agar strategi pembelajaran lebih efektif.

Referensi

- Anitah, Sri dan Manoy, J.T. (2007). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aryawan I. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Gugus XIII Kecamatan Buleleng. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. [Online], 4 (11).
- Ekawati, A. (2014). Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMPN 13 Banjarmasin. *Jurnal STKIP PGRI Banjarmasin*, 9 (2), 1-10
- Farida, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit di Program Studi Teknik Informatika Stmik Duta Bangsa, 1 (5).
- Hamdu, G. & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1 (2), 90-96.
- Irsaf, Z. (2014). Penerapan Model ARCS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Labschool Universitas Tadulako pada Materi Sudut-Sudut Segitiga. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 1 (2)
- Keller, J. M. (2010) *Motivational Design For Learning And Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Malik, S. (2014). *Effectiveness Of ARCS Model Of Motivational Design To Overcome Non Completion Rate Of Students In Distance Education*. *Turkish Online Journal of Distance Education-TODJOE*, 15 (2), 194- 200
- Molae, Z., & Dortaj, F. (2014). *Improving L2 Learning: An ARCS Instructional- Motivational Approach*. *Procedia: Social & Behavioral Science*.(Pp 2)
- Suzuki, K., Nishibuchi, A., Yamamoto, M., & Keller, J.M. (2004). *Development and Evaluation of Website to Check Instructional Design Based on the ARCS Motivation Model*. *Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology: Grants-in-Aid for Scientific Research*, 2

Zeyn, C.V., Roemintoyo, dan Nurhidayati, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dan Alat Peraga Komponen Bangunan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TGB A SMKN 2 Sukoharjo. *IJCEE*,1 (1).

MODEL PEMBELAJARAN ARIAS

A. Definisi Model Pembelajaran ARIAS

Model pembelajaran ARIAS merupakan sebuah model pembelajaran yang dimodifikasi dari model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), yaitu dengan menambahkan unsur evaluasi (*assessment*). Hal ini dikarenakan aspek evaluasi merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi yang dilaksanakan tidak hanya pada akhir kegiatan pembelajaran tetapi perlu dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemajuan yang dicapai atau hasil belajar yang diperoleh siswa (DeCecco, 1968, p. 610). Evaluasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran menurut Saunders, seperti yang dikutip Beard dan Senior, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengingat pentingnya evaluasi, maka model pembelajaran ini dimodifikasi dengan menambahkan komponen evaluasi pada model pembelajaran tersebut (Beard & Senior, 1980, p. 72).

Selain itu, modifikasi ARCS menjadi ARIAS juga dilakukan dengan penggantian nama *confidence* menjadi *assurance*, dan *attention* menjadi *interest*. Penggantian nama *confidence* (percaya diri) menjadi *assurance*, karena kata *assurance* sinonim dengan kata *self-confidence* (Morris, 1981, p. 80). Makna dari modifikasi ini adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin/percaya pada siswa. Kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat/perhatian siswa. Kemudian diadakan evaluasi dan menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberikan penguatan (*reinforcement*). Dengan mengambil huruf awal dari masing-masing komponen menghasilkan kata ARIAS sebagai akronim. Oleh karena itu, model pembelajaran yang sudah dimodifikasi ini disebut model pembelajaran ARIAS.

Model pembelajaran ARIAS adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin atau percaya pada siswa. Kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat atau perhatian siswa. Model pembelajaran ARIAS terdiri dari lima komponen yaitu: Assurance, Relevance, Interest, Assessment, dan Satisfaction (Rahman & Amri, 2014, p. 2)

B. Komponen Model Pembelajaran ARIAS

Model pembelajaran ARIAS terdiri dari lima komponen, yaitu *assurance, relevance, interest, assessment, dan satisfaction* yang disusun berdasarkan teori belajar. Kelima komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Deskripsi singkat masing-masing komponen dan beberapa contoh yang dapat dilakukan untuk membangkitkan dan meningkatkannya kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Assurance.

Ini berhubungan dengan sikap percaya diri. Sikap percaya diri pada siswa itu sangatlah penting, karena siswa yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi maka dia akan mudah bergaul dan akan mudah menerima informasi yang baru dengan begitu guru akan lebih mudah menyampaikan informasi kepada siswa tersebut.

Guru juga harus selalu menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa dan selalu memotivasi siswa dalam keadaan apapun. Sikap percaya, yakin atau harapan akan berhasil mendorong individu bertingkah laku untuk mencapai suatu keberhasilan. Siswa yang memiliki sikap percaya diri memiliki penilaian positif tentang dirinya cenderung menampilkan prestasi yang baik secara terus menerus. Sikap percaya diri, yakin akan berhasil ini perlu ditanamkan kepada siswa untuk mendorong mereka agar berusaha dengan maksimal guna mencapai keberhasilan yang optimal. Dengan sikap yakin, penuh percaya diri dan merasa mampu dapat melakukan sesuatu dengan berhasil, siswa terdorong untuk melakukan sesuatu kegiatan

dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya atau dapat melebihi orang lain.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap percaya diri adalah (Rahman dan Amri, 2014: 14-15):

- (1) Membantu siswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri serta menanamkan pada siswa gambaran diri positif terhadap diri sendiri;
- (2) Menggunakan suatu patokan, standar yang memungkinkan siswa dapat mencapai keberhasilan (misalnya dengan mengatakan bahwa kamu tentu dapat menjawab pertanyaan di bawah ini tanpa melihat buku);
- (3) Memberi tugas yang sukar tetapi cukup realistis untuk diselesaikan/sesuai dengan kemampuan siswa (misalnya memberi tugas kepada siswa dimulai dari yang mudah berangsur sampai ke tugas yang sukar).
- (4) Memberi kesempatan kepada siswa secara bertahap mandiri dalam belajar dan melatih suatu keterampilan.

2) *Relevance.*

Ini berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang telah dimiliki maupun yang berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau yang akan datang. Arti dari relevansi sendiri dalam pendidikan adalah kesesuaian atau keserasian pendidikan dengan tuntutan kehidupan masyarakat (Subandijah, 1996, p. 50). Jika siswa merasa bahwa kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka, maka siswa akan terdorong mempelajarinya.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan relevansi dalam pembelajaran adalah (Rahman & Amri, 2014, pp. 14-15):

- (1) Mengemukakan tujuan sasaran yang akan dicapai. Tujuan yang jelas akan memberikan harapan yang jelas (konkrit) pada siswa dan mendorong mereka untuk mencapai tujuan tersebut;
- (2) Mengemukakan manfaat pelajaran bagi kehidupan siswa baik untuk masa sekarang dan/atau untuk berbagai aktivitas di masa mendatang;
- (3) Menggunakan bahasa yang jelas atau contoh-contoh yang ada hubungannya dengan pengalaman nyata atau nilai-nilai yang dimiliki siswa; dan
- (4) Menggunakan berbagai alternatif strategi dan media pembelajaran yang cocok untuk pencapaian tujuan. Dengan demikian dimungkinkan menggunakan bermacam-macam strategi dan/atau media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.

3) *Interest.*

Ini berhubungan dengan minat/ perhatian siswa dalam hal ini minat terhadap pembelajaran. Minat/ perhatian tidak hanya harus dibangkitkan melainkan juga harus dipelihara selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan berbagai bentuk dan memfokuskan pada minat/ perhatian dalam kegiatan pembelajaran. Membangkitkan dan memelihara minat/ perhatian merupakan usaha menumbuhkan keingintahuan siswa yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Minat/ perhatian merupakan alat yang sangat berguna dalam usaha mempengaruhi hasil belajar siswa (Rahman & Amri, 2014, p. 17).

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan dan menjaga minat/perhatian siswa antara lain adalah (Rahman & Amri, 2014, p. 16).

- (1) Menggunakan cerita, analogi, sesuatu yang baru, menampilkan sesuatu yang lain/aneh yang berbeda dari biasa dalam pembelajaran;

- (2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya para siswa diajak diskusi untuk memilih topik yang akan dibicarakan, mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang perlu dipecahkan;
- (3) Mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran misalnya menurut Lesser seperti dikutip Gagne dan Driscoll, variasi dari serius ke humor, dari cepat ke lambat, dari suara keras ke suara yang sedang, dan mengubah gaya mengajar; dan
- (4) Mengadakan komunikasi nonverbal dalam kegiatan pembelajaran seperti demonstrasi dan simulasi yang menurut Gagne dan Briggs, dapat dilakukan untuk menarik minat/perhatian siswa

4) *Assessment.*

Ini berhubungan dengan evaluasi terhadap siswa. *Assessment* merupakan suatu bagian pokok dalam pembelajaran yang memberikan keuntungan bagi guru dan murid. Bagi guru, *assessment* merupakan alat untuk mengetahui apakah yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa untuk memonitor kemajuan siswa sebagai individu maupun sebagai kelompok, untuk merekam apa yang telah dicapai dan untuk membantu siswa dalam belajar (Rahman & Amri, 2014, p. 19).

Evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi juga oleh siswa untuk mengevaluasi diri mereka sendiri (*self assessment*) atau evaluasi diri. Evaluasi diri dilakukan oleh siswa terhadap diri mereka sendiri, maupun terhadap teman mereka. Hal ini akan mendorong siswa untuk berusaha lebih baik lagi dari sebelumnya agar mencapai hasil yang maksimal. Mereka akan merasa malu kalau kelemahan dan kekurangan yang dimiliki diketahui oleh teman mereka sendiri. Evaluasi terhadap diri sendiri merupakan evaluasi yang mendukung proses belajar mengajar serta membantu siswa meningkatkan keberhasilannya. Dengan demikian, evaluasi diri dapat mendorong siswa untuk meningkatkan apa yang ingin mereka capai. Ini juga sesuai dengan apa yang dikemukakan Morton dan Macbeth seperti dikutip Beard dan Senior, bahwa evaluasi diri dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mempengaruhi hasil belajar siswa evaluasi perlu dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi antara lain adalah (Rahman dan Amri, 2014, p. 19):

- (1) Mengadakan evaluasi dan memberi umpan balik terhadap kinerja siswa;
- (2) Memberikan evaluasi yang obyektif dan adil serta segera menginformasikan hasil evaluasi kepada siswa;
- (3) Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap diri sendiri;
- (4) Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap teman.

5) *Satisfaction.*

Ini berhubungan dengan rasa bangga, puas atas hasil yang dicapai. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat bagi siswa tersebut untuk mencapai keberhasilan berikutnya. *Reinforcement* atau penguatan yang dapat memberikan rasa bangga dan puas pada siswa adalah penting dan perlu dalam kegiatan pembelajaran (Rahman dan Amri, 2014, p.19).

Beberapa cara yang dapat dilakukan antara lain (Rahman dan Amri, 2014, p. 20).

- (1) Memberi penguatan (*reinforcement*), penghargaan yang pantas baik secara verbal maupun non-verbal kepada siswa yang telah menampilkan keberhasilannya.
- (2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan/ keterampilan yang baru diperoleh dalam situasi nyata atau simulasi;
- (3) Memperlihatkan perhatian yang besar kepada siswa, sehingga mereka merasa dikenal dan dihargai oleh para guru.
- (4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk membantu teman mereka yang mengalami kesulitan/memerlukan bantuan.

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran ARIAS

Menurut (Rahman & Amri, 2014, p. 5), beradaptasi beberapa langkah pembelajaran dengan menggunakan model ARIAS, yaitu:

- 1) Tahap *Assurance* (percaya diri).
Pada tahap ini, ada beberapa kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, yaitu:
 - (1) Guru melakukan apersepsi kepada siswa, kemudian menyampaikan indikator, tujuan pembelajaran, menekankan manfaat materi pembelajaran;
 - (2) Guru mengajukan sejumlah pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan;
 - (3) Siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan guru berdasarkan gagasan awal yang dimiliki; dan
 - (4) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- 2) Tahap *Relevance* (berhubungan dengan kehidupan nyata).
Pada tahap ini, beberapa aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa, antara lain:
 - (1) Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok dengan anggota 4-6 orang siswa, guru menyiapkan pertanyaan yang berkaitan dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa, langsung disertai undian pertanyaan;
 - (2) Siswa yang mendapat undian pertanyaan yang sama berkumpul menjadi satu, dan begitu seterusnya;
 - (3) Siswa setelah selesai berdiskusi mereka kembali kekelompok asal dengan membawa hasil diskusinya, begitu juga dengan teman yang lain, sehingga semua kelompok bekerja dan tidak ada yang pasif.
- 3) Tahap *Interest* (minat dan perhatian siswa)
Pada tahap ini, beberapa aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:
 - (1) Setelah kembali kekelompok asal dengan membawa hasil diskusi, kemudian mereka (para siswa) menjelaskan hasil diskusi kepada teman dikelompok asalnya, begitu juga dengan teman yang lain, jadi semua siswa bekerja tidak ada yang pasif, karena setiap anggota kelompok saling mempresentasikan diskusi; dan
 - (2) Dalam kegiatan presentasi, siswa diharapkan mampu menggunakan media untuk menjelaskan hasil diskusi.
- 4) Tahap *Assesment* (evaluasi).
Pada tahap ini, aktivitas yang terjadi adalah sebagai berikut:
 - (1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi diri sendiri dan kelompok lain;
 - (2) Guru mengadakan evaluasi dan memberi umpan balik terhadap kinerja siswa;
 - (3) Guru mengadakan evaluasi secara observasi pada saat siswa mempresentasikan hasil diskusinya; dan
 - (4) Kemudian guru menginformasikan hasil dari diskusi siswa.
- 5) Tahap *Satisfaction* (penguatan).
Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - (1) Guru memberikan penghargaan kepada siswa secara individu maupun kelompok, baik secara verbal maupun nonverbal; dan
 - (2) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ARIAS

Setiap model pembelajaran termasuk ARIAS, memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran.

- 1) Kelebihan model pembelajaran ARIAS, antara lain:
 - (1) Siswa sama-sama aktif dalam kegiatan belajar mengajar;
 - (2) Siswa tertantang untuk lebih memperbaiki diri;
 - (3) Siswa termotivasi untuk berkompetisi yang sehat antar siswa;
 - (4) Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran; dan

- (5) Membangkitkan rasa percaya diri pada siswa bahwa mereka mampu.
- 2) Kelemahan model pembelajaran ARIAS, antara lain:
- (1) Jika siswa tidak tergugah untuk aktif maka proses penyampaian materi kurang dipahami;
 - (2) Harus memerlukan ekstra dari tenaga, waktu, pemikiran, peralatan, dan keterampilan dari seorang pengajar;
 - (3) Sulit untuk dilakukan evaluasi secara kualitatif karena metode ini lebih menekankan kepada psikologis siswa yang pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar; dan
 - (4) Untuk memberikan hasil yang optimal diperlukan kemampuan komunikasi guru yang baik dan memiliki kemampuan persuasif yang tinggi sehingga bisa menumbuhkan semangat siswa.

Referensi:

- Beard, Ruth M. dan Senior, Isabel J. (1980). *Motivating Student*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.
- DeCecco, John P. (1968). *The Psychology Of Learning and Instructions: Educational Psychology*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Morris, William. (1981). *The American Heritage Dictionary of English Language*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Rahman, Muhammad dan Amri, Sofan. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

MODEL PEMBELAJARAN ARTIKULASI

A. Definisi Model Pembelajaran Artikulasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2005, p. 66), artikulasi artinya lafal atau pengucapan kata. Sedangkan menurut Kamus Bahasa Inggris, artikulasi berasal dari kata “*articulate*” yang artinya pandai berbicara, pandai mengeluarkan pikirannya (Echols & Shadily, 2005, p. 39). Model pembelajaran ini menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas.

Pembelajaran kooperatif tipe artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas. Pembelajaran kooperatif tipe artikulasi prosesnya seperti pesan berantai, artinya apa yang telah diberikan guru, seorang siswa wajib meneruskan menjelaskannya pada siswa lain (pasangan kelompoknya). Disinilah keunikan model pembelajaran ini. Siswa dituntut untuk bisa berperan sebagai “penerima pesan” sekaligus berperan sebagai “penyampai pesan”. Hal ini didasarkan pada berbagai definisi model pembelajaran artikulasi yang telah diberikan oleh para ahli pendidikan, yaitu sebagai berikut:

- 1) (Ngalimun, 2012, p. 174), Mengatakan bahwa model pembelajaran artikulasi adalah model pembelajaran dengan sintaks: penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok berpasangan sebangku, salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan.
- 2) (Kurniash & Sani 2014, p. 66), menyebutkan bahwa model pembelajaran artikulasi merupakan strategi pembelajaran yang prosesnya berlangsung layaknya pesan berantai. Artinya, apa yang telah diberikan guru wajib diteruskan siswa dengan menjelaskan pada siswa lain (pasangan kelompoknya). Siswa dituntut untuk bisa berperan sebagai penerima pesan sekaligus berperan sebagai penyampai pesan
- 3) (Sadjaah, 2003, p. 35), menyebutkan bahwa model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan penyerapan materi pelajaran siswa dalam proses pembelajaran karena setiap siswa dituntut memiliki peran ganda sebagai penyampai pesan dan penerima pesan untuk itu siswa harus memperhatikan dan menyerap penjelasan materi dari guru sebaik mungkin agar dapat menerima materi dengan baik.
- 4) (Suyatno, 2009, p. 120), mengatakan bahwa model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran dengan sistaks : penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok, berpasangan sebangku, salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkannya.
- 5) (Shoimin, 2014, p. 27), mnjelaskan bahwa model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bisa berperan sebagai penerima pesan sekaligus berperan sebagai penyampai pesan. Pembelajaran yang telah diberikan guru wajib diteruskan oleh siswa dan menjelaskannya kepada siswa lain di dalam pasangan kelompoknya.
- 6) (Suprijono, 2013, p. 127), menyebutkan bahwa model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi pasangan yang masing-masing siswa dalam pasangan tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman pasangannya tentang materi yang baru dibahas.
- 7) (Istarani, 2011, p. 65), mengatakan bahwa pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang masing-masing anggotanya bertugas mewawancarai teman kelompoknya tentang

materi yang baru dibahas. Skill pemahaman sangat diperlukan dalam model pembelajaran ini.

- 8) (Mustain, 2003, p. 7), menjelaskan bahwa model pembelajaran artikulasi adalah apa yang kita definisikan sebagai struktur-struktur dalam otak yang melibatkan kemampuan bicara (area kemampuan bicara), membaca atau pemrosesan kata lainnya dan area gerak tambahan (menulis, membuat sketsa, dan gerak-gerak ekspresif lainnya). Artinya, artikulasi merujuk kepada apa-apa saja yang berkaitan dengan berbicara atau melakukan sesuatu akibat dari pemrosesan hasil kerja otak. Penerapan model artikulasi dalam pembelajaran juga melibatkan kemampuan berbicara serta gerak ekspresi akibat kegiatan berpikir siswa. Model artikulasi berbentuk kelompok berpasangan, di mana salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan kelas perihal hasil diskusinya dan guru membimbing siswa untuk memberikan kesimpulan.

Model pembelajaran ini dianggap sangat tepat jika diterapkan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Karena dengan model artikulasi siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran artikulasi berarti menggali kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Oleh karena itu, dua orang siswa mengulangi kembali apa yang telah dijelaskan guru secara bergantian. Yang satu jadi pendengar dan mencatat yang dikatakan temannya, sementara yang satu lagi menerangkan keterangan guruyang ia simak pada waktu guru menjelaskan pelajarannya tadi, begitu juga sebaliknya. Dengan demikian, penekanan utama dari model pembelajaran artikulasi ini adalah pengulangan kembali makna pembelajaran yang disampaikan kepada siswa oleh siswa itu sendiri.

Menurut (Wenger, 2004, p. 107), prinsip artikulasi adalah semakin banyak kita mengungkapkan atau mengartikulasikan persepsi kita, semakin tajam memahami persepsi itu dan persepsi-persepsi terkait lainnya. Model pembelajaran ini yang membuat siswa menjadi aktif dan berani mengutarakan pendapatnya, sehingga akan lebih mampu untuk menyerap materi pelajaran dengan baik. Prosesnya seperti pesan berantai, artinya apa yang disampaikan guru kepada seorang siswa meneruskan menjelaskan kepada siswa yang lain (pasangannya). Hal ini diperkuat oleh pendapat Huda (2014) yang mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi merupakan model pembelajaran yang prosesnya seperti pesan berantai, artinya seorang siswa wajib meneruskan menjelaskan pada siswa lain sebagai pasangannya materi yang sudah dijelaskan oleh guru, kemudian siswa yang menyimak berganti peran menjelaskan kepada pasangannya.

B. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran Artikulasi

Model pembelajaran artikulasi memiliki tujuan untuk membantu siswa cara mengungkapkan kata-kata dengan jelas dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman serta kemampuan yang dimiliki sehingga siswa dapat membuat suatu keterhubungan antara materi dengan disiplin ilmu. Melalui model pembelajaran ini siswa diharapkan mampu bernalar dan berkomunikasi secara baik dalam suatu masalah. Sedangkan manfaat yang akan diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran artikulasi adalah (Huda, 2014, p. 268):

1) Bagi Guru:

- (1) Memudahkan guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan sebelumnya.

(2) Bagi Siswa:

- (1) Siswa akan terlatih kesiapannya dalam proses pembelajaran;
- (2) Siswa akan terlatih menggunakan daya serap pemahaman akan penjelasan temannya;
- (3) Siswa akan membacakan materi dan menyampaikan materi;
- (4) Siswa akan serius dalam proses pembelajaran untuk memahami materi;
- (5) Siswa menjadi lebih mandiri;

- (6) Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar;
- (7) Siswa akan mendengarkan dan mengutarakan pendapat;
- (8) Siswa akan menyelesaikan tugas, berkumpul dan bertukar informasi;
- (9) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu;
- (10) Terjadi interaksi antarsiswa dalam kelompok kecil;
- (11) Terjadi interaksi antar kelompok kecil; dan
- (12) Masing-masing siswa memiliki kesempatan berbicara atau tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Artikulasi

Menurut (Ngalimun, 2012, p. 174) artikulasi adalah model pembelajaran dengan sintaks: penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok berpasangan sebangku, salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan. (Aqib, 2010, p. 22), menyebutkan bahwa sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran Artikulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;
- 2) Guru menyajikan materi sesuai tujuan pembelajaran;
- 3) Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang;
- 4) Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya;
- 5) Menugaskan siswa secara bergiliran atau diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya;
- 6) Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa; dan
- 7) Kesimpulan/penutup.

Menurut (Huda, 2015, p. 270), langkah-langkah kegiatan model pembelajaran artikulasi adalah:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasanya;
- 3) Guru membentuk kelompok berpasangan dua orang untuk mengetahui daya serap siswa;
- 4) Guru menugaskan salah satu siswa dari sebuah pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian keduanya berganti peran, begitu juga kelompok lainnya;
- 5) Guru menugaskan siswa secara bergiliran atau diacak untuk menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya hingga sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya;
- 6) Guru mengulangi/ menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa.

Sedangkan menurut (Suprijono, 2014, p. 127) dan (Muslihah, 2012, p. 193), langkah-langkah model pembelajaran artikulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai;
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasa;
- 3) Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang;
- 4) Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya;
- 5) Menugaskan Siswa secara bergiliran atau diacak menyampaikan hasil wawancara dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya;
- 6) Guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa; dan
- 7) Kesimpulan/ penutup.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Artikulasi

Menurut (Barokah, 2013, p. 78), model pembelajaran artikulasi memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan model pembelajaran artikulasi antara lain: Semua siswa terlibat (mendapat peran); Melatih kesiapan siswa; Melatih daya serap pemahaman dari orang lain; Cocok untuk tugas sederhana;

1) Interaksi lebih mudah; dan Lebih mudah dan cepat membentuknya.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran artikulasi antara lain: Untuk mata pelajaran tertentu; Waktu yang dibutuhkan banyak; Materi yang didapat sedikit; Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor; Lebih sedikit ide yang muncul; dan Jika ada perselisihan tidak ada penengah.

Referensi:

- Aqib, Zainal. (2010). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Barokah, Awalina. (2013). *Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka. Jakarta.
- Echols, J.M. dan Shadily, H. (2005). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada.
- Kurnasih, Imas dan Sani, Berlin. (2014). *Implementasi kurikulum 2013 konsep dan penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Muslihah, Eneng. (2012). *Metode dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Haja Mandiri.
- Mustain (2003). *Model Pembelajaran*. Bandung: Alumni.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Presindo.
- Sadjaah, Edja. (2003). *Layanan dan Latihan Artikulasi Anak Tunarungu*. Bandung: San Grafika.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi pada Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winger, Win. (2004). *Beyond Teaching & Learning: memadukan quantum teaching & learning*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN ASSESSMENT SEARCH

A. Definisi Model Pembelajaran *Assesment Search*

Assessment search terdiri dari dua kata yaitu *assessment* yang berarti menilai dan *search* yang berarti menyelidiki atau mencari. Jadi strategi *assessment search* adalah teknik yang cukup menarik untuk menilai kelas dalam waktu yang cepat dan sekaligus melibatkan siswa sejak awal pertemuan untuk saling mengenal dan bekerja sama. *Assessment search* adalah penilaian cepat dalam *active learning*. Ini merupakan metode yang sangat menarik dalam memberikan tugas materi pelajaran oleh guru secara cepat dan bersamaan, dimana anak didik dilibatkan sejak awal untuk mengetahui masing-masing peserta didik dan belajar dilakukan secara kerja sama. Strategi pembelajaran ini dipandang sebagai strategi yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran aktif.

Menurut (Suyadi, 2013), *assessment search* adalah penilaian cepat dalam pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif tipe *assessment search* termasuk dalam pembelajaran berkelompok, siswa ditugaskan untuk menyelesaikan soal dalam kelompok, setiap siswa memiliki tugasnya masing-masing kemudian siswa akan saling berkomunikasi dengan anggota kelompoknya untuk saling bertukaran jawaban. Setelah itu hasil diskusi kelompoknya akan dilaporkan ke kelompok baru. Pendapat lain dikemukakan oleh (Silberman, 2006, p. 71) yang menyebutkan bahwa *assessment search* merupakan suatu cara yang menarik untuk memberi tugas materi pelajaran secara cepat dan pada saat bersamaan, melibatkan peserta didik sejak awal untuk mengetahui masing-masing siswa dan kemampuan belajar dengan kerja sama.

(Zaini et al., 2008, p. 15) mengemukakan bahwa *assessment search* merupakan teknik yang cukup menarik untuk menilai kelas dalam waktu yang cepat dan sekaligus melibatkan peserta didik sejak awal pertemuan untuk saling mengenal dan bekerja sama. Pendapat senada di sampaikan (Hartono et al., 2012 p. 99) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran *assessment search* merupakan strategi yang dapat dilakukan dalam waktu yang cepat dan sekaligus melibatkan siswa untuk saling mengenal dan bekerja sama.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Assesment Search*

Menurut (Hartono et al., 2012, pp. 99-100) prosedur pelaksanaan strategi pembelajaran *assessment search* adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah tiga atau empat pertanyaan untuk mengetahui kondisi kelas, pertanyaan itu dapat berupa:
 - (1) Pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran;
 - (2) Sikap mereka terhadap materi;
 - (3) Pengalaman mereka yang ada hubungannya dengan materi;
 - (4) Keterampilan yang telah mereka peroleh; dan
 - (5) Harapan yang ingin di dapat siswa dari mata pelajaran ini.
- 2) Tulislah pertanyaan tersebut sehingga dapat di jawab secara kongkrit, contohnya apa yang anda ketahui tentang materi yang bersangkutan ?.
- 3) Bagi siswa menjadi kelompok kecil, beri masing-masing siswa satu pertanyaan dan minta masing-masing untuk menginterview teman satu group untuk mendapatkan jawaban dari mereka.
- 4) Pastikan bahwa setiap siswa mempunyai pertanyaan sesuai bagiannya. Dengan demikian, jika jumlah siswa adalah 18, yang di bagi menjadi tiga kelompok, maka akan ada enam orang yang mempunyai pertanyaan yang sama.
- 5) Mintalah masing-masing kelompok untuk menyeleksi dan meringkas data dari hasil interview yang telah di lakukan
- 6) Minta masing-masing kelompok untuk melaporkan hasil dari apa yang telah mereka pelajari dari temannya ke kelas.

Sedangkan Menurut (Silberman, 2006, p. 71), strategi pembelajaran aktif tipe *assessment search* memiliki Langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Bagi 3 atau 4 pertanyaan untuk memahami siswa anda. Anda boleh memasukkan pertanyaan dibawah ini:
(1) Pengetahuan mereka terhadap mata pelajaran (2) Sikap mereka terhadap mata pelajaran (3) Pengalaman mereka yang berhubungan dengan mata pelajaran (4) Latar belakang mereka (5) Keinginan atau harapan mereka terhadap mata pelajaran
- 2) Tulis pertanyaan sehingga jawaban nyata dicapai. Hindari pertanyaan openended, lebih baik bertanya : berapa banyak dari hal-hal berikut ...yang anda ketahui? Dari pada “ apa yang anda ketahui tentang?”
- 3) Bagilah kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 orang siswa (tergantung jumlah pertanyaan yang anda buat). Berilah setiap orang peserta didik satu dari masing-masing tugas pertanyaan. Mintalah dia (peserta wanita/pria) untuk mewawancarai peserta yang lain dalam kelompok itu.
- 4) Panggil seluruh peserta dalam sub kelompok yang telah diberikan pertanyaan yang sama. Misalnya, jika ada 18 orang peserta, bagilah menjadi 6 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 3 orang peserta. Maka 6 orang diantara mereka akan diberi pertanyaan yang sama.
- 5) Mintalah masing-masing sub kelompok mengumpulkan data mereka dan meringkasnya. Kemudian mintalah masing-masing sub kelompok untuk melaporkan kepada seluruh kelas apa yang telah apa yang telah mereka pelajari tentang peserta lainnya.

Variasi pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam kelas sesuai dengan kebutuhan menurut (Silberman, 2006, p. 72) adalah: (1) Mintalah peserta memikirkan pertanyaannya sendiri; dan (2) Gunakan pertanyaan yang sama, buat mereka berpasangan dan suruhlah mereka untuk saling mewawancarai. Jelaskan kepada yang lain setelah itu, untuk mendapatkan hasilnya (variasi ini sangat tepat saat diterapkan pada sebuah kelas besar). Oleh karena itu, maka disain pembelajaran assesman search pada penelitian ini yaitu:

- 1) Guru menyajikan materi disertai dengan beberapa contoh kepada siswa.
- 2) Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai materi dan contoh soal yang diberikan guru.
- 3) Siswa dibagi dalam empat kelompok. Setiap siswa dalam kelompok diberi soal/pertanyaan yang berbeda. Soal A diberikan pada siswa dengan no urut 1A, 2A, 3A, 4A, soal B diberikan pada siswa dengan no urut 1B, 2B, 3B, 4B dan seterusnya.
- 4) Guru meminta siswa mewawancarai peserta lain dalam kelompok itu untuk mendapatkan jawaban yang dimiliki.
- 5) Diskusi singkat dan wawancara berlangsung antar siswa dalam masing-masing kelompok.
- 6) Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk mengumpulkan data mereka dan meringkasnya.
- 7) Salah satu anggota kelompok diminta untuk mempersentasikan hasil diskusi dan wawancaranya kedepan kelas.
- 8) Guru memberikan penghargaan dan penekanan konsep dari setiap kelompok yang tampil.

Referensi

- Hartono, dkk. (2012). *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Silberman, M. (2010). *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks
- _____. (2012). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif, Edisi Revisi*. Bandung: Nuansa
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Zaini, H., B. Munthe, dan S.A. Aryani. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Model pembelajaran *bamboo dancing* adalah suatu teknik pengembangan metode inside outside circle (Shoimin, 2013, p. 31), merupakan pembelajaran kooperatif (Lie, 2012, p. 45; Suprijono, 2009, p. 98). Konsep dari model pembelajaran ini meskipun namanya Tari Bambu tetapi tidak menggunakan bambu, yaitu siswa yang berjajaran yang di ibaratkan sebagai bamboo. Metode pembelajaran ini cocok atau baik digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar peserta didik (Istarani, 2011, p. 30).

Teknik belajar mengajar *bamboo dancing* merupakan pengembangan dan modifikasi teknik pembelajaran kooperatif lingkaran kecil lingkaran besar karena keinginan untuk memakai lingkaran kecil lingkaran besar sering tidak bisa dipenuhi disebabkan kondisi penataan kelas yang tidak menunjang. Tidak ada cukup ruang di dalam kelas untuk membentuk lingkaran-lingkaran. Kebanyakan ruang kelas di Indonesia memang ditata dengan model klasikal/ tradisional. Bahkan banyak penataan tradisional ini bersifat permanen, yaitu kursi dan meja sulit dipindahkan

Model pembelajaran *bamboo dancing* atau tari bambu merupakan metode pembelajaran yang membuat siswa diajak untuk berbagi informasi dan belajar secara aktif, metode pembelajaran yang mampu memberikan informasi yang saling bersamaan (Huda, 2012, p. 147). Model pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur (Aqib, 2013, p. 35).

Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru bisa menuliskan di papan tulis atau dapat pula bertanya jawab apa yang diketahui peserta didik mengenai topik itu. Kegiatan sumbang saran ini dimaksudkan untuk mengaktifkan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik agar lebih siap menghadapi pelajaran yang baru. Selanjutnya, guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Hal ini dipertegas oleh (Istarana, 2011, p. 30), yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *bamboo dancing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berperan aktif dan berinteraksi dengan peserta didik lainnya secara maksimal, sehingga terjadi pertukaran informasi antar peserta didik. Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru menuliskan topik di papan tulis atau melakukan tanya jawab dengan peserta didik. Kegiatan tanya jawab dilakukan untuk mengaktifkan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik agar lebih siap menghadapi pelajaran yang baru.

Salah satu keunggulan model pembelajaran *bamboo dancing* ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Huda, 2012, p. 147).

Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru bisa menuliskan di papan tulis atau dapat pula bertanya jawab apa yang diketahui peserta didik mengenai topik itu. Kegiatan sumbang saran ini dimaksudkan untuk mengaktifkan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik agar lebih siap menghadapi pelajaran yang baru. Selanjutnya, guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar.

Model pembelajaran kooperatif teknik *bamboo dancing* ini menekankan pada keaktifan siswa dengan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi kelompok. Dalam hal ini, siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Jadi, memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tersebut. Selain itu, dalam model pembelajaran kooperatif teknik *bamboo dancing* terdapat sintaks pergeseran siswa. Dengan demikian, setiap siswa akan mendapatkan

pasangan baru untuk berbagi informasi sehingga interaksi yang terjadi antar siswa lebih besar. Melalui pergeseran ini siswa diharapkan bisa bertukar pikiran dengan lebih banyak siswa yang lain, dan tentunya mendapatkan lebih banyak ide dan masukan. Semakin sering setiap siswa berbagi informasi dengan siswa lainnya, maka materi yang dipelajari tersebut akan semakin dipahami dan melekat untuk periode waktu yang lebih lama.

Keterlibatan siswa secara aktif memungkinkan kemampuan intelektual siswa tersebut berkembang, sehingga siswa dapat memahami konsep yang telah dipelajari, membuat pengajaran kepada siswa itu sendiri. Berdiskusi kelompok dapat menyebabkan jawaban yang dihasilkan bertingkat sehingga mendorong siswa untuk lebih belajar mencari tahu jawaban yang sebenarnya, dengan demikian peningkatan prestasi dapat dicapai. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *bamboo dancing* yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga prestasi belajar siswa pun dapat meningkat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Bamboo Dancing*

Menurut (Suprijono, 2009, p. 98), langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam model pembelajaran Bamboo Dancing adalah sebagai berikut:

- 1) Penulisan topik di papan tulis atau mengadakan tanya jawab dengan siswa.
- 2) Separuh atau seperempat kelas, jika jumlah siswa terlalu banyak berdiri berjajar. Jika cukup ruangan, mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah peserta didik berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat. Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
- 3) Dua peserta didik yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
- 4) Kemudian, satu atau dua peserta didik yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini, masing-masing peserta didik mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan

Sedangkan menurut (Hanafiah & Suhana, 2009, p. 56), model pembelajaran bamboo dancing memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penulisan topik di papan tulis atau mengadakan tanya jawab dengan siswa;
- 2) Separuh atau seperempat kelas, jika jumlah siswa terlalu banyak berdiri berjajar. Jika cukup ruangan, mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah peserta didik berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat;
- 3) Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama;
- 4) Dua peserta didik yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi; dan
- 5) Kemudian, satu atau dua peserta didik yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini, masing-masing peserta didik mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

(Huda, 2011, p. 148), memberikan gambaran langkah-langkah pembelajaran model *bamboo dancing* sebagai berikut:

- 1) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri berjajar. Jika ada ruang cukup luas mereka bisa berjajar didepan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar disela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena hanya diperlukan waktu yang relatif singkat.
- 2) Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
- 3) Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.

- 4) Kemudian, satu atau dua siswa yang berada di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajaran yang lain sehingga jajaran ini akan bergeser. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru.

Hasil diskusi di tiap-tiap kelompok besar kemudian dipresentasikan kepada seluruh kelas. Kegiatan ini dimaksudkan agar pengetahuan yang diperoleh melalui diskusi di tiap-tiap kelompok besar dapat diobjektivikasi dan menjadi pengetahuan bersama seluruh kelas.

Pada akhir setiap pertemuan, guru mengadakan evaluasi berupa kuis yang dikerjakan oleh siswa secara individu. Skor yang diperoleh siswa dalam evaluasi tersebut selanjutnya diproses untuk menentukan poin kemajuan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing*

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing jika dibandingkan satu model dengan model lainnya. Begitu juga dengan model bamboo dancing memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut (Huda, 2012, p. 150), model pembelajaran Bamboo Dancing memiliki keunggulan, yaitu adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi. Oleh karena itu model pembelajaran ini cocok atau baik digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar peserta didik.

Pendapat yang relevan di sampaikan oleh (Istarani, 2011, p. 58), yang menyatakan bahwa model pembelajaran bamboo dancing memiliki beberapa keunggulan, diantaranya: 1) Siswa dapat bertukar pengalaman dengan sesamanya dalam proses pembelajaran; 2) Meningkatkan kerja sama diantara siswa; dan 3) Meningkatkan toleransi antar sesama siswa. Sedangkan kekurangannya, di antaranya: 1) Siswa lebih banyak bermainnya dari pada belajar; dan 2) Interaksi pembelajaran tidak terjadi secara baik. Kemudian (Shoimin, 2013, p. 33), menambahkan bahwa kekurangan model pembelajaran ini adalah sulit diterapkan pada kelompok belajar yang gemuk sehingga menyulitkan proses belajar mengajar.

Referensi

- Aqib, Zaenal. (2013). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Hanafah, Nanang dan Suhana, Cucu. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Huda, Miftahul. (2012). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model penerapan/ PPL*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Lie, Anita. (2012). *Cooperatif Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Shoimin, Aris. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Sleman: ArRuzz Media.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

MODEL PEMBELAJARAN *BEACH BALL*

A. Definisi Model Pembelajaran *Beach Ball*

Istilah BeachBall itu dipergunakan untuk menunjukkan seolah-olah proses belajar mengajar dilaksanakan di pantai dengan menggunakan media bola pantai. (Riau, 2011, p. 8) menyatakan bahwa metode Beach Ball adalah metode pembelajaran yang melibatkan antara guru dan siswa untuk saling bertukar pendapat tentang suatu permasalahan bersama-sama guna mencari pemecahan permasalahan. Menurut (Trianto, 2009, p. 128) menyebutkan bahwa metode beach ball pembelajaran diskusi yang diberikan guru dengan memberikan bola kepada salah seorang siswa untuk memulai diskusi dengan pengertian bahwa, hanya siswa yang memegang bola yang dapat berbicara. Siswa lain mengangkat tangan agar mendapat bola jika ingin mendapat giliran berbicara. Sehingga metode ini dapat menimbulkan aktivitas belajar siswa dengan saling bersaing untuk berbicara satu sama lain.

Model pembelajaran *beach ball* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif, dimana model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang menuntut adanya kerjasama antar anggota kelompok dan juga menciptakan setiap anggota kelompok untuk disiplin, karena hanya orang yang memegang bola yang berhak berbicara. Model pembelajaran Beach Ball adalah strategi diskusi yang menggunakan bola, yang mana siswa yang mendapatkan bola maka dialah yang diperbolehkan untuk berbicara, sedangkan yang lainnya mengangkat tangan untuk mendapatkan bola dan berbicara. Dalam pembelajaran diskusi mempunyai arti suatu situasi dimana guru dengan siswa atau siswa dengan siswa yang lain saling bertukar pendapat secara lisan, saling berbagi gagasan dan pendapat. Pertanyaan yang ditujukan untuk membangkitkan diskusi berada pada tingkat kognitif lebih tinggi.

Teknisnya adalah guru memberikan bola (pantai) kepada salah seorang siswa untuk memulai diskusi dengan pengertian bahwa hanya siswa yang memegang bola yang boleh berbicara, sementara siswa yang lain mengangkat tangan agar mendapat bola jika ingin mendapat giliran berbicara.

Beach Ball dipilih karena dapat memberikan lebih banyak partisipasi dalam pembelajarannya, mengurangi adanya dominasi partisipasi oleh satu atau beberapa orang saja dalam diskusi, dan pembelajaran tipe Beach Ball pembelajaran yang menyenangkan seperti bermain akan tetapi tetap fokus dalam pembelajarannya. Model pembelajaran ini membutuhkan banyak waktu dalam pelaksanaannya. Model pembelajaran diskusi banyak interaksi antara siswa dengan siswa serta siswa dengan guru yang dapat membantu pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Oleh karena itu topik yang dipilih hendaknya topik yang menarik, cukup penting bagi siswa serta berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari seperti bahan kimia dalam makanan.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Beach Ball*

Menurut (Sani, 2016, pp. 233-234), langkah-langkah metode pembelajaran Beach Ball adalah sebagai berikut:

- 1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan topik yang akan didiskusikan;
- 2) guru mempersiapkan sebuah bola, kemudian memberikannya kepada seorang peserta didik yang diminta untuk mulai diskusi;
- 3) peserta didik lain yang ingin berbicara harus mengangkat tangan untuk meminta bola dan berbicara jika bola telah dipegangnya;
- 4) diskusi dilanjutkan sampai batas waktu yang telah ditetapkan;
- 5) Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan; (6) guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran.

(Trianto, 2009, pp. 131-132), menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam model pembelajaran beach ball ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi pelajaran;
- 2) Guru mengarahkan fokus diskusi dengan menguraikan aturan-aturan dasar, siapa yang mendapatkan bola maka dialah yang boleh berbicara;
- 3) Guru memberikan pertanyaan/permasalahan untuk dipecahkan secara bersama-sama;
- 4) Guru memulai memberikan bola kepada salah seorang siswa dan mempersilahkan untuk menjawab pertanyaan/permasalahan yang diberikan guru. Sedangkan siswa yang lain mengangkat tangan agar mendapat bola jika ingin mendapat giliran berbicara;
- 5) Guru menutup diskusi dengan merangkum atau mengungkapkan makna diskusi yang telah diselenggarakan kepada siswa;
- 6) Guru meminta siswa untuk bertanya yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Beach Ball*

Menurut (Alma, 2008, p. 53), metode pembelajaran beach ball memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) Suasana kelas akan hidup. Sebab anak-anak mengarahkan pikirannya kepada masalah yang sedang didiskusikan
- 2) Menyadarkan anak didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan
- 3) Membiasakan anak didik mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya
- 4) Dapat menaikkan prestasi kepribadian individu seperti toleransi, demokratis, kritis, berfikir sistematis dan membuat siswa lebih kreatif
- 5) Kesimpulan-kesimpulan diskusi mudah dipahami anak karena anak didik mengikuti proses berfikir sebelum sampai kepada kesimpulan.

Adapun kekurangan dari metode beach ball ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kadang-kadang bisa terjadi adanya pandangan dari berbagai sudut bagi masalah yang dipecahkan
- 2) Dalam diskusi menghendaki pembuktian logis, yang tidak terlepas dari faktor-faktor dan tidak merupakan jawaban yang hanya dugaan atau coba-coba saja
- 3) Tidak dapat dipakai dalam kelompok yang besar
- 4) Peserta mendapat informasi yang terbatas
- 5) Mungkin dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara

Referensi:

- Alma, Buchari. (2008). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Pekanbaru: Kencana.

MODEL PEMBELAJARAN BENAR SALAH BERANTAI

A. Definisi Model Pembelajaran Benar Salah Berantai

Strategi pembelajaran benar salah berantai merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Menurut Isjoni (2007), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Strategi pembelajaran benar salah berantai merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif karena proses pembelajaran strategi pembelajaran benar salah berantai belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Strategi pembelajaran kooperatif tipe benar salah berantai merupakan pengembangan dari strategi benar salah. Strategi pembelajaran kooperatif tipe benar salah berantai mendorong kerjasama kelompok dalam belajar. Dengan strategi pembelajaran kooperatif Tipe benar salah berantai siswa dapat belajar dengan cepat untuk materi yang banyak (Solihatin, 2007). Dengan strategi pembelajaran kooperatif Tipe benar salah berantai siswa dapat belajar dengan cepat untuk materi yang banyak. Materi-materi yang bahan bacaannya dimiliki oleh siswa akan sangat baik diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe benar salah berantai.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Benar Salah Berantai

Menurut (Zaini et al., 2008, pp. 26-27) langkah – langkah model pembelajaran Tipe Benar Salah Berantai adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan topik yang akan dipelajari, dan tentukan juga bahan bacaannya
- 2) Buatlah beberapa pernyataan tentang teks bacaan yang mengandung unsur benar atau salah.
- 3) Pernyataan – pernyataan tadi dikelompokkan menjadi beberapa kelompok ditulis dalam selemba kertas. Setiap kertas diberi tanda A,B,C dst. Dengan demikian jika kertas A berisi tiga pernyataan maka kertas B,C dan seterusnya akan mempunyai tiga pernyataan pula.
- 4) Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah kertas yang di buat. Usahakan masing – masing kelompok terdiri dari 3-4 orang. Jangan terlalu banyak agar setiap orang dapat memberi konstibusi secara aktif.
- 5) Setiap kelompok diberi kertas yang telah berisi pertanyaan – pertanyaan dengan ini akan didapatkan kelompok satu memegang kertas A, kelompok dua memegang kertas B, kelompok tiga memegang kertas C dst.
- 6) Tugas setiap kelompok adalah menuliskan pernyataan – pernyataan yang mereka miliki kemudian menentukan apakah pernyataan – pernyataan tersebut benar atau salah, catatan : kertas tidak boleh ditulisi atau diberi tanda apa saja.
- 7) Setelah semua kelompok selesai melakukan tugas kertas diputar untuk diberikan kepada kelompok disampingnya. Dengan ini kelompok dua akan mendapatkan kertas baru, kertas A kelompok tiga menerima kertas B, kelompok empat menerima kertas kelompok C dst. Sementara kelompok satu akan menerima kertas dari kelompok terakhir.

- 8) Setelah masing – masing kelompok menerima kertas yang baru tugas seperti pada langkah nomor 6 diulangi.
- 9) Setelah selesai, diulangi langkah nomor 7 dan langkah nomor 6 dan begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan semua kertas.
- 10) Guru melakukan klarifikasi dengan membaca pernyataan yang ada setiap kelompok ditanya jawaban mereka dibandingkan dengan jawaban kelompok yang lain.
- 11) Lakukan sampai selesai atau sesuai dengan waktu dan kondisi yang memungkinkan 14

C. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Benar Salah Berantai

Model Benar Salah Berantai memiliki beberapa keunggulan bila dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Adapun keunggulan dimaksud berdasarkan pengetahuan dan pengalaman peneliti adalah: 1) mendorong peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok, 2) dengan model pembelajaran “Benar Salah Berantai” ini peserta didik dapat belajar dengan cepat untuk materi yang banyak, 3) materi-materi yang bahannya dimiliki peserta didik dengan sangat baik diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran ini, dan 4) motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Referensi

- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Solihatini, Etin. (2007). *Cooperatif Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara

MODEL PEMBELAJARAN BENGKEL SASTRA

A. Definisi Model Pembelajaran Bengkel Sastra

Model bengkel sastra ini berorientasi pada teori William J.J. Gordon yaitu Synectic Teaching Models yang menurut pengelompokan (Joyce et al., 2000, p. 19) termasuk ke dalam keluarga atau kelompok The Information Processing Family Of Models. Tujuan model sinektik menekankan pada proses penggalan ide-ide yang bermakna guna dapat meningkatkan aktivitas kreatif melalui bantuan daya pikir yang lebih kaya. Proses kreatif dapat ditingkatkan melalui latihan sehingga kreativitas siswa akan berkembang dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan nyata.

Model bengkel sastra adalah model mengajar yang menekankan pada kegiatan olah aktivitas kreatif dengan melakukan kegiatan bongkar pasang dan proses tambal sulam sampai karya yang dihasilkan agar benar-benar optimal. Melalui model ini penciptaan dan penampilan karya akan semakin mantap dan estetis (Rohayati et al., 2017, pp. 57-66) Bengkel sastra bukan hanya sebuah model pembelajaran tetapi sekaligus wadah pembelajaran yang langsung menawarkan pengalaman berolah bahasa dan sastra bagi pesertanya (Sudaryanto, 2002, p. 211). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa bengkel sastra dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berolah bahasa dan sastra. Lembaga ini mampu meningkatkan daya penulisan kreatif dari tingkat dasar hingga mencapai tingkat baik (Abidin, 2005, p. 352).

Menurut Sayuti (2008), model pembelajaran Bengkel Sastra dalam pembelajaran bertujuan untuk: (1) membuat siswa lebih aktif melatih diri secara berkesinambungan (2) diharapkan agar belajar lebih banyak dalam hal pengembangan kompetensi menulis puisi (3) mengembangkan kreatifitas melalui wadah Bengkel Sastra (4) mengembagkan kreatifitas siswa dalam menulis puisi (5) memberikan pemahaman kepada siswa dari segi pembelajaran dan mempraktekkan melalui menulis puisi (6) membiasakan diri untuk melatih diri menghadapi sesuatu yang baru (7) mengembangkan gagasan dalam menulis puisi.

Menurut Rohayati dan Kurniawati (2013), model bengkel sastra untuk siswa sekolah dasar memberi dampak instruksionalnya dalam hal (1) peningkatan kreativitas dan kemampuan menulis, (2) pengembangan strategi merespons yang kreatif, dan (3) memecahkan masalah berkenaan dengan penulisan karya. Dampak penyertanya ialah dalam hal (1) pembentukan rasa percaya diri, (2) penciptaan keterbukaan menerima pendapat orang lain, (3) pembinaan kerja sama, dan (4) terciptanya berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Bengkel Sastra

Menurut (Abidin, 2012, p. 235), model pembelajaran bengkel sastra dalam pelaksanaan memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kondisi saat ini, misalnya siswa menerima informasi tentang prosedur bengkel sastra dalam menulis sastra, setelah itu siswa dihadapkan pada masalah- masalah dalam karya sastra yang dipilih dan dibacakan guru/pemodelan.
- 2) Siswa mengemukakan analogi langsung, satu di antaranya diseleksi selanjutnya dikembangkan. Pada tahap ini, siswa diharuskan beranalogi misalnya menganggap dirinya menjadi kucing, bunga atau analogi lain yang paling menarik baginya.
- 3) Siswa "menjadi" analogi yang diseleksinya pada fase kedua. Pada tahap ini siswa mulai menulis dengan berandai-andai sesuai analogi yang dipilihnya, misalnya jika ia beranalogi jadi guru apa saja yang akan ia lakukan.
- 4) Siswa mengemukakan beberapa konflik dan dipilih satu di antaranya. Pada tahap ini siswa mulai menyeleksi karya yang dibuatnya, mengenali imajinasi yang diterapkan, dan berbagi dengan teman untuk mendapatkan kritik dan masukan.

- 5) Siswa mengembangkan dan menyeleksi analogi langsung lainnya berdasarkan konflik tadi. Pada tahap ini, selain terjadi kontak argumentasi antarsiswa, siswa yang karya dibahas mulai memilih berbagai argumen dan alternatif perbaikan karya seperti yang dibahas pada tahap sebelumnya.
- 6) Guru menyuruh siswa untuk meninjau kembali karya yang ditulisnya berdasarkan masukan pada pengalaman sinektik (pengalaman pemecahan masalah berdasarkan pemikiran kreatif dengan menerapkan analogi dan majas dalam pertemuan atau diskusi).

Sedangkan menurut (Rohayati & Kurniawati, 2013), dalam pelaksanaannya, model pembelajaran bengkel sastra memiliki enam fase yaitu sebagai berikut:

- 1) Fase kesatu: siswa mendapatkan apersepsi dari guru.
- 2) Fase kedua: siswa memberikan respons dan tanggapan terhadap karya yang dicontohkan guru.
- 3) Fase ketiga: siswa mendapatkan sugesti menulis dari guru dengan musik, studi lapangan, gambar, dll.
- 4) Fase keempat: siswa menulis karya secara kolaboratif.
- 5) Fase kelima: siswa membahas karya bersama guru dan kelompok lain.
- 6) Fase keenam: siswa menulis karya mandiri
- 7) Fase ketujuh: siswa bereksperimen tentang diksi, pencitraan, imajinasi, dan bentuk sesuai dengan keinginannya dan masukan siswa lain.
- 8) Fase kedelapan: siswa merevisi karyanya
- 9) Fase kesembilan: siswa memublikasikan karya yang ditulisnya

Selanjutnya Rohayati dan Kurniawati menjelaskan bahwa model ini menuntut siswa pembelajarannya untuk memiliki kemampuan kreatif dan terbuka menerima pendapat orang lain serta memiliki semangat bekerja sama. Dalam konteks reaksi, pada jenjang sekolah dasar guru harus senantiasa memberikan reaksi positif dari fase pertama sampai fase kesembilan. Tugas guru pada dalam hal ini adalah mengusahakan membangkitkan kemampuan respons kreatif siswa sebagai alat proses berpikir. Guru harus menerima semua respons siswa agar mereka merasa diterima untuk lebih mengembangkan ekspresi kreatifnya. Lebih khusus lagi reaksi guru yang diperlukan dalam model bengkel sastra ialah: 1) guru tidak boleh menentukan responsnya kepada siswa; 2) guru harus menciptakan suasana kooperatif bukan kompetitif; 3) guru harus meningkatkan kesadaran siswa untuk membuat rumusan hasil kajian yang terbuka untuk sebuah perbaikan; 4) guru harus dengan bijaksana dapat menganjurkan kepada siswa untuk mengubah hasil tulisannya.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran Bengkel Sastra

kelebihan bengkel sastra juga diungkapkan (Endraswara, 2005, p. 194) yang menyatakan bahwa bengkel sastra mampu meningkatkan kreativitas peserta didik yang lebih jauh dari berbagai proses di dalamnya akan dihasilkan berbagai model pembelajaran otentik dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah

Referensi

- Abidin, Y. (2005) *Penerapan Model Bengkel Sastra sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Cerita Pendek dan Menyusun Strategi Pembelajaran Menulis Cerita Pendek*. Bandung: UPI (Tesis Tidak Dipublikasikan).
- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Endraswara (2003). *Membaca, Menulis, Mengajarkan Sastra*. Yogyakarta: Kota Kembang
- Joyce, B. et al. (2001). *Models of Teaching*. New York: Allyn and Bacon.
- Rohayati dan Kurniawati. (2013). *Optimalisasi Penerapan Model Bengkel Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Menulis dan Memusikalisasi Puisi*. *Laporan Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

- Rohayati, E., Kurniawati, dan Ernalis. (2017). Perencanaan Model Pembelajaran Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menulis Karya Sastra. *EduHumaniora*, 9 (1), 57-66.
- Sayuti, Ahmad. (2008). *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Gama Media
- Sudaryanto. (2002). *Teknik Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: SIC

MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN

A. Deskripsi Model Pembelajaran Bermain Jawaban

Model pembelajaran bermain jawaban akan membuat siswa merasa gembira. Siswa akan dihadapkan oleh suatu tantangan yang berupa masalah dan bersifat kompetisi. Selain itu, siswa juga akan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang mereka pikirkan. Siswa mengekspresikan pengetahuan apa yang mereka miliki sekaligus memperoleh pengetahuan baru. Strategi bermain jawaban merupakan salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menciptakan keaktifan siswa karena strategi pembelajaran bermain jawaban merupakan sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir (Zaini et al., 2008 p. 87). Melalui penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru dan terciptalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa atau student centered.

Metode bermain jawaban adalah metode yang dapat diterapkan dengan membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Metode Bermain Jawaban adalah metode yang dapat diterapkan dengan membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas (Suprijono, 2009, pp. 118-119). Zaini mengatakan bermain jawaban ini adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test.

(Suprijono, 2009, pp. 118-119), mengemukakan beberapa tujuan antara lain:

- 1) Membiasakan anak untuk bergaul dengan teman-temannya bagaimana anak mengemukakan dan menerima pendapat dari temannya;
- 2) Belajar secara berkelompok turut pula merealisasikan tujuan pendidikan dan pengajaran;
- 3) Belajar hidup bersama agar nantinya tidak canggung di dalam masyarakat yang lebih luas; dan
- 4) Memupuk rasa gotong-royong yang merupakan sifat dari bangsa Indonesia.

B. Ciri-Ciri dan Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Bermain Jawaban

Menurut (Sukmadinata, 2001, pp. 6-7), ciri-ciri model pembelajaran bermain jawaban, adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya;
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
- 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda; dan
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu

Adapun prinsip-Prinsip Cooperative Learning dengan strategi bermain jawaban menurut Stahl sebagaimana dikutip oleh (Solihatin & Raharjo, 2008), meliputi sebagai berikut:

- 1) Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas.

Sebelum menggunakan strategi pembelajaran, guru hendaknya memulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan spesifik. Tujuan tersebut menyangkut apa yang diinginkan oleh guru untuk harus disesuaikan dengan tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Apakah kegiatan belajar siswa ditekankan pada pemahaman materi pelajaran, sikap dan proses dalam bekerja sama, ataukah keterampilan tertentu. Tujuan harus dirumuskan dalam bahasa dan konteks kalimat yang mudah dimengerti oleh siswa secara keseluruhan. Hal ini hendaknya dilakukan oleh guru sebelum kelompok belajar terbentuk ((Solihatin & Raharjo, 2008).

- 2) **Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar**
Guru hendaknya mampu mengkondisikan kelas agar siswa menerima tujuan pembelajaran dari sudut kepentingan diri dan kepentingan kelas. Oleh karena itu, siswa dikondisikan untuk mengetahui dan menerima kenyataan bahwa setiap orang dalam kelompoknya menerima dirinya untuk bekerja sama dalam mempelajari seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan untuk dipelajari (Solihatin & Raharjo, 2008, p. 7).
- 3) **Ketergantungan yang bersifat positif**
Untuk mengkondisikan terjadinya interdependensi diantara siswa dalam kelompok belajar, maka guru harus mengorganisasikan materi dan tugas-tugas pelajaran sehingga siswa memahami dan mungkin untuk melakukan hal itu dalam kelompoknya. Guru harus merancang struktur kelompok dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa untuk belajar dan mengevaluasi dirinya dan teman kelompoknya dalam penguasaan dan kemampuan memahami materi pelajaran. Kondisi belajar ini memungkinkan siswa untuk merasa tergantung secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugastugas yang diberikan guru (Solihatin & Raharjo, 2008, p. 7).
- 4) **Interaksi yang bersifat terbuka**
Dalam kelompok belajar, interaksi yang terjadi bersifat langsung dan terbuka dalam mendiskusikan materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Suasana belajar seperti itu akan membantu menumbuhkan sikap ketergantungan yang positif dan keterbukaan di kalangan siswa untuk memperoleh keberprestasian dalam belajarnya. Mereka akan saling memberi dan menerima masukan, ide, saran, dan kritik dari temannya secara positif dan terbuka.
- 5) **Tanggung jawab individu**
Salah satu dasar penggunaan cooperative learning dalam pembelajaran adalah bahwa keberprestasian belajar akan lebih mungkin dicapai secara lebih baik apabila dilakukan dengan bersama-sama. Oleh karena itu, keberprestasian belajar dalam model belajar strategi ini dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa dalam menerima dan memberi apa yang telah dipelajarinya diantara siswa lainnya. Sehingga secara individual siswa mempunyai dua tanggung jawab, yaitu mengerjakan dan memahami materi atau tugas bagi keberprestasian dirinya dan juga bagi keberprestasian anggota kelompoknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Solihatin & Raharjo, 2008, p. 8).
- 6) **Kelompok bersifat heterogen**
Dalam pembentukan kelompok belajar, keanggotaan kelompok harus bersifat heterogen sehingga interaksi kerja sama yang terjadi merupakan akumulasi dari berbagai karakteristik siswa yang berbeda. Dalam suasana belajar seperti itu akan tumbuh dan berkembang nilai, sikap, moral, dan perilaku siswa. Kondisi ini merupakan media yang sangat baik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dan melatih keterampilan dirinya dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis (Solihatin & Raharjo, 2008, p. 8).
- 7) **Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif**
Dalam mengerjakan tugas kelompok, siswa bekerja dalam kelompok sebagai suatu kelompok kerja sama. Dalam interaksi dengan siswa lainnya siswa tidak begitu saja bisa menerapkan dan memaksakan sikap dan pendiriannya pada anggota kelompok lainnya. Pada kegiatan bekerja dalam kelompok, siswa harus belajar bagaimana meningkatkan kemampuannya dalam memimpin, berdiskusi, bernegosiasi, dan mengklarifikasi berbagai masalah dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok. Dalam hal ini guru harus membantu siswa menjelaskan bagaimana sikap dan perilaku yang baik dalam bekerja sama yang bisa digunakan oleh siswa dalam kelompok belajarnya. Perilaku-perilaku tersebut termasuk kepemimpinan, pengembangan kepercayaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, menyampaikan kritik, dan perasaan-perasaan sosial. Dengan sendirinya siswa dapat mempelajari dan mempraktikkan

berbagai sikap dan perilaku sosial dalam suasana kelompok belajarnya (Solihatin & Raharjo, 2008, pp. 8-9).

- 8) Tindak lanjut (*follow up*)
Setelah masing-masing kelompok belajar menyelesaikan tugas dan pekerjaannya, selanjutnya perlu dianalisis bagaimana penampilan dan prestasi kerja siswa dalam kelompok belajarnya, termasuk juga:
 - (1) Bagaimana prestasi kerja yang diprestasikan;
 - (2) Bagaimana mereka membantu anggota kelompoknya dalam mengerti dan memahami materi dan masalah yang dibahas;
 - (3) Bagaimana sikap dan perilaku mereka dalam interaksi kelompok belajar bagi keberprestasian kelompoknya;
 - (4) Apa yang mereka butuhkan untuk meningkatkan keberprestasian kelompok belajarnya di kemudian hari. Oleh karena itu, guru harus mengevaluasi dan memberikan berbagai masukan terhadap prestasi pekerjaan siswa dan aktivitas mereka selama kelompok belajar siswa tersebut bekerja. Dalam hal ini, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan ide dan saran, baik kepada siswa lainnya maupun kepada guru dalam rangka perbaikan belajar dari prestasinya di kemudian hari (Solihatin & Raharjo, 2008, p. 9).
- 9) Kepuasan dalam belajar
Setiap siswa dan kelompok harus memperoleh waktu yang cukup untuk belajar dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilannya. Apabila siswa tidak memperoleh waktu yang cukup dalam belajar, maka keuntungan akademis dari penggunaan *cooperative learning* akan sangat terbatas. Perolehan belajar siswa pun sangat terbatas sehingga guru hendaknya mampu merancang dan mengalokasikan waktu yang memadai dalam menggunakan model ini dalam pembelajarannya (Solihatin & Raharjo, 2008, p. 9).

B. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Bermain Jawaban

Menurut (Suprijono, 2009, pp. 118-1), model pembelajaran bermain jawaban mengharuskan guru untuk mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, dan masing-masing ditulis pada selembar kertas
- 2) Tulislah sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1 di atas. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan.
- 3) Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah kedua sesuai dengan kategori tertentu.
- 4) Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong kertas. Setiap kantong ditulisi nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
- 5) Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau pada selembar papan.
- 6) Tempel atau gantungkan kertas karton tadi di depan kelas.

Selanjutnya langkah-langkah permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
- 2) Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
- 3) Mintalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada.
- 4) Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain.

- 5) Langkah no. 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- 6) Guru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Sedangkan menurut Zaini (2011), langkah-langkah permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa.
- 2) Guru memberikan kartu pertanyaan. Jumlah pertanyaan sama untuk semua kelompok.
- 3) Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak yang mana jawaban tersebut berada.
- 4) Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak jawaban.
- 5) Langkah no. 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- 6) Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Jawaban.

Menurut (Usman, 2002, p. 15), model pembelajaran bermain jawaban memiliki keuntungan sekaligus sebagai kelebihan dalam proses pembelajaran lainnya, yaitu:

- 1) Hasil belajar lebih sempurna bila dibandingkan dengan belajar secara individu;
- 2) Pendapat yang dituangkan secara bersama lebih meyakinkan dan lebih kuat dibandingkan pendapat perorangan; dan
- 3) Kerja sama yang dilakukan oleh peserta didik dapat mengikat tali persatuan, tanggung jawab bersama dan rasa memiliki (sense belonging) dan menghilangkan egoisme.

Sedangkan kelemahannya yaitu (Zuhairini et al., 2008, p. 89).

- 1) Metode ini memerlukan persiapan-persiapan yang lebih rumit daripada metode lain sehingga memerlukan dedikasi yang lebih tinggi dari pihak pendidik;
- 2) Apabila terjadi persaingan yang negatif hasil pekerjaan dan tugas akan lebih buruk;
- 3) Peserta didik yang malas, memperoleh kesempatan untuk tetap pasif dalam kelompok itu dan kemungkinan besar akan mempengaruhi anggota lainnya.

Referensi

- Ibrahim, Sukmadinata (2001). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Malang.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara. Jakarta
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Usman, Basirudin. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Walgito, B. (2002). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yusuf. (2003). *Kualitas Proses dan Prestasi Belajar Biologi Melalui Pengajaran dengan Model Kooperatif pada Madrasah Aliyah Ponpes Nurul Haramain*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Zaini, H., Munthe, B. dan Aryani, S.A. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: CTSD.
- Zuhairini, Dkk. (1983). *Metodik Khusus Pendidikan Awagama*. Surabaya: Usaha Nasional.

MODEL PEMBELAJARAN BILLBOARD RANKING

A. Deskripsi Model Pembelajaran *Billboard Ranking*

Menurut bahasa Billboard Ranking yaitu papan peringkat atau urutan nilai luhur (Zaini, 2008: 78). Sedangkan menurut istilah metode pembelajaran billboard ranking adalah cara pembelajaran yang menekan kepada peserta didik untuk membuat urutan nilai-nilai dalam masyarakat dimulai urutan nilai yang dianggap penting (luhur) sampai nilai yang dianggap tidak penting kemudian ditempelkan pada sesuatu sejenis billboard atau papan tulis.

Metode Billboard ranking merupakan strategi yang tepat sekali digunakan untuk menstimulasi refleksi dan diskusi mengenai nilai-nilai, gagasan dan pilihan-pilihan yang ada di dalam masyarakat (Zaini et al., 2011, p. 80), Billboard Ranking merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman dimana peserta didik dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 peserta didik. Tiap kelompok menulis nilai-nilai yang dianggap terpenting sampai yang tidak terpenting sesuai dengan tema yang dipelajari dan mengurutkannya pada papan yang telah disiapkan (Siberman, 2006, p. 213).

Metode pembelajaran ini termasuk dalam salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau Active Learning. Hal ini tampak pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Dimiyati (2006, p. 115), konsep Active Learning dapat diartikan sebagai anutan pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosi siswa. Dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.

Strategi pembelajaran billboard ranking mendorong siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan berdiskusi untuk memperingkatkan nilai-nilai atau perilaku-perilaku luhur yang sedang dipelajari, sehingga secara tidak langsung siswa menggali sendiri pengetahuan akan materi pelajaran yang disampaikan. Dan hasil belajar yang diharapkan dapat dengan maksimum tercapai.

Menurut (Sanjaya, 2006, p. 126), tujuan dari penggunaan metode billboard ranking dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif yang akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil.

Strategi pembelajaran afektif beda dengan strategi pembelajaran kognitif dan strategi pembelajaran psikomotorik (keterampilan). Afektif berhubungan dengan nilai (value) yang sulit diukur, oleh karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam. Nilai adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris.

Ketika berbicara mengenai materi pelajaran tentang nilai atau bisa dikatakan materi yang mengajarkan aspek afektif, disinilah letak tujuan dari penggunaan metode billboard ranking. Karena pembelajaran menggunakan metode ini tidak hanya menuntut kemampuan kognitif siswa, akan tetapi lebih mengutamakan aspek afektif. siswa disini secara tidak langsung belajar akan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar dan belajar menentukan sikap yang terbaik ketika menghadapi suatu persoalan.

- 2) Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat mendapatkan hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketika siswa dalam keadaan pasif menerima pelajaran, maka tidak menutup kemungkinan dia akan mudah melupakan informasi yang disampaikan oleh guru. Berbeda halnya ketika siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dia akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka.

B. Prinsip-Prinsip Metode *Billboard Ranking*

Metode pembelajaran billboard ranking adalah bagian dari salah satu metode pembelajaran aktif atau active learning yang berakar dimodel pembelajaran konstruktivisme. Untuk itu pada dasarnya prinsip dari metode billboard ranking mengikuti prinsip dari konstruktivisme, yaitu (Mulyasa, 2003, p. 239)

- 1) Peserta didik harus selalu aktif selama pembelajaran. Proses aktif ini adalah proses membuat segala sesuatu masuk akal. Pembelajaran tidak terjadi melalui proses transmisi tetapi melalui interpretasi.
- 2) Interpretasi selalu dipengaruhi oleh pengetahuan sebelumnya.
- 3) Interpretasi dibantu oleh metode intruksi yang memungkinkan negosiasi pemikiran (bertukar pikiran) melalui diskusi, Tanya jawab dan lain sebagainya.
- 4) Tanya jawab didorong oleh kegiatan inquiry (ingin tahu) para peserta didik. Jadi kalau peserta didik tidak bertanya, tidak bicara, berarti peserta didik tidak belajar secara optimal.
- 5) Kegiatan belajar mengajar tidak hanya merupakan suatu proses pengalihan pengetahuan tapi juga pengalihan keterampilan dan kemampuan.¹⁵

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode *Billboard Ranking*

Menurut (Zaini et al., 2011, p. 80) metode billboard ranking memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membagi kelas ke dalam beberapa kelompok kecil 4-6 orang.
- 2) Memberikan daftar nilai-nilai luhur yang dianggap penting.
- 3) Memberikan potongan kertas dan meminta siswa untuk menulis kembali nilai-nilai tersebut.
- 4) Meminta siswa untuk membuat urutan dari nilai dianggap terpenting hingga yang tidak penting.
- 5) Membuat sejenis "Billboard" dimana kelompok tadi menampilkan ranking urutan daftar nilai tersebut.
- 6) Membandingkan semua urutan nilai tersebut di depan kelas.
- 7) Memberi komentar dengan memberi penjelasan tentang masing-masing pertanyaan.

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Billboard Ranking*

Metode billboard ranking memiliki kelebihan dan sekaligus kelemahan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Kelebihan ini di antaranya (Djamarah & Zain, 2014, p. 88):

- 1) Merangsang kreativitas anak didik dalam bentuk ide ataupun gagasan;
- 2) Mengembangkan siswa menghargai pendapat orang lain;
- 3) Melatih mental memimpin rapat;
- 4) Membiasakan siswa untuk bermusyawarah dalam memecahkan masalah.

Sedangkan kelemahannya adalah (Djamarah & Zain, 2014, p. 88):

- 1) Ada peserta didik yang pasif dan terkesan ikut nebeng saja;
- 2) Peserta didik kurang mendapat keleluasaan dalam berpendapat karena dibatasi oleh kartu-kartu yang diberikan;
- 3) Mungkin forum hanya dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri

Referensi

- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

Zaini, H., Munthe, B. dan Sekar Aryani, A. (2011). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center For Teaching Staff Development.

METODE PEMBELAJARAN BISIK BERANTAI

A. Definisi Model Pembelajaran Bisik Berantai

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung (Mujib & Rahmawati, 2011, p. 32).

Permainan berbisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak (Budinuryanta et al., 2008, pp. 29-30).

Suprawoto menerangkan dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis (Faridah et al., 2013, p. 38)

Permainan bisik berantai merupakan salah satu permainan bahasa. Permainan bahasa tersebut memiliki tujuan untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan tertentu. Adapun manfaat dari permainan bahasa menurut (Rosyidi, 2009, p. 81), adalah sebagai berikut:

- 1) Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain;
- 2) Mendorong peserta didik untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan;
- 3) Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya;
- 4) Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa (Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung (Mujib & Rahmawati, 2011, p. 32).

Selain itu, permainan bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran seharusnya mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:

- 1) Merangsang interaksi verbal peserta didik;
- 2) Menambah kefasihan dan kepercayaan diri peserta didik;
- 3) Menyediakan konteks pembelajaran permainan adalah interaksi antara pemain yang satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuantujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran;
- 4) Alat mengikis rasa bosan peserta didik dalam menghadapi pelajaran.

- 5) Sebagai alat pemulihan, pengukuhan, dan pengayaan dalam pengajaran bahasa. Hal ini berkaitan dengan masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menghadapi masalah komunikasi, menulis, dan mendengar. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktivitas permainan yang dirancang dengan baik dan benar.

B. Langkah-Langkah Permainan Bahasa Bisik Berantai

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran permainan bahasa bisik berantai memiliki sintax atau langkah pembelajarannya. (Faridah et al., 2013, p. 8), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran ini, adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan pengantar singkat tentang pelaksanaan langkah-langkah berbisik berantai;
- 2) Siswa dalam kelompok diatur dengan berderet atau berbaris ke samping atau ke belakang;
- 3) Guru memutar tape recorder tentang cerita anak atau materi lain;
- 4) Setiap kelompok menuliskan kembali pesan yang didengar dalam satu paragraf atau ungkapan;
- 5) Setelah posisi siswa sesuai dengan yang diharapkan, guru memanggil siswa perwakilan kelompok untuk membisikkan satu paragraf yang telah dibuat;
- 6) Siswa menerima informasi tersebut dan membisikkan informasi tersebut kepada temannya. g. Secara berantai siswa membisikkan informasi tersebut;
- 7) Siswa menuliskan hasil dari bisikan temannya dan seterusnya;
- 8) Guru dapat mengulang beberapa informasi yang berbeda kedalam satu kelompok secara bertahap;
- 9) Penilaian dapat dilakukan dengan menghitung beberapa tingkat kesalahan yang diperbuat oleh kelompok tersebut;
- 10) Dan lakukan hal seperti diatas pada kelompok-kelompok berikutnya; dan
- 11) Kelompok yang mendapat nilai terbaik diberikan penghargaan oleh guru

Menurut pendapat lain mengenai langkah-langkah permainan bahasa bisik berantai yaitu pendapat Subana & Sunarti, 2011, p. 209), sebagai berikut:

- 1) Bagi kelas dalam regu-regu lalu bentuk lingkaran;
- 2) Bisikkan sebuah kalimat pendek kepada seseorang siswa pada tiap regu;
- 3) Ia harus membisikkannya lagi kepada teman di sebelahnya;
- 4) Siswa terakhir harus mengatakan dengan keras kepada guru;
- 5) Regu yang berhasil mengucapkan kalimat yang benar ialah pemenangnya .

C. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa Bisik Berantai

(Faridah et al., 2013, p. 9) menjelaskan model pembelajaran permainan bahasa bisik berantai memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran ini, antara lain meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, melatih empat keterampilan bahasa, menarik minat siswa dalam pembelajaran, menimbulkan rasa bahagia, tanpa beban dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan rasa kerja sama antarsiswa. Sedangkan kekurangannya yaitu menimbulkan situasi kelas yang ramai atau riuh, memerlukan waktu yang cukup lama, menimbulkan siswa yang terlalu aktif, menimbulkan interaksi siswa dan guru yang kurang kondusif.

Referensi

Budinuryanta Y, Kasuriyanta, Imam Koermen. (2008). *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Kartono, Faridah dan Halidjah, Siti. (2013). Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. *Artikel Penelitian* pada Universitas Tanjung Pura Pontianak.
- Subana, M. dan Sunarti. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (Cetakan. III). Bandung: Pustaka Setia.
- Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rosyidi, Abdul Wahab. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.

MODEL PEMBELAJARAN BRAINSTORMING

A. Definisi Model Pembelajaran *Brainstorming*

Brainstorming yang sering pula disebut inventarisasi (pengumpulan) gagasan merupakan salah satu jenis metode diskusi. Pada metode ini, terjadi pencurahan gagasan secara spontan yang berhubungan dengan bidang minat atau kebutuhan kelompok untuk mencapai suatu keputusan. Metode ini dilaksanakan oleh guru dengan melontarkan suatu masalah ke kelas, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat atau komentarnya yang memungkinkan masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru. Sumbang saran dapat diartikan pula sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat (Subana & Sunarti, 2000, p. 105). Konsep metode pembelajaran *brainstorming* merupakan suatu upaya menjadikan proses belajar mengajar menarik dan bisa mendorong peserta didik aktif dalam belajar serta mengemukakan pendapat mereka (Amin, 2016).

Brainstorming merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Tugas guru dalam metode pembelajaran *Brainstorming* adalah memberikan suatu kepercayaan kepada peserta didik dalam kelompok kecil untuk mengeluarkan ide kreatif mereka dalam memahami masalah yang dibahas.

(Roestiyah, 2012, p. 73) mengatakan bahwa metode *brainstorming* adalah teknik mengajar yang dilaksanakan guru dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab, menyatakan pendapat, atau memberi komentar sehingga memungkinkan masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru. Metode *brainstorming* mendorong siswa untuk mengembangkan dan mengemukakan sebanyak mungkin gagasan untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut (Rawlinson, 1977, p. 27) *brainstorming* adalah cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dengan cara yang singkat. dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan metode *brainstorming* ini siswa dilatih untuk mencari, menemukan dan mengemukakan gagasannya sebanyak mungkin dalam proses pembelajaran. Metode ini melatih keaktifan siswa dalam bertanya dan mengolah pertanyaan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Utami (2015) berpendapat bahwa metode *brainstorming* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Metode pembelajaran *brainstorming* memungkinkan adanya permasalahan baru yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan yang baru muncul tersebut dikarenakan adanya kesempatan bagi para siswa untuk menyampaikan pendapatnya tanpa adanya kritikan dari siswa lain yang mendengarkan. Selanjutnya menurut Damayanti (2016), metode *brainstorming* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mampu mandiri serta dapat mengarahkan diri sendiri, memiliki keterbukaan serta keutuhan diri dalam memilih alternative tindakan terbaik, dan dapat menyampaikan pendapat dalam memecahkan suatu masalah serta mampu menghargai pendapat orang lain.

Implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran melalui perubahan konsep dalam kelas sesuai yang diungkapkan Glasson sebagaimana yang dikutip oleh Dahar, 2011, p. 157), meliputi tiga siklus, yaitu:

1) Eksplorasi

Selama fase ini peserta didik belajar bereksperimen dengan gagasan pada suatu masalah. Berawal dari gagasan tersebut muncullah pertanyaan yang kompleks yang mungkin tidak dapat mereka pecahkan secara sendiri-sendiri;

2) Elaborasi

Pada fase elaborasi guru mengenalkan beberapa konsep yang berkaitan dengan masalah yang diselidiki dan didiskusikan pada fase eksplorasi.

3) Klarifikasi

Fase klarifikasi menunjukkan bagaimana peserta didik memecahkan permasalahan yang telah mereka diskusikan dengan membandingkan dengan konsep-konsep yang didiskusikan pada fase elaborasi.

Tujuan Penggunaan metode *brainstorming* menurut (Subana, 2009, p. 106) adalah menguras habis segala sesuatu yang dipikirkan oleh siswa dalam menanggapi masalah yang dilontarkan guru kepadanya. Agar tujuan dalam penerapan metode *brainstorming* dapat tercapai maka perlu adanya aturan yang diperhatikan. Pelaksanaan metode ini tugas guru adalah memberikan masalah yang mampu merangsang pikiran siswa, sehingga mereka bisa menanggapi, dan guru tidak boleh mengomentari bahwa pendapat siswa itu benar atau salah. Disamping itu, pendapat yang dikemukakan tidak perlu langsung disimpulkan, guru hanya mendukung semua pertanyaan pendapat siswa, sehingga semua siswa didalam kelas mendapatkan giliran. Selama pengungkapan pendapat tidak perlu komentar atau evaluasi secara langsung. Sedangkan peran siswa dalam proses *brainstorming* ini adalah bertugas memiliki bekal pengetahuan untuk menanggapi masalah, mengemukakan pendapat, bertanya, atau mengemukakan masalah baru melalui proses imajinasi yang dimilikinya. Mereka belajar dan melatih merumuskan pendapatnya dengan bahasa dan kalimat yang baik, sehingga mereka bisa memperoleh suatu kesimpulan yang tepat setelah pembelajaran. Siswa yang kurang aktif perlu dipancing dengan pertanyaan dari guru agar turut berpartisipasi aktif, dan berani mengemukakan pendapatnya.

B. Faktor yang Harus Diperhatikan dalam Model Pembelajaran *Brainstorming*

Menurut (Munandar, 1985, p. 104), terdapat beberapa aturan yang harus diperhatikan pada metode *brainstorming* adalah:

- 1) Kebebasan dalam memberikan gagasan anak tidak perlu merasa ragu-ragu untuk mengeluarkan gagasan apapun, yang aneh atau “yang lain dari yang lain”. Ia pun tidak perlu merasa terikat pada apa yang sudah berlaku sampai sekarang, pada kebiasaan-kebiasaan yang lama.
- 2) Penekanan pada kuantitas pada teknik *brainstorming* diinginkan gagasan-gagasan sebanyak mungkin, karena dengan makin banyaknya gagasan makin besar pula kemungkinan bahwa di antara gagasan-gagasan tersebut ada yang sangat baik dan orisinal.
- 3) Kritik ditanggihkan selama tahap pengungkapan gagasan, kritik baik oleh anggota maupun oleh ketua tidak boleh dibenarkan. Kritik baru dapat dikemukakan setelah tahap pencetus gagasan selesai. Sesudah tahap ini ada tahap penilaian gagasan, di mana semua gagasan yang telah dicatat ditinjau satu per satu kemudian dipilih gagasan-gagasan yang terbaik.
- 4) Kombinasi dan peningkatan gagasan siswa dapat menambahkan atau meneruskan gagasan-gagasan yang sebelumnya telah diungkapkan oleh siswa lain. Beberapa gagasan dapat digabung menjadi satu gagasan yang lebih baik.
- 5) Mengulang gagasan mengulang gagasan yang tampaknya sama tidak menjadi soal, karena dalam kenyataan mungkin gagasan-gagasan tersebut agak berbeda. Teguran bahwa gagasan itu sudah disampaikan sebelumnya akan menghambat spontanitas siswa dalam mengungkapkan gagasan. Lagi pula apabila memang ada gagasan-gagasan yang sama, pada tahap penilaian gagasan tersebut dapat dikeluarkan.

C. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Brainstorming*

Menurut (Lutfiyati, 2011, p. 4) langkah-langkah untuk memulai pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap orientasi (guru menyajikan masalah atau situasi baru kepada siswa)
- 2) Tahap analisa (siswa merinci bahan yang relevan atas masalah yang ada, dengan kata lain, siswa mengidentifikasi masalah)
- 3) Tahap hipotesis (siswa dipersilahkan untuk mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan)
- 4) Tahap pengeraman (siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berfikirnya)
- 5) Tahap sintesis (guru membuat diskusi kelas, siswa diminta mengungkapkan pendapat atau permasalahan yang diberikan, menuliskan semua pendapat itu, dan siswa diajak berfikir manakah pendapat yang terbaik)
- 6) Tahap verifikasi (guru melakukan pemilihan keputusan terhadap gagasan yang diungkapkan siswa sebagai pemecahan masalah terbaik).

Adapun menurut (Rawlinson, 1977, p. 35), langkah-langkah dari penerapan metode *brainstorming* adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan persoalan, guru mengangkat dan menjelaskan permasalahan yang diangkat kemudian menjelaskan cara siswa berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut.
- 2) Merumuskan kembali persoalan, guru menjelaskan kembali persoalan dan siswa merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
- 3) Mengembangkan ide unik, maksudnya mengembangkan ide-ide yang inovatif dan diluar fariasi kebiasaan yang mungkin bisa dikembangkan.
- 4) Mengevaluasi ide yang dihasilkan, guru dan siswa mengevaluasi ide yang telah terkumpul dan menyimpulkannya.

Adapun menurut (Sani & Abdullah, 2013, p. 203), teknik pelaksanaan metode *brainstorming* (sumbang saran) dalam kelas adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Guru menyampaikan suatu materi.
- 3) Guru melontarkan masalah kepada siswa.
- 4) Siswa mengemukakan pendapat atau komentar, sedangkan guru mencatatnya di papan tulis tanpa mengadakan perubahan.
- 5) Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi setiap gagasan yang telah dikemukakan tadi

D. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Brainstorming*

Menurut Mukrima (2014), metode pembelajaran *brainstorming* memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- 1) Anak-anak berpikir untuk menyatakan pendapat;
- 2) Melatih peserta didik berpikir dengan cepat dan tersusun logis;
- 3) Merangsang peserta didik untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru;
- 4) Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam menerima pembelajaran;
- 5) Peserta didik yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang sudah pandai atau dari guru;
- 6) Terjadi persaingan yang sehat;
- 7) Anak merasa bebas dan gembira dan
- 8) Suasana demokratis dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Menurut Roestiyah (2008), metode *brainstorming* memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) Anak-anak aktif berpikir untuk menyatakan pendapat;
- 2) Melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis;
- 3) Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru;

- 4) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran;
- 5) Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru;
- 6) Terjadi persaingan yang sehat;
- 7) Anak merasa bebas dan bergembira; dan
- 8) Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Keunggulan lain menurut suyaitu:

- 1) Merangsang semua siswa untuk turut ambil bagian;
- 2) Menghasilkan reaksi yang berkaitan;
- 3) Tidak menyita banyak waktu;
- 4) Dapat digunakan kelas besar maupun kecil;
- 5) Tidak memerlukan pemimpin diskusi yang hebat; dan
- 6) Suasana demokratis dan disiplin dapat ditimbulkan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran model pembelajaran *brainstorming*, menurut Roestiyah (2008: 75), adalah sebagai berikut:

- 1) Kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir dengan baik;
- 2) Anak yang kurang selalu ketinggalan;
- 3) Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja;
- 4) Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan;
- 5) Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu betul atau salah;
- 6) Tidak menjamin hasil pemecahan masalah; dan
- 7) Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan.

Referensi

- Amin, Diyah N. F. (2016). Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah* Vol. 5
- Damayanti, NP, Kt. Pudjawandan Md. Suarjana. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD. *EJournal PGSD*, 4 (1).
- Luthfiyati. (2011). Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. (Online). Tersedia: [http://www/te2hicacu.files.wordpress.com/2011/12artikel.docx](http://www.te2hicacu.files.wordpress.com/2011/12artikel.docx).
- Mukrima, S S. (2014). *53 Metode Pembelajaran. Pendidikan Manajemen Bisnis*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munandar, Utami. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar* (Cetakan VII). Jakarta: Rineka Cipta.
- Rawlinson, JG. (1977). *Berpikir Kreatif dan Brainstorming*. Jakarta: Erlangga
- Sani dan Abdullah, R. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. (Cetakan. IV). Jakarta: Bumi Aksara.
- Subana, M. (2009). *Strategi belajar mengajar bahasa Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Subana, M. dan Sunarti. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia “Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran* (Cetakan III). Bandung: Pusaka Setia.
- Utami, D. (2015). Pengaruh Metode Brainstorming terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 (2).
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Erlangga.

MODEL PEMBELAJARAN BRAIN WRITING

A. Definisi Model Pembelajaran *Brain Writing*

Kemampuan berkomunikasi berdasarkan tingkat kemampuan menguasai bahasa terdiri atas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Seseorang dianggap memiliki keterampilan berbahasa jika terampil semua keterampilan berbahasa tersebut. Menyimak dan membaca bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis sifatnya produktif. Tanpa mengabaikan aspek keterampilan berbahasa yang lainnya, sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Fungsinya tiada lain agar dapat melakukan komunikasi, menyampaikan gagasan, dan hubungan sosial dengan orang lain. Terlebih lagi di lingkungan pendidikan, menulis merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Jika siswa telah menguasai keterampilan menulis, tentu saja akan memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan yang lainnya.

Dalam proses menulis, kita mengkaji kembali pengetahuan kita, secara aktif menerapkan pemahaman kita, menganalisis dan menyintesis apa yang kita maksud. Secara konstan menganalisis teks yang sedang kita tulis untuk menciptakan pemahaman baik untuk kita sendiri maupun orang lain Suherman (2019: 264) menegaskan bahwa menulis merupakan literasi dasar yang harus dikuasai oleh siswa selain enam jenis literasi dasar lainnya yaitu literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, serta literasi budaya dan kewargaan.

Menurut (Cahyani, 2012, p. 63), pada umumnya para siswa kurang dalam hal mengorganisasikan ide karangan, menata bahasa secara efektif, dan menempatkan kosakata yang tepat, dan menggunakan mekanisme tulisan. Modal dasar menulis adalah ide, gagasan, inspirasi atau ilham yang menjadi hal yang akan dikembangkan menjadi cerita atau puisi. Pencarian ide dalam tahap menulis merupakan tahap yang paling awal. Syamsuddin (Cahyani, 2012, p. 64), menegaskan, bahwa proses menulis dapat diawali dengan adanya ide-ide, penyeleksian ide-ide, kemudian mengembangkannya menjadi sebuah karangan. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik tertentu yang dapat membantu para siswa untuk dapat mengatasi berbagai kesulitan dalam menulis. Dan salah satu teknik atau metode pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan tersebut adalah metode *brain writing*.

Model pembelajaran *brain writing* merupakan satu model pembelajaran yang dalam penyampaianya melalui bentuk tulisan. Secara leksikografi, *brain* artinya otak, *write* artinya menulis. Jadi, *brain writing* yaitu menulis segala hal yang ada dalam otak. *Brain writing* merupakan cara yang bisa mengatasi setiap orang untuk menuangkan ide atau gagasan melalui tulisan. (Michalko, 2004, p. 315) mengemukakan bahwa model *brain writing* merupakan satu pendekatan gagasan ketika satu kelompok menghasilkan ide-ide secara tertulis.

Brain writing merupakan satu di antara kategori dari *brainstorming*. *Brain writing* adalah suatu teknik kreatif yang diterapkan dalam kelompok untuk bertukar pikiran. *Brain writing* menuntut anggota kelompok untuk berbagi ide dan mengembangkan ide-ide secara tertulis. *Brain writing* merupakan metode alternatif untuk sumbang saran yang mencoba untuk mendorong lebih berpartisipasi secara seragam dalam suatu kelompok.

(Michalko, 2004, p. 347) menyebutkan bahwa di Jerman, Geschka dan teman-temannya mengembangkan beragam teknik pemikiran kreatif kelompok yang disebut *brain writing*. Pada curah ide tradisional, setiap orang mengusulkan sebuah ide. Proses informasi terjadi secara berkesinambungan, hanya ada satu ide dalam satu waktu, secara berurutan. Sebaliknya, pada *brainwriting* diperbolehkan mengusulkan bermacam ide dalam satu waktu. Jadi tukar pikiran secara tertulis dapat meningkatkan produksi ide secara dramatis.

Brokop dan Bill Persal (Haryadi, 2019, pp. 98-103), menyatakan bahwa *Brain writing* merupakan cara yang memungkinkan setiap individu untuk berbagi ide yang ditulis di atas kertas. Paulus dan Nijstad (Haryadi, 2019, pp. 98-103) mengemukakan bahwa *Brain writing* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk

mencurahkan ide atau pendapat secara lisan. Dengan menggunakan model pembelajaran *brain writing* ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap kemampuan menulis artikel. Lebih lanjut, Paulus dan Nijstad, menjelaskan bahwa *brain writing* dilakukan untuk menghasilkan gagasan yang beranekaragam tentang suatu hal atau topik pembicaraan. *Brain writing* bertujuan untuk membentuk atau menumbuhkan ide-ide secara tertulis. Ada beberapa siswa yang terkadang tidak dapat menyampaikan idenya secara lisan. Oleh karena itu, dengan adanya *brain writing* dapat membantu mahasiswa yang mengalami kendala dalam mengungkapkan idenya secara lisan. Model pembelajaran Brain Writing merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam keterampilan menulis, salah satunya yaitu kemampuan mahasiswa menulis artikel di media massa.

Ada dua prinsip penting yang harus diingat di dalam melakukan Brain Writing (Darmadi, 1996, p. 44), yaitu:

- 1) Jangan memikirkan apakah ide-ide yang dihasilkan itu benar atau salah, yang penting di dalam prosesi ini adalah pengumpulan ide-ide yang berkaitan dengan topik sebanyak-banyaknya.
- 2) Terjadinya tumpang tindih ide dianggap sebagai suatu yang wajar karena memang belum dievaluasi. Dengan demikian proses ini adalah secara sadar atau tidak kita telah memulai proses berpikir. Rangkaian proses berfikir seperti ini akan membangkitkan kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang. Jadi proses berpikir itu dilakukan secara berkesinambungan sehingga rangkaian proses ini dapat menghasilkan ide-ide yang lebih menarik daripada ide awalnya.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Brain Writing*

Adapun langkah-langkah Metode Brain Writing yaitu (Asih, 2016, p. 150):

- 1) Siswa dan guru mendiskusikan tema tulisan yang akan dituliskan;
- 2) Siswa diberi kesempatan untuk melakukan proses prapenulisan secara individu atau kelompok, baik di kelas (*indoor*) maupun di luar kelas (*outdoor*). Jika berkelompok, hal-hal yang dibicarakan (diskusi) dan berbagai saran gagasan teman harus dituangkan dalam kartu/ lembar gagasan (boleh secara garis besar). Temuan siswa dalam kegiatan prapenulisan dituangkan dalam lembar/ kartu gagasan;
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk menulis secara mandiri (sendiri-sendiri);
- 4) Setelah selesai menulis draft, tulisan siswa ditukarkan dengan tulisan siswa lain, berpasangan/ acak, masing-masing siswa melakukan tahap pasca-menulis (*editing and revising*). Para siswa melakukan *brain writing* dalam menyunting tulisan teman lainnya;
- 5) Siswa diminta memberikan saran, komentar, gagasan dan semacamnya atas tulisan teman yang dibacanya secara tertulis dalam lembar/ kartu gagasan;
- 6) Setelah tulisan dikembalikan beserta kartu gagasan, para siswa memperbaiki tulisannya kembali;
- 7) Beberapa siswa diminta menyajikan tulisannya secara lisan;
- 8) Guru dan siswa lain merefleksi (menanggapi dan evaluasi) tulisan teman yang disajikan; dan
- 9) Tulisan dikumpulkan dan dievaluasi oleh guru.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model *Brain Writing*

(Wilson, 2013, p. 48), mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan menggunakan model *brainwriting*. Kelebihannya, antara lain:

- 1) Dapat menghasilkan ide-ide lebih banyak dibandingkan dengan curah pendapat kelompok tradisional;
- 2) Mengurangi kemungkinan konflik antar anggota dalam kelompok perdebatan;
- 3) Membantu anggota-anggota yang pendiam dan kurang percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya secara lisan dalam sebuah kelompok curah pendapat. Mengurangi kemungkinan ketakutan apabila pendapatnya tidak diterima anggota lain;

- 4) Mengurangi kecemasan ketika seseorang bekerja dalam budaya (atau dengan kelompok multi-budaya), peserta mungkin malu untuk mengungkapkan ide-idenya karena tidak terbiasa melakukan curah pendapat secara tatap muka;
- 5) Dapat dikombinasikan dengan teknik kreativitas lainnya untuk meningkatkan jumlah ide yang dihasilkan pada topik tertentu atau masalah tertentu.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Strategi ini kurang dikenal dibandingkan dengan metode *brainstorming*;
- 2) Kurangnya interaksi sosial antar peserta karena setiap peserta menuliskan ide-ide mereka tanpa berbicara dengan peserta lainnya;
- 3) Peserta mungkin merasa bahwa mereka tidak dapat sepenuhnya mengekspresikan ide-ide mereka secara tertulis;
- 4) Tulisan tangan bisa menjadi sedikit sulit untuk menguraikan dan menginterpretasikan hasil dari menuliskan ide maupun gagasan.

Referensi:

- Asih. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Cahyani, Isah. (2012). *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Pendekatan Experiential Learning*. Bandung: Prodi Pendidikan Dasar SPs UPI
- Darmadi, Kaswan. (1996). *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Haryadi. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Writing Terhadap Kemampuan Mahasiswa Menulis di Media Massa. *Jurnal Bindo Sastra*, 3 (2), 98–103
- Michalko, M. (2004). *Permainan Berpikir (Thinkertyos): Handbook Para Pembisnis Kreatif*. Bandung: Kaifa.
- Suherman, A. (2019). *Literacy Tradition of Sundanese Society - Indonesia: An annotation of the 16th Century Ancient Manuscript*. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7 (3), 262-271.
- Wilson, Chauncey. (2013). *Brainstorming and Beyond: A User-centered Design Method*. United Kingdom: MK Morgan Kaufmann.

METODE PEMBELAJARAN BUZZ GROUP

A. Definisi Metode Pembelajaran *Buzz Group*

Teknik kelompok Buzz ini dikemukakan oleh pendidik dan ahli sosiologi (Morgan, et al., 1976) (Suprijanto, 2007, pp. 109-110). Strategi buzz group adalah strategi kelompok kecil yang terbentuk dari tiap-tiap kelompok terdiri dari 3-6 siswa, yang masing-masing dari tiap-tiap kelompok menunjuk satu orang untuk melaporkan hasil diskusi kepada kelompok besar. Diskusi kelompok kecil ini diadakan di tengah atau diakhir pelajaran dengan maksud menajamkan kerangka bahan pelajaran, memperjelas bahan pelajaran atau menjawab pertanyaan-pertanyaan. Definisi ini didasarkan atas berbagai definisi yang disampaikan para ahli pendidikan tentang buzz group, diantaranya:

- 1) (Hiasyam et al., 2008, pp. 120-121), mengatakan bahwa strategi Buzz Group merupakan diskusi kelas yang didalamnya dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil untuk melaksanakan diskusi singkat tentang suatu problem.
- 2) (Hasibuan & Moedjiono, 2004, p. 20), mendefinisikan buzz group sebagai suatu kelompok besar dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang.
- 3) (Trianto, 2007, p. 22), menyebutkan bahwa Buzz group sebagai suatu kelompok aktif yang terdiri dari 3-6 siswa untuk mendiskusikan ide siswa pada materi pelajaran.
- 4) (Surjadi, 1989, p. 34), menjelaskan bahwa strategi buzz group adalah suatu kelompok dibagi kedalam beberapa kelompok kecil (sub groups) yang masing-masing terdiri dari 3-6 orang dalam tempo yang singkat, untuk mendiskusikan suatu topik/memecahkan suatu masalah seorang juru bicara ditunjuk untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok masing-masing kepada sidang lengkap seluruh kelompok.
- 5) Sudjana (2001) menyatakan bahwa buzz group merupakan teknik sederhana untuk menggali informasi dan perasaan dalam suasana orang berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil (dua orang atau lebih). Menurut Sunaryo, metode buzz group adalah suatu kelompok besar yang dibagi menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari 3-4 orang yang bertemu secara bersama-sama membicarakan suatu topik yang sebelumnya telah dibicarakan secara klasikal.
- 6) (Roestiyah, 2008, p. 9), buzz group adalah suatu kelompok besar yang dibagi menjadi 2 sampai 8 kelompok yang lebih kecil untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi kelompok besar kemudian kelompok kecil ini diminta untuk melaporkan hasil diskusi yang mereka lakukan kepada kelompok besar. Dengan demikian, beban yang diberikan kepada mereka akan memberi kesempatan untuk mendapatkan perannya bergaul dengan orang-orang lain, dan bahkan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.
- 7) (Usman, 2002, p. 40) mengatakan bahwa strategi Buzz Group merupakan diskusi kelas yang didalamnya dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil untuk melaksanakan diskusi singkat tentang suatu problem. Buzz Group adalah suatu kelompok besar yang dibagi menjadi 2 (dua) sampai 8 (delapan) kelompok yang lebih kecil sehingga jika diperlukan kelompok kecil ini diminta untuk melaporkan hasil diskusi yang mereka lakukan kepada kelompok besar. Bentuk diskusi ini terdiri dari kelas yang dibagi-bagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang peserta. Tempat duduk diatur sedemikian rupa agar para siswa dapat bertukar pikiran dan bertatap muka dengan mudah. Diskusi ini biasanya diadakan ditengah-tengah pelajaran atau diakhir pelajaran dengan maksud untuk memperjelas dan mempertajam kerangka bahan pelajaran atau sebagai jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

Metode diskusi buzz group ini merupakan suatu penyajian bahan dimana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-6 orang untuk mengadakan diskusi guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan masalah. Kegiatan diskusi buzz group dapat memberikan pelajaran bagi peserta didik untuk dapat

bersikap objektif, berani mengemukakan pendapat, melatih bermusyawarah, dan utamanya menghargai pendapat anggota diskusi lainnya. Metode diskusi buzz group ini bertujuan untuk memberikan rasa tanggung jawab kepada masing-masing peserta didik tentang tugas diskusi yang sudah diberikan oleh guru.

Pembelajaran dengan metode buzz group memungkinkan peserta didik untuk dapat memahami pelajaran materi gaya dengan caranya sendiri dan mampu menciptakan aktifitas belajar yang baik dalam kelas dengan adanya diskusi bersama dalam kelompok kecilnya masing-masing. Teknik pembelajaran buzz group dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pemecahan masalah yang di dalamnya mengandung bagian-bagian khusus dalam masalah itu.

B. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Buzz Group*

Menurut (Surjadi, 1989, pp. 35-36), langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan agar penggunaan strategi buzz group dapat berhasil dengan efektif adalah:

1) Presentasi Guru

Pada tahap ini pembelajaran diawali dengan presentasi kelas yang dilaksanakan oleh guru. Guru memberikan apersepsi awal yang ada dalam kehidupan sehari-hari tentang topik atau pokok bahasan yang akan dipelajari. Kemudian guru menyampaikan konsep-konsep dasar pokok bahasan. Setelah itu guru membentuk siswa dalam kelompok besar dan memilih satu pemimpin dari kelompok besar. Setiap pemimpin diberikan tugas.

Adapun tugas dari pemimpin kelompok adalah:

- (1) Pemimpin kelompok dibantu guru memecah anggota kelompoknya menjadi 3-4 kelompok kecil yang terdiri dari 2 atau 3 orang;
- (2) Pemimpin mengkoordinir anggota kelompoknya agar diskusi kelompok kecil dan kelompok besar berjalan baik dan tepat waktu;
- (3) Pemimpin juga ikut membantu setiap kelompok kecil dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru;
- (4) Memperingatkan setiap kelompok kecil dua menit sebelumnya bahwa tugas mereka hampir berakhir;
- (5) Mengundang kelompok kecil itu untuk berkumpul lagi menjadi kelompok besar;
- (6) Mempersilahkan tiap kelompok kecil untuk menyampaikan hasil diskusi mereka;
- (7) Mempersilahkan anggota kelompok lain untuk memberikan tanggapan;
- (8) Merangkum hasil diskusi kelompok besar.

2) Tahap Diskusi Kelompok Kecil

Setelah pemimpin kelompok dibantu guru membagi kelompok besar menjadi kelompok kecil, kemudian guru memberikan tugas berupa LKS kepada setiap kelompok kecil. Pada tahap ini setiap kelompok kecil berkewajiban menyelesaikan LKS sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan berkewajiban melaporkan hasil diskusi pada kelompok besar.

3) Tahap Diskusi Kelompok Besar

Pada tahap ini pemimpin kelompok meminta setiap kelompok kecil untuk bergabung kembali menjadi kelompok besar. Pemimpin kelompok memimpin jalannya diskusi kelompok besar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Setiap kelompok kecil menyampaikan hasil diskusinya kepada kelompok besar dan pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok lainnya untuk memberikan tanggapan. Pemimpin kelompok merangkum hasil diskusi kelompoknya untuk dikumpulkan dan dipresentasikan dalam diskusi kelas.

4) Tahap Diskusi Kelas

Guru mengecek pemahaman siswa dengan mempersilahkan salah satu anggota kelompok besar untuk mempersentasikan hasil diskusi. Jawaban anggota kelompok tersebut merupakan perwakilan jawaban dari

kelompok. Pada saat salah satu perwakilan dari kelompok besar mempersentasikan hasil diskusi, guru mempersilahkan kelompok lain untuk memberikan tanggapan

C. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Buzz Group*

Setiap metode pembelajaran selalu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Slameto (2001: 104), kelebihan dari metode buzz group antara lain:

- 1) Mendorong peserta yang malu-malu;
- 2) Menciptakan suasana yang menyenangkan;
- 3) Memungkinkan pembagian tugas kepemimpinan;
- 4) Menghemat waktu;
- 5) Memupuk kepemimpinan;
- 6) Memungkinkan pengumpulan pendapat;
- 7) Dapat dipakai bersama metode lainnya;
- 8) Memberi variasi

Adapun kelemahannya (Slameto, 2001, p.104), antara lain:

- 1) Kemungkinan terjadi kelompok yang terdiri dari orang yang tidak tahu apa-apa;
- 2) Dapat memboroskan waktu, terutama bila terjadi hal-hal yang bersifat negative;
- 3) Perlu belajar apabila ingin memperoleh hasil yang maksimal;
- 4) Kemungkinan mendapatkan pemimpin yang lemah;
- 5) Laporan hasil diskusi kemungkinan tidak tersusun dengan baik.

Selain itu berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat kita simpulkan bahwa kelebihan metode buzz group antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan skill kepemimpinan dan berdiskusi;
- 2) Siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya dan lebih bertanggung jawab atas tugas yang diberikan kepada mereka;
- 3) Siswa lebih mengingat dan memahami apa yang telah mereka diskusikan termasuk materi yang baru saja diajarkan oleh seorang guru;
- 4) Belajar untuk saling membantu dan tolong menolong dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama;
- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati pembaharuan suatu problem secara bersama-sama;
- 6) Siswa belajar mengemukakan pendapat sendiri, menyetujui atau menantang pendapat teman-temannya;
- 7) Mengembangkan rasa solidaritas atau toleransi terhadap pendapat yang bervariasi atau mungkin bertentangan sama sekali;

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memimpin diskusi kelompok;
- 2) Waktu yang dibutuhkan lebih banyak
- 3) Tidak semua siswa berani berpendapat sehingga seringkali didominasi siswa tertentu.

Referensi:

- Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Hasibuan dan Moedjiono. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Roestiyah, N.K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta
- Slameto. (2001). *Proses Belajar Mengajar Dalam SKS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Fallah
- Suprijanto. (2007). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Surjadi. (1989). *Membuat Siswa Aktif*. Bandung: Bandar Maju.
- Usman, Basyirudin. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN CARD SORT

A. Definisi Model Pembelajaran *Card Sort*

Model pembelajaran *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep penggolongan, sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulang informasi. Gerakan fisik yang dilakukan siswa dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreativitas. Model pembelajaran *card sort* atau menyortir kartu adalah model pembelajaran yang sangat sederhana yang terdiri dari kartu induk dan kartu rincian yang berisikan materi yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik.

Metode *card sort* yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran (Yasin, 2008, p. 185). Metode Card Sort adalah suatu strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. Atau merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang obyek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Gerakan fisik yang dominan dalam dapat membantu mendinamisir kelas yang kelelahan.

Ada beberapa definisi model pembelajaran *card sort* yang diberikan oleh para ahli pendidikan, di antaranya:

- 1) (Yasin, 2008, p. 185), menyebutkan bahwa *card sort* adalah metode pembelajaran yang merupakan kegiatan kolaborasi yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang obyek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu memotivasi kelas yang kelelahan.
- 2) (Zaini, 2008, p. 50), metode *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang objek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamisir kelas yang jenuh atau bosan.
- 3) (Arief, 2002, p. 80), menyebutkan bahwa metode pembelajaran *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek ilmu yang telah diberikan sebelumnya atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang dalam strategi ini dapat membantu memotivasi kelas yang kelelahan. Metode *card short* dengan menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran, akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi mereka dalam pembelajaran, sebab dalam penerapan metode ini siswa belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan dari guru.
- 4) (Silberman, 2002, p. 149), metode *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang biasa digunakan untuk mengerjakan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Metode ini juga menekankan terhadap gerakan fisik, yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada suasana kelas yang mulai jenuh. Karena aktifitas pembelajaran yang sangat padat.
- 5) (Ismail, 2008, p. 89), menjelaskan bahwa metode *card sort* merupakan suatu metode atau strategi yang memiliki tujuan untuk mengaktifkan individu sekaligus kelompok di dalam kelas.

Istilah "*card sort*" sendiri berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata, yakni *card* dan *sort*. *Card* berarti kartu, dan *sort* berarti memilah. Jadi, secara sederhana *card sort* adalah suatu cara penyajian materi pelajaran yang dilakukan melalui permainan pemilahan potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. *Card sort* merupakan metode yang ciptakan kondisi

pembelajaran yang bersifat kerjasama, saling menolong dan tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan lewat permainan kartu. Menurut (Silberman, 2002, p. 149), metode *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang biasa digunakan untuk mengerjakan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Metode ini juga menekankan terhadap gerakan fisik, yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada suasana kelas yang mulai jenuh. Karena aktifitas pembelajaran yang sangat padat.

Pembelajaran aktif model *card sort* merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompokkan sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dari kategori kelompoknya. Di sini pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Strategi ini dapat diterapkan apabila guru hendak menyajikan materi atau topik pembelajaran yang memiliki bagian-bagian atau kategori yang luas. Caranya guru menuliskan materi dan bagian-bagiannya ke dalam kertas karton atau yang lainnya secara terpisah. Kertas diacak dan setiap siswa diberikan kesempatan untuk mengambil satu kertas, atau beberapa siswa mengambil kertas tersebut lalu membagikannya satu persatu pada teman-temannya. Setelah siswa memegang kertas tersebut, kemudian mencari pasangan siswa lain dalam kelompok berdasarkan kategori yang tertulis. Jika seluruh siswa sudah dapat menemukan pasangannya berdasarkan kategori yang tepat, mintalah mereka berjajar secara urut kemudian salah satu menjelaskan kategori kelompoknya.

Menurut (Zaini, 2008, p. 50), metode *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang objek atau mereview informasi. Metode ini bertujuan untuk mengerjakan konsep karakteristik, klasifikasi serta, fakta, tentang objek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan. Pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *card sort*, guru menciptakan suasana belajar yang mendorong siswanya untuk saling membutuhkan, inilah yang dimaksud *positive interdependence* atau saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, ketergantungan tugas, ketergantungan sumber belajar, ketergantungan peranan dan ketergantungan hadiah (Abdurrahman, 2003, p. 122).

Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model ini, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Kartu-kartu tersebut jangan diberi nomor urut;
- 2) Kartu-kartu tersebut dibuat dalam ukuran yang sama;
- 3) Jangan memberi “tanda kode” apapun pada kartu-kartu tersebut;
- 4) Kartu-kartu tersebut terdiri dari “beberapa bahasan” dan dibuat dalam jumlah yang banyak atau sesuai dengan jumlah siswa;
- 5) Materi yang ditulis dalam kartu-kartu tersebut, telah diajarkan dan telah dipelajari oleh siswa.

B. Prinsip-Prinsip Metode Pembelajaran *Card Sort*

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika pendidik/ guru menerapkan *card sort* adalah sebagai berikut (Nasution, 2000, pp. 46-47):

- 1) Memahami sifat peserta didik.
Pada dasarnya peserta didik memiliki sifat rasa ingin tahu atau berimajinasi yang merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap/berpikir kritis dan kreatif.
- 2) Mengenal peserta didik secara perorangan.
Peserta didik berasal dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda. Perbedaan individu harus diperhatikan dan garis tercermin dalam pembelajaran. Semua peserta didik dalam kelas tidak harus selalu

mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda dengan kecepatan belajarnya. Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah (tutor sebaya).

- 3) Memanfaatkan perilaku peserta didik dalam perorganisasian belajar.
Peserta didik secara alami bermain secara berpasangan atau kelompok. Perilaku yang demikian dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pengorganisasian kelas. Dengan berkelompok akan mempermudah mereka untuk berinteraksi atau bertukar pikiran.
- 4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah.
- 5) Menciptakan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik.
Ruangan kelas yang menarik sangat disarankan dalam card sort. Hasil pekerjaan peserta didik sebaiknya dipajang didalam kelas, karena dapat memotivasi peserta didik untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi peserta didik yang lain.
- 6) Memanfaatkan lingkungan sebagai lingkungan belajar.
Lingkungan dapat berfungsi sebagai media belajar serta objek belajar peserta didik.
- 7) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan.
- 8) Membedakan antara aktif-fisik dengan aktif mental.
Dalam pembelajaran card sort, aktif secara mental lebih diinginkan daripada aktif fisik. Karena itu, aktifitas sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, mengemukakan gagasan merupakan tanda-tanda aktif mental.

B. Langkah-langkah Pembelajaran Model Card Sort

Strategi belajar card sort adalah strategi dan metode belajar dengan cara memilah dan memilih kartu (*card sort*) dengan tujuan untuk mengungkapkan daya ingat (*recoll*) terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari siswa. Menurut (Hartono, 2008, p. 94), *card sort* adalah suatu kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Berilah masing-masing peserta didik kartu yang berisi informasi atau contoh yang cocok dengan satu atau lebih kategori.
- 2) Mintalah peserta didik untuk berusaha mencari temannya di ruang kelas dan menemukan orang yang memiliki kartu dengan kategori yang sama (anda bisa mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau peserta didik yang mencarinya).
- 3) Biarkan peserta didik dengan kartu kategorinya sama menyajikan sendiri kepada yang lain.
- 4) Selagi masing-masing kategori dipresentasikan, buatlah beberapa poin mengajar yang dianggap penting.

Menurut (Zaini, 2002, p. 32), langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *card sort* sebagai berikut:

- 1) Bagikan kertas yang bertuliskan informasi atau kategori tertentu secara acak.
- 2) Tempelkan kategori utama di papan atau kertas di dinding kelas
- 3) Mintalah siswa untuk mencari temannya yang memiliki kertas/kartu yang berisi kategori yang sama untuk membentuk kelompok dan mendiskusikannya.
- 4) Mintalah siswa untuk mempresentasikannya.

Menurut (Wahyudi, 2008, p. 67), penerapan metode pembelajaran *card sort* dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan selembar kartu kepada setiap siswa dan pada kartu tersebut telah dituliskan suatu materi.
- 2) Siswa diminta untuk mencari teman (pemegang kartu) yang sesuai dengan kosakata yang ada pada kartunya untuk satu kelompok
- 3) Siswa akan berkelompok dalam satu kosakata/masalah masing-masing

- 4) Siswa diminta untuk menempelkan dipapan tulis bahasan yang ada dalam kartu tersebut berdasarkan urutan-urutan bahasannya yang dipegang kelompok tersebut.
- 5) Seorang siswa pemegang kartu dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan dan sekaligus mengecek kebenaran urutan
- 6) Bagi siswa yang salah mencari kelompok sesuai bahasan atau materi pelajaran tersebut, maka diberi hukuman dengan mencari judul bahasan atau materi yang sesuai dengan kartu yang dipegang.
- 7) Guru memberikan penjelasan/komentar dari permainan tersebut.

Menurut (Silberman, 2011, p. 170), adapun variasi dalam metode pembelajaran *card sort* adalah memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Perintahkan tiap kelompok untuk membuat presentasi pengajaran tentang kategorinya.
- 2) Pada awal kegiatan, bentuklah tim. Berikan tiap tim satu dus kartu. Pastikan bahwa mereka mengocoknya agar kategori-kategori yang cocok dengan mereka tidak jelas dimana letaknya. Perintahkan tiap tim untuk memilah-milah kartu menjadi sejumlah kategori. Tiap tim bisa mendapatkan skor untuk jumlah kartu yang dipilih dengan benar.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Card Sort*

Menurut Tim Konsorsium 7 PTAI (2009), metode *card sort* mempunyai kelebihan-kelebihan sekaligus juga terdapat kelemahan-kelemahan. Kelebihan dari metode *card sort*, yaitu:

- 1) Guru mudah menguasai kelas
- 2) Mudah dilaksanakan
- 3) Mudah mengorganisir kelas
- 4) Dapat diikuti oleh siswa yang jumlahnya banyak
- 5) Mudah menyiapkannya
- 6) Guru mudah menerangkan materi dengan baik
- 7) Siswa lebih mudah menangkap materi dibanding dengan menggunakan ceramah
- 8) Siswa lebih antusias dalam pembelajaran
- 9) Sosialisasi antar siswa lebih terbangun yakni antar siswa dengan siswa lebih akrab setelah menggunakan metode pembelajaran *card sort*
- 10) Meminimalisir model ceramah yang menyebabkan siswa jenuh

Adapun kelemahannya adalah sebagai berikut (Tim Konsorsium 7 PTAI (2009):

- 1) Adanya kemungkinan terjadi penyimpangan perhatian siswa, terutama apabila terjadi jawaban-jawaban yang menarik perhatiannya, padahal bukan sasaran (tujuan) yang diinginkan dalam arti terjadi penyimpangan dari pokok persoalan semula.
- 2) Banyak menyita waktu terutama untuk mempersiapkan metode pembelajaran *card sort*.
- 3) Metode ini sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka metode pembelajaran *card sort* akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

Referensi

- Abdurrahman, Mulyana. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief, Armai. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Hartono. (2008). *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa.
- Ismail SM. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL.
- Nasution, S. (2000). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara..

- Silberman, Melvin L . (2002). *Active Learning*. Yogyakarta: YAPPENDIS.
- Tim Konsorsium 7 PTAI. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Lapis PGMI.
- Yasin, Fatah. (2008). *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN PRESS.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Zaini, Hisyam. (2002). *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: PT CTSD.
- Wahyudi, Dedi. (2008). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

METODE PEMBELAJARAN CERAMAH BERVARIASI

A. Definisi Model Pembelajaran Ceramah Bervariasi

Metode pembelajaran yang paling populer di Indonesia bahkan dinegara-negara lainnya adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah metode memberikan uraian atau penjelasan kepada sejumlah murid pada waktu dan tempat tertentu. Metode ceramah ini hanya mengandalkan indera pendengaran sebagai alat belajar yang paling dominan. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ini disebut juga dengan metode kuliah atau metode pidato. Metode ceramah yaitu sebuah bentuk interaksi melalui penerapan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar, dan audio visual lainnya. Metode pembelajaran ini mengandalkan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik.

Para ahli memberikan definisi yang beragam tentang metode ceramah ataupun ceramah bervariasi. Namun demikian, berbagai pendapat tersebut memiliki banyak kemiripan dan kesamaan. Di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) (Sagala, 2013, p. 201), mengatakan bahwa metode ceramah yaitu sebuah bentuk interaksi melalui penerapan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Metode pembelajaran ini mengandalkan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Penuturan lisan menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.
- 2) (Surahmad, 2000, p. 6), menemukan bahwa metode ceramah yaitu penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, sedangkan peranan murid mendengarkan dengan teliti, serta mencatat yang pokok dari yang di kemukakan oleh guru.
- 3) Djamarah dan Zain (2006: 30), mendefinisikan bahwa metode ceramah bervariasi merupakan cara penyampaian dan penyajian bahan pelajaran dengan disertai macam-macam penggunaan metode pengajaran lain, seperti tanya jawab, diskusi terbatas, pemberian tugas dan sebagainya.
- 4) (Abdul Aziz, 2009, p. 90), menyebutkan bahwa metode ceramah bervariasi merupakan salah satu upaya meningkatkan kemampuan penggunaan strategi ceramah yang mulai dikenal pada saat upaya-upaya perbaikan dalam pendidikan disekolah.
- 5) (Arif, 2002, pp.135-136), menjelaskan bahwa metode ceramah adalah cara menyampaikan sebuah materi pelajaran dengan cara penuturan lisan kepada peserta didik atau khalayak ramai.
- 6) (Usman, 2002, p. 34), menyebutkan bahwa metode ceramah adalah teknik penyampaian pesan pengajaran yang sudah lazim disampaikan oleh para guru di sekolah. Ceramah diartikan sebagai suatu cara penyampaian bahan secara lisan oleh guru bilamana diperlukan.
- 7) (Sholahuddin et al., 1986, p. 43), menyebutkan bahwa metode ceramah adalah suatu cara penyampaian bahan pelajaran secara lisan oleh guru di depan kelas atau kelompok. Pengertian ini memang masih memiliki kemiripan dengan definisi sebelumnya yaitu penyampaian bahan pelajaran secara lisan. Hanya saja pengertian ini lebih spesifik di mana penyampaian bahan pelajaran itu secara lisan diberikan kepada peserta didik di depan kelas.
- 8) (Nata, 2011, pp. 181-182), menyebutkan bahwa metode ceramah adalah penyampaian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung di hadapan peserta didik. Ceramah dimulai dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, menyingkap garis-garis besar yang akan dibicarakan, serta menghubungkan antara materi yang akan disajikan dengan bahan yang telah disajikan. Ceramah akan berhasil apabila mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh dari peserta didik, disajikan

secara sistematis, menggairahkan, memberikan kesempatan kepada peserta didik. Pada akhir ceramah perlu dikemukakan kesimpulan, memberikan tugas kepada peserta didik serta adanya penilaian akhir.

- 9) (Nizar & Hasibuan, 2011, p. 58), mengemukakan bahwa metode ceramah adalah metode yang memberikan penjelasan-penjelasan sebuah materi. Biasa dilakukan di depan beberapa orang peserta didik. Metode ini menggunakan bahasa lisan. Peserta didik biasanya duduk sambil mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan pendidik.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode ceramah adalah cara penyampaian materi kepada murid atau kelompok orang dengan menggunakan bahasa lisan dengan berbagai variasinya serta dengan menggunakan media.

Secara spesifik metode ceramah bertujuan antara lain untuk (Madjid, 2009, p. 138) :

- 1) Menciptakan landasan pemikiran peserta didik melalui produk ceramah yaitu bahan tulisan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar melalui bahan tertulis hasil ceramah.
- 2) Menyajikan garis-garis besar isi pelajaran dan permasalahannya yang terdapat dalam isi pelajaran
- 3) Merangsang peserta didik untuk belajar mandiri dan menumbuhkan rasa ingin tahu melalui pemerikayaan belajar
- 4) Memperkenalkan hal-hal baru dan memberikan penjelasan secara gamblang,
- 5) Sebagai langkah awal untuk metode yang lain dalam upaya menjelaskan prosedur-prosedur yang harus ditempuh peserta didik. Alasan guru menggunakan metode ceramah harus benar-benar dapat dipertanggung jawabkan.

Adapun pertimbangan yang dipergunakan sebelum menggunakan metode ceramah antara lain sebagai berikut:

- 1) Anak benar-benar memerlukan penjelasan, misalnya karena baru atau guna menghindari kesalahan pemahaman.
- 2) Benar-benar tidak ada sumber bahan pelajaran bagi para peserta didik.
- 3) Menghadapi peserta didik yang banyak jumlahnya dan bila menggunakan metode lain sukar untuk diterapkan.

Jadi penggunaan ceramah bervariasi guru dapat membimbing siswa untuk lebih aktif dalam memperhatikan pelajaran. Siswa akan lebih mudah menangkap materi pelajaran karena materi yang dijelaskan tidak berbelit-belit, sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Metode ceramah bervariasi yang dimaksudkan disini adalah gabungan dari beberapa metode mengajar yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

B. Karakteristik Metode Ceramah Bervariasi

(Djamarah & Zain, 2006, p. 30) mengemukakan metode ceramah bervariasi merupakan cara penyampaian dan penyajian bahan pelajaran dengan disertai macam-macam penggunaan metode pengajaran lain, seperti tanya jawab, diskusi terbatas, pemberian tugas dan sebagainya. Karakteristik penggunaan ceramah bervariasi adalah:

- 1) Agar perhatian siswa tetap terarah selama penyajian berlangsung;
- 2) Penyajian materi pelajaran sistematis (tidak berbelit-belit);
- 3) Untuk merangsang siswa belajar aktif;
- 4) Untuk memberikan feed back (timbang balik); dan
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar.

C. Langkah-langkah Pembelajaran Model Ceramah Bervariasi

Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah mengikuti langkah-langkah sebagai berikut (Sanjaya, 2014):

1) Tahap persiapan.

Kegiatan dalam tahap ini adalah berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran, yaitu meliputi:

- (1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai;
- (2) Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan;
- (3) Mempersiapkan alat bantu

2) Tahap pelaksanaan.

Tahap ini terdiri atas:

(1) Pembukaan.

Pembukaan merupakan langkah yang menentukan keberhasilan pelaksanaan metode ini;

(2) Penyajian.

Yaitu tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan; dan

(3) Penutupan.

Ceramah harus ditutup dengan pokok-pokok materi agar materi pembelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak terbang kembali. Ciptakan kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa mengingat materi pelajaran.

C. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah Bervariasi

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing jika dibandingkan dengan metode yang lainnya. Begitu juga dengan metode ceramah memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut (Zaini, 2008, p. 93), kelebihan metode ceramah adalah sebagai berikut:

- 1) Praktis dari sisi persiapan dan media yang digunakan;
- 2) Efisiensi dari sisi waktu dan biaya;
- 3) Dapat menyampaikan materi yang banyak;
- 4) Mendorong guru atau dosen menguasai materi;
- 5) Lebih mudah mengontrol kelas;
- 6) Peserta didik tidak perlu persiapan; dan
- 7) Peserta didik dapat langsung menerima ilmu pengetahuan.

Sedangkan kekurangannya adalah (Zaini et al., 2008, p. 93):

- 1) Membosankan.
- 2) Peserta didik tidak aktif;
- 3) Informasi hanya satu arah;
- 4) Feed back relative rendah;
- 5) Menggurui dan melelahkan;
- 6) Kurang melekat pada ingatan peserta didik;
- 7) Kurang terkendali, baik waktu dan materi;
- 8) Monoton; dan.
- 9) Tidak mengembangkan kreatifitas peserta didik.

(Ahmadi, 1984, p. 112) menjelaskan kebaikan dan kekurangan dari metode bervariasi termasuk metode ceramah bervariasi. Kelebihannya antara lain:

- 1) Dalam waktu yang sangat singkat guru IPS dapat menyampaikan bahan sebanyak-banyaknya;
- 2) Organisasi kelas lebih sederhana tidak perlu mengadakan pengelompokan murid seperti pada metode yang lain.

- 3) Guru dapat menguasai seluruh kelas dengan mudah, walaupun jumlah murid cukup banyak;
- 4) Jika guru sebagai penceramah berhasil dengan baik, maka dapat menimbulkan semangat, kreasi yang konstruktif;
- 5) Fleksibel, dalam arti bahwa jika waktu sedikit bisa menggunakan metode yang tidak membutuhkan waktu banyak, jika waktu banyak dapat disampaikan sebanyak-banyaknya dan mendalam; dan
- 6) Menumbuhkan kreatifitas, nalar dan daya pikir anak didik.

Sedangkan kekurangannya (Ahmadi, 1984, p. 112) antara lain:

- 1) Guru sulit untuk mengetahui pemahaman anak didik terhadap bahan- bahan yang diberikan;
- 2) Kadang-kadang guru sangat mengejar disampaikannya bahan yang sebanyak-banyaknya hingga menjadi bersifat pemompaan;
- 3) Anak didik cenderung menjadi pasif apabila metode yang diterapkan lebih didominasi oleh guru dan ada kemungkinan kurang tepat dalam mengambil kesimpulan, berhubungan guru menyampaikan bahan pelajaran dengan lisan; dan
- 4) Jika guru tidak memperhatikan segi-segi psikologi dari anak-anak didik, dapat bersifat melantur-lantur dan membosankan. Sebaiknya kalau guru berlebihan berusaha untuk menimbulkan humor. Inti dan isi materi menjadi kabur

Referensi

- Abdul Aziz, Wahab. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Ahmadi, Abu. (1984). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arief, Armai. (2002). *Pengantar dan Metodologi Pendidikan Islam* (Cetakan 1). Jakarta: Ciputat Pers.
- Majid, Abdul. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nata, Abuddin (2011). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Cetakan ke 2). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nizar, Samsul dan Zainal Efendi Hasibuan (2011). *Hadis Tarbawi, Membangun Kerangka Pendidikan Ideal Perspektif Rasulullah* (Cetakan ke 1). Jakarta: Kalam Mulia.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Sagala, Syaiful. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sholahuddin, Mahfuz, et. al. (1986). *Metodologi Pendidikan Islam*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Usman, M. Basyiruddin (2002). *Metodologi Pembelajaran Islam* (Cetakan ke 1). Jakarta: Ciputat Pers.
- Zaini, H. dan Muthe, B. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.

MODEL PEMBELAJARAN CHARADES

A. Definisi Model Pembelajaran *Charades*

Charades atau tebak kata merupakan salah satu permainan yang sering ditemukan pada acara atau tayangan kuis di televisi, permainan ini sangat menyenangkan dan juga berguna dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam metode pembelajaran, salah satunya adalah tebak kata. Cara kerja metode ini mengandalkan pengetahuan dasar yang dimiliki oleh siswa.

Model pembelajaran *charades* atau tebak kata merupakan suatu permainan yang bisa dilakukan siswa dengan menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan yang realistis. Model pembelajaran ini menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban tekateki. Model tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal dengan kartu jawaban yang tepat. Hal ini dapat mendorong siswa menjadi tertarik untuk belajar, mempermudah dalam menanamkan konsep-konsep dalam ingatan siswa, juga siswa diarahkan untuk aktif sehingga peserta didik mampu dan dapat bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Menurut Wormeli, *Charades* (tebak kata) dapat digunakan untuk meringkas materi pelajaran, siswa yang memberikan petunjuk harus memunculkan hal-hal penting dari konsep atau fakta yang menjadi soal dalam permainan dan siswa yang menebak harus menganalisis petunjuk tersebut berdasarkan apa yang mereka ketahui (Wormeli, 2011, p. 90). Model Tebak Kata adalah model yang menggunakan media kartu ukuran 10x10 cm dan isilah ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak. Buat kartu 5x2 cm untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak dan Dilakukan secara berpasangan (Uno & Nurdin, 2011, p. 129).

Media kartu yang digunakan ketika pelaksanaan model tebak kata tergolong dalam media visual dua dimensi yang berisi tulisan-tulisan atau dalam hal ini disebut clue. Kartu tersebut terdiri dari dua jenis yakni kartu besar dan kartu kecil. Kartu besar berukuran 10X10 cm yang diisi dengan ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak. Atau dengan kata lain, kartu besar ini adalah kartu soal. Sedangkan kartu kecil berukuran 5X2 cm yang fungsinya sebagai tempat untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu jawaban). Kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga (Aqib, 2013, p. 30)

Contoh kartu:

| |
|--|
| <p>Kartu Soal</p> <p>a. Aku bernaung dalam lembaga legislatif</p> <p>b. Salah satu tugasku adalah melantik presiden</p> <p>c. dan wakil presiden.</p> <p>Siapakah aku?</p> |
|--|

| |
|---------------------------------|
| <p>Kartu Jawaban</p> <p>MPR</p> |
|---------------------------------|

Masing-masing kartu di atas diberikan kepada satu pasang siswa. Siswa yang satu mendapat kartu soal dan pasangannya diberi kartu jawaban. Kartu jawaban tersebut dilipat diselipkan di telinga atau ditempelkan di dahi. Siswa yang memegang kartu jawaban harus menebak sesuai clue yang dibacakan oleh temannya. Setelah siswa tersebut menjawab baru kemudian kartu jawaban boleh dibuka untuk mengetahui apakah jawaban yang dia berikan benar atau salah. Begitu seterusnya.

Menurut Kurniasih, pembelajaran Tebak Kata merupakan model yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki.” Pada ini sangat diperlukan kerjasama. Kerjasama yang dilakukan oleh siswa bukan berarti bahwa seorang siswa tidak mampu belajar sendiri melainkan siswa diajak untuk dapat mengaktifkan diri untuk berinteraksi dengan baik. Selain itu, pada model ini siswa dapat mempunyai kekayaan bahasa, sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya (Kurniasih, 2015, p. 95).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Charades*

Langkah-langkah pelaksanaan model tebak kata menurut (Suprijono, 2015, p. 313) yaitu:

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
- 2) Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.
- 3) Seorang siswa diberi kartu besar yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu kecil yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan ditelinga.
- 4) Sementara siswa membawa kartu besar membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
- 5) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung member jawabannya. Dan seterusnya.

(Wormeli, 2011, p. 90), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Charades* (tebak kata), sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan materi;
- 2) Guru membagi siswa menjadi 2 tim dan meminta siswa untuk memilih pasangannya dan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3 atau 4 orang siswa;
- 3) Guru membagikan sepotong kertas yang berisi konsep atau fakta kepada tim yang mendapatkan pasangan atau kelompok kecil;
- 4) Guru meminta pasangan atau kelompok kecil untuk mendiskusikan mengenai topik tersebut;
- 5) Siswa mempelajari daftar yang mereka buat untuk menentukan beberapa gerakan pantomim (tanpa suara);
- 6) Selama kegiatan siswa berbisik-bisik agar suara mereka tidak terdengar oleh kelompok lain;
- 7) Guru menggabungkan siswa kembali menjadi 2 tim, dan meminta salah satu pasangan atau kelompok kecil untuk menunjukkan pantomimnya ke kelompok yang lain;
- 8) Guru memberikan nilai kepada tim yang menebak dengan benar.

(Suprijono, 2012, p. 131), mengatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tebak kata adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan materi 25 menit;
- 2) Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas;
- 3) Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa lainnya diberi kartu 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat), kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga;
- 4) Sementara siswa yang membawa kartu ukuran 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya dan pasangannya menebak apa yang dimaksud pada kartu 10x10 cm. Jawaban yang tepat adalah bila sesuai dengan isi kartu yang ditempel di dahi atau telinga;

- 5) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Apabila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarah dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawaban; dan seterusnya.

Menurut Muliawan, pembelajaran menggunakan metode tebak kata dapat dilakukan dengan berbagai cara atau memiliki banyak modifikasi dan aplikasi yang beragam. Dari model serempak, kelompok, berpasangan, sampai dengan sendiri-sendiri (Muliawan, 2016, p. 223). Meskipun cara kerjanya sama, tetapi penerapan masing-masing berbeda. *Pertama*, metode tebak kata yang dilakukan dengan cara kerja model serempak dan juga bisa diterapkan untuk kelompok. Langkah pembelajaran yang harus dilakukan, meliputi:

- 1) Guru memberi pengetahuan dasar sebagai pengantar;
- 2) Siswa diminta belajar materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku;
- 3) Guru menyiapkan rangkaian kata dan kalimat petunjuk sesuai materi pelajaran tersebut;
- 4) Rangkaian kata atau kalimat ini disusun dalam sebuah kartu/kertas;
- 5) Banyaknya kartu menyesuaikan banyaknya materi pelajaran yang harus dikuasai siswa;
- 6) Di depan kelas, guru menunjukkan kartu yang berisi kata atau kalimat yang mengandung maksud tertentu kepada siswa;
- 7) Secara bersama-sama, siswa berusaha menebak maksud dan tujuan atau nama objek dari rangkaian kata tersebut; dan
- 8) Setelah satu kartu berhasil di jawab, dilanjutkan kartu berikutnya sampai semua kartu berhasil dijawab.

Kedua, metode tebak kata yang dilakukan dengan cara model berpasangan (setiap kelompok terdiri dari 2 siswa). Langkah pembelajaran yang harus dilakukan guru, adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberi pengetahuan dasar sebagai pengantar;
- 2) Siswa diminta belajar materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku;
- 3) Guru menyiapkan rangkaian kata dan kalimat petunjuk sesuai materi pelajaran tersebut;
- 4) Rangkaian kata atau kalimat petunjuk disusun dalam sebuah kartu/ kertas, sedangkan jawabannya ditulis dalam kartu/kertas yang berbeda;
- 5) Banyaknya kartu menyesuaikan banyaknya materi pelajaran yang harus dikuasai siswa;
- 6) Guru membagi siswa secara berpasangan g. Satu pasangan diminta berdiri di depan kelas berhadapan;
- 7) Peserta pertama membawa kartu petunjuk, sedangkan pasangannya membawa kartu jawaban dalam kondisi dilipat, dimasukkan dalam amplop, atau ditempel di punggung tempat pasangan tersebut tidak dapat saling melihat jawaban;
- 8) Jawaban hanya bisa dilihat oleh guru atau siswa lain sebagai pendengar atau penonton;
- 9) Penonton dan pendengar tidak boleh memberi bantuan jawaban kepada pasangan yang berdiri di depan kelas;
- 10) Jika jawaban benar, pasangan tersebut boleh duduk;
- 11) Jika sampai batas waktu yang telah ditentukan pasangan tersebut tidak berhasil menebak kata yang dimaksud, penonton/pendengar boleh memberi bantuan kata atau kalimat petunjuk tambahan, tetapi bukan jawaban; dan
- 12) Jika pasangan tersebut tetap tidak bisa menjawab, materi soal diganti dengan materi soal yang lebih mudah oleh guru.

Ketiga, metode tebak kata yang dilakukan dengan cara kerja model sendiri-sendiri (terdiri dari satu siswa). Langkah pembelajaran yang harus dilakukan, sebagai berikut:

- 1) Guru memberi pengetahuan dasar sebagai pengantar;
- 2) Siswa diminta belajar materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku;
- 3) Guru menyiapkan rangkaian kata dan kalimat petunjuk sesuai materi pelajaran tersebut;
- 4) Rangkaian kata atau kalimat ini disusun dalam sebuah kartu/kertas;
- 5) Banyaknya kartu dan soal yang diberikan menyesuaikan banyaknya jumlah siswa;

- 6) Tiap siswa diminta satu per satu maju ke depan kelas menjawab satu kartu petunjuk kata yang diberikan;
- 7) Jika siswa tersebut tidak berhasil menebak kata yang diberikan, siswa lain boleh memberi bantuan petunjuk;
- 8) Jika siswa tetap tidak bisa menjawab meskipun telah mendapat bantuan petunjuk siswa lain, kartu materi soal diganti;
- 9) Jika semua siswa dalam kelas itu juga tidak bisa menemukan jawaban, siswa diperbolehkan mencari di buku; dan
- 10) Pada akhir pelajaran, guru merangkum ulang dan menjelaskan pada siswa materi soal mana yang belum atau tidak dapat dijawab oleh mereka.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Charades*

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran tebak kata, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam proses pembelajaran. Menurut (Wiza, 2018, pp. 189-200), kelebihan model pembelajaran tebak kata, antara lain:

- 1) Media ini dapat mengaktifkan peserta didik di dalam lokal, apalagi kalau di dukung dengan panduan pendidik;
- 2) Media ini melibatkan aktifitas fisik dan mental peserta didik;
- 3) Meningkatkan daya ingat otak;
- 4) Suasana belajar menjadi menyenangkan;
- 5) Dapat mengerjakan lembaran latihan sendiri di rumah;
- 6) Mencegah kepikunan dini;
- 7) Mengusir rasa jenuh dan membuat peserta didik bersemangat untuk belajar di local;
- 8) Terbinanya kerjasama antara peserta didik dalam kelompok;
- 9) Pelajaran yang menyenangkan akan menjadi kesan baik bagi peserta didik;
- 10) Media ini dapat mengasah kemahiran peserta didik untuk membaca, berkata dan menulis; dan
- 11) Menjadikan kedekatan antara pendidik dan peserta didik.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Peserta didik yang berjumlah terlalu besar dapat mengganggu proses kegiatan karena tidak semua dapat dilibatkan;
- 2) Pelaksanaan kegiatan dapat menimbulkan suara gaduh dan gelak tawa sehingga dapat mengganggu kelas lain;
- 3) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan dengan permainan bahasa;
- 4) Permainan bahasa masih dianggap sebagai selingan saja;
- 5) Dalam permainan bahasa, banyak terkandung unsur untung-untungan sehingga tak dapat digunakan untuk menilai hasil belajar;
- 6) Bentuk soal yang monoton atau tanpa variasi akan membuat peserta didik menjadi jenuh;
- 7) Pengajaran yang tidak memiliki aturan-aturan dalam pengajaran lokal, membuat lokal menjadi ribut dan tidak terkendali

Referensi:

- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, Imas. (2015). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Muliawan, Ungguh Jasa. (2016). *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperatve Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Uno, Hamzah B. dan Nurdin, Mohamad. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wormeli, Rick. (2011). *Meringkas Mata Pelajaran 50 Teknik untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa*. Jakarta: Erlangga.

MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITIONS (CIRC)

A. Definisi Model Pembelajaran CIRC

Pembelajaran CIRC dikembangkan oleh Stevans, Madden, Slavin dan Farnish, dari segi bahasa dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan suatu bacaan secara menyeluruh kemudian mengkomposisikannya menjadi bagian-bagian yang penting (Slavin, 2005). Menurut Abidin (2012, p. 93) pembelajaran yang menggunakan model CIRC membawa konsep pemahaman inovatif sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar bahasa Indonesia. Pendapat ini senada dengan (Suyatno, 2009, p. 68) yang menyatakan bahwa model pembelajaran CIRC membuat siswa termotivasi pada proses pembelajaran, karena bekerja dalam kelompok. Siswa tidak hanya mengharapkan bantuan dari guru saja tetapi juga mendapat bantuan dari teman sebaya, serta siswa juga dapat termotivasi untuk belajar cepat, akurat, dan dapat mencapai ketuntasan belajar dalam seluruh materi. Model CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif-kelompok. Metode pembelajaran ini mengakomodasikan proses kognitif dalam membaca. Metode pembelajaran CIRC dilakukan secara bertahap, mengaplikasikan proses kognitif secara nyata untuk membantu siswa dalam memahami bacaan

Pembelajaran CIRC merupakan pembelajaran yang muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam bentuk diskusi sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami segala konsep dalam pembelajaran. Dalam bentuk kelompok kecil siswa saling membantu memecahkan masalah yang ada. Pemahaman siswa akan menjadi kuat karena siswa sendiri yang menemukannya melalui diskusi. Menurut (Huda, 2013, p. 221) dalam pembelajaran CIRC, setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Setiap anggota kelompok saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan tugas, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar yang lama.

B. Tujuan Pembelajaran dengan Model CIRC

Menurut (Silberman, 2014, p. 203), pembelajaran dengan menerapkan model CIRC memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Menggunakan tim - tim cooperative untuk membantu para peserta didik mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas;
- 2) Untuk jauh lebih meningkatkan kesempatan peserta didik untuk membaca dengan keras dan menerima umpan balik dari kegiatan membaca mereka dengan membuat para peserta didik membaca untuk teman satu kelompoknya dan dengan elatih mereka mengenai bagaimana saling merespon kegiatan membaca mereka; dan
- 3) Untuk merancang, mengimplementasikan dan mengevaluasi pendekatan proses menulis pada pelajaran menulis dan seni berbahasa yang akan banyak memanfaatkan kehadiran teman 1 kelas.

C. Ciri-Ciri dan Komponen Model Pembelajaran CIRC

(Sharan, 2009, p. 36), saran menjelaskan bahwa model pembelajaran CIRC memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain:

- 1) Adanya kegiatan – kegiatan yang berhubungan dengan cerita (menentukan tujuan dari membaca cerita dengan pasangan, mengidentifikasi karakter, latar belakang, melanjutkan cerita, memperkenalkan kosakata baru, mencari maknanya, melanjutkan cerita dengan bahasa sendiri);
- 2) Peserta didik dikelompokkan kedalam beberapa kelompok heterogen;
- 3) Peserta didik melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama;

- 4) Membagi tugas dan tanggung jawab sama;
- 5) Akan dievaluasi untuk semua;
- 6) Berbagai kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerja bersama; dan
- 7) Diminta bertanggung jawabkan individu materi yang ditangani.

Menurut (Slavin, 2012, pp. 205-212), model pembelajaran CIRC terdiri atas beberapa komponen, yaitu:

- 1) Teams, yaitu pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas 4 atau 5 siswa;
- 2) Placement test, misalnya diperoleh dari rata-rata nilai ulangan harian sebelumnya atau berdasarkan nilai rapor agar guru mengetahui kelebihan dan kelemahan siswa pada bidang tertentu;
- 3) Student creative, melaksanakan tugas dalam suatu kelompok dengan men- ciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya;
- 4) Team study, yaitu tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan guru memberikan bantuan kepada kelompok yang membutuhkannya;
- 5) Team scorer and team recognition, yaitu pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan memberikan kriteria penghargaan terhadap kelompok yang berhasil secara cemerlang dan kelompok yang dipandang kurang berhasil dalam menyelesaikan tugas;
- 6) Teaching group, yakni memberikan materi secara singkat dari guru menjelang pemberian tugas kelompok;
- 7) Facts test, yaitu pelaksanaan test atau ulangan berdasarkan fakta yang diperoleh siswa;
- 8) Whole-class units, yaitu pemberian rangkuman materi oleh guru di akhir waktu pembelajaran dengan strategi pemecahan masalah.

D. Langkah-Langkah Model Pembelajaran CIRC

Ahsan (2012) berpendapat bahwa langkahlangkah model CIRC dapat diterapkan ke dalam tahap-tahap pelaksanaannya seperti berikut :

- a) Tahap pertama yaitu orientasi. Pada tahap ini, guru melakukan apresiasi dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diberikan. Selain itu juga memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa.
- b) Tahap kedua yaitu organisasi. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan memperhatikan keheterogenan akademik. Setelah mengelompokkan siswa, kemudian guru membagi bahan bacaan tentang materi yang akan dibahas kepada siswa. Selain itu menjelaskan mekanisme diskusi kelompok dan tugas yang harus diselesaikan selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Tahap ketiga yaitu pengenalan konsep. Dengan cara mengenalkan tentang suatu konsep baru yang mengacu pada proses pembelajaran/kegiatan kelompok, pada kegiatan ini guru menugaskan siswa untuk membaca bahan bacaan yang telah dibagikan. Setiap anggota kelompok diharuskan untuk mencari pokok permasalahan yang terdapat dalam bacaan serta sekaligus mengkritik isi (pokok permasalahan), serta saling berargument dalam kelompok untuk memastikan kritikan mereka sudah tepat dan memiliki alasan yang tepat.
- d) Tahap keempat yaitu tahap publikasi. Siswa mengkomunikasikan hasil temuannya dan membuktikan di depan kelas. Kelompok yang lain diharuskan untuk memberi umpan balik atas pembahasan diskusi kelompok yang sedang tampil dengan cara mengkritik pendapat/kritikan kelompok yang sedang tampil.
- e) Tahap kelima yaitu tahap penguatan dan refleksi. Pada tahap ini guru memberikan penguatan berhubungan dengan materi yang dipelajari melalui penjelasanpenjelasan ataupun memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan dan mengevaluasi hasil pembelajarannya.

(Slavin, 2005, p. 207), menjelaskan secara detil langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CIRC, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membaca berpasangan
Para peserta didik membaca ceritanya dalam hati dan kemudian secara bergantian membaca cerita tersebut dengan keras bersama pasangannya, bergiliran untuk tiap paragraf. Si pendengar mengoreksi tiap kesalahan yang dibuat oleh si pembaca. Guru memberikan penilaian kepada kinerja peserta didik dengan cara berkeliling dan mendengarkan saat para peserta didik saling membaca satu sama lain;
- 2) Menulis cerita yang bersangkutan dan tata bahasa cerita
Para peserta didik diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan tiap cerita yang menekankan tata bahasa cerita struktur yang digunakan pada semua narasi. Setelah mencapai setengah dari cerita, mereka diminta untuk menghentikan bacaan dan diminta untuk mengidentifikasi karakter latar belakang kejadian dan masalah dalam cerita tersebut dan untuk memprediksi bagaimana masalah tersebut akan diselesaikan. Pada akhir cerita para peserta didik merespons cerita secara keseluruhan dan menulis beberapa paragraf mengenai topik yang berkaitan dengan itu.
- 3) Mengucapkan kata – kata dengan keras
Para peserta didik diberikan daftar kata – kata baru atau sulit yang terdapat dalam cerita mereka harus belajar membaca kata – kata tidak ragu atau salah mengucapkannya. Para peserta didik berlatih mengucapkan daftar kata – kata ini bersama pasangannya atau teman satu tim lainnya sampai mereka bisa membacanya dengan lancar.
- 4) Makna kata
Para peserta didik diberikan daftar kata – kata dalam cerita yang tergolong baru dalam kosa kata bicara mereka dan diminta untuk melihat kata – kata tersebut di dalam kamus menuliskan definisinya dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menuliskan kalimat yang memperlihatkan makna kata tersebut.
- 5) Menceritakan kembali cerita
Setelah membaca ceritanya dan mendiskusikannya dalam kelompok membaca mereka, para peserta didik merangkum poin – poin utama dari cerita tersebut untuk pasangannya.
- 6) Ejaan
Para peserta didik saling menguji daftar ejaan kata – kata satu sama lain tiap minggu tersebut saling membantu satu sama lain untuk menguasai daftar tersebut.
- 7) Pemeriksaan oleh pasangan
Jika peserta didik telah menyelesaikan semua kegiatan ini, pasangan mereka memberikan formulir tugas peserta didik yang mengindikasikan bahwa mereka telah menyelesaikan atau memenuhi kriteria terhadap tugas tersebut.
- 8) Tes
Pada tes ini peserta didik tidak diperbolehkan saling membantu. Hasil tes dan evaluasi dari menulis cerita yang bersangkutan adalah unsur utama dari skor tim mingguan peserta didik.
- 9) Pengajaran langsung dalam memahami bacaan
Setelah menyelesaikan tiap pelajaran, para peserta didik melakukan kegiatan memahami bacaan sebagai sebuah tim. Pertama berusaha meraih kesempatan terhadap satu rangkaian soal dalam lembar kegiatan dan kemudian saling menilai satu sama lain, serta mendiskusikan masalah – masalah yang masih tersisa dalam rangkaian soal yang kedua.
- 10) Seni berbahasa dan menulis terintegrasi
Pada semua tugas menulis para peserta didik membuat konsep karangan setelah berkonsultasi dengan teman satu timnya dan kepada guru mengenai gagasan – gagasan mereka dan rencana – rencana pengaturannya, bekerja sama teman satu tim untuk merevisi isi karangan mereka, dan kemudian saling

menyunting pekerjaan satu sama lainnya menggunakan formulir penyuntingan teman yang menekankan pada kebenaran tata bahasa dan mekanika bahasa.

E. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran CIRC

(Istriani, 2011, p. 113-114), mengemukakan bahwa model pembelajaran ini memiliki kelebihan, yaitu:

- 11) Membuat suasana belajar lebih menyenangkan karena siswa dikelompokkan dalam kelompok heterogen;
- 12) Debat membuat anak lebih rilek dalam belajar karena ditempatkan dalam kelompok yang heterogen.;
- 13) Dapat meningkatkan kerjasama antara siswa, sebab dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompok;
- 14) Dengan adanya presentase akan dapat meningkatkan semangat anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

Sedangkan yang menjadi kelemahan model pembelajaran ini (Istarani, 2011, p. 144), yaitu:

- 1) Tidak mudah guru dalam menentukan kelompok heterogen;
- 2) Dalam diskusi, adakalanya hanya dikerjakan oleh beberapa siswa saja, sementara yang lainnya hanya sekedar pelengkap saja; dan
- 3) Dalam presentase sering kurang efektif karena memakan waktu yang cukup lama sehingga tidak semua kelompok dapat mempresentasikan.

(Sharan, 2009, p. 43), memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran CIRC memiliki kelebihan dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Peserta didik dapat memberikan tanggapannya secara bebas;
- 2) Dilatih untuk dapat bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain;
- 3) Menumbuhkan rasa senang yang merangsang peserta didik untuk aktif dalam kelompok;
- 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan temannya;
- 5) Membentuk kemurnian ungkapan dalam interaksi dan pemecahan masalah yang kreatif; dan
- 6) Meningkatkan kualitas gagasan.

Sedangkan kekurangannya (Sharan, 2009, p. 43) antara lain:

- 1) Pada saat presentasi hanya peserta didik yang aktif yang tanya;
- 2) Banyak memboroskan waktu;
- 3) Persiapan yang perlu dilakukan guru yang akan menggunakan model pembelajaran ini cukup rumit; dan
- 4) Pengelolaan kelas dan pengorganisasian peserta didik lebih sulit.

Referensi

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Huda Miftahul.(2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Sharan, Shlomo. (2009). *Handbook Of Coopertaif Learning*. Yogyakarta: Imperium.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Terjemahan Narulita Yusron. Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Bandung: Nusa Media
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN *CIRCUIT LEARNING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Circuit Learning*

Model pembelajaran *circuit learning* merupakan model pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan dan pengulangan. *Circuit learning* dapat menambah kreativitas siswa dan mengaktifkan siswa karena membuat pengetahuan siswa yang didapat dalam pembelajaran dialami sendiri oleh siswa sehingga menjadi bermakna dan sulit dilupakan (Huda, 2013, p. 311). Tujuan model pembelajaran *circuit learning* yaitu, mengajarkan keadaan prima dalam belajar sehingga mencegah rasa takut, jenuh, pikiran negatif, bosan dan tidak percaya diri dalam belajar (De Porter, 2012, p. 230). Disebut model belajar memutar karena siswa benar-benar menempuh informasi dalam pola yang sama setiap hari. Belajar memutar di mulai dengan keadaan pikiran yang sukses dan percaya diri. Kebanyakan siswa mempunyai asosiasi negatif dengan ujian. Mereka takut, dan rasa takut membuat mereka tertutup. Setelah berjam-jam belajar, mereka menghadapi ujian dengan pikiran kosong. Bahkan murid yang paling tekun sekalipun kadang-kadang mendapatkan kesulitan menghadapi tes. Jadi, langkah pertama adalah menerobos keadaan negatif tersebut dan menggantinya dengan pikiran dan perasaan yang memberdayakan

Model pembelajaran *circuit learning* (belajar memutar) dikembangkan oleh Teller (De Porter, 1999, p. 180) seorang konsultan pendidikan. Model *circuit learning* merupakan model pembelajaran inovatif dan kreatif yang bercirikan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukan berpusat pada siswa (Samsiyah dkk, 2016). Model pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk lebih mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas yang diinginkan. Model Pembelajaran *circuit learning* adalah pembelajaran dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Model ini biasanya dimulai dari tanya jawab tentang topik yang dipelajari, penyajian peta konsep, penjelasan mengenai peta konsep, pembagian dalam beberapa kelompok pengisian lembar kerja siswa disertai dengan peta konsep, penjelasan tentang tata cara pengisian pelaksanaan presentasi kelompok dan pemberian reward atau pujian.

De Porter (2010) menyatakan bahwa model pembelajaran ini memuat tiga langkah berurutan, yaitu 1). Keadaan tenang pada saat belajar; 2). Peta pikiran dan catatan tulis susun; dan 3). Menambah dan mengulang yang bertujuan untuk mengajarkan keadaan prima dalam belajar sehingga mencegah rasa takut, jenuh, pikiran negatif, bosan dan tidak percaya diri dalam belajar. Linda (2017) menyatakan, model pembelajaran ini menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah dalam menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individu.

Menurut (Shoimin, 2016, p. 102), model pembelajaran *circuit learning* merupakan model pembelajaran yang memaksimalkan dan mengupayakan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. (Huda, 2015, p. 311) *circuit learning* adalah strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (adding) dan pengulangan (repetition). Sedangkan Budiyanto (2016: 102) inti pembelajaran model *circuit learning* adalah menciptakan situasi belajar yang kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai dengan pola fikirnya peta konsep-bahasa khusus, tanya jawab, dan refleksi. Menurut (Suyatno, 2009, p. 75) model pembelajaran ini menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah dalam menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individu.

Model pembelajaran *circuit learning* adalah memaksimalkan dan mengupayakan pemberdayaan pemikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. *Circuit learning* merupakan strategi

pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (adding) dan pengulangan (repetition). Strategi ini biasanya dimulai dari tanya jawab tentang topik yang dipelajari, penyajian peta konsep, penjelasan tentang peta konsep, pembagian dari beberapa kelompok, pengisian lembar kerja siswa disertai dengan peta konsep, penjelasan tentang tata cara pengisian, pelaksanaan presentasi kelompok, dan pemberian reward atau pujian (Huda, 2013, p. 34).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Circuit Learning*

Model pembelajaran *circuit learning* menurut (Huda, 2015, p. 312), memiliki dua langkah utama, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

1) Tahap persiapan.

Tahap ini memiliki beberapa kegiatan, yaitu:

- (1) Melakukan apersepsi;
- (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran hari ini; dan
- (3) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan;

2) Tahap pelaksanaan.

Tahap ini memiliki beberapa kegiatan, yaitu:

- (1) Melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas;
 - (2) Menempelkan gambar tentang topik tersebut di papan tulis;
 - (3) Mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel;
 - (4) Menempelkan peta konsep yang telah dibuat;
 - (5) Menjelaskan peta konsep yang telah ditempel;
 - (6) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok;
 - (7) Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok;
 - (8) Menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri;
 - (9) Menjelaskan bahwa bagian peta konsep yang mereka kerjakan akan dipresentasikan;
 - (10) Melaksanakan presentasi bagian peta konsep yang telah dikerjakan;
 - (11) Memberikan penguatan berupa pujian atau hadiah atas hasil presentasi yang bagus serta memberikan semangat kepada mereka yang belum dapat pujian atau hadiah untuk berusaha lebih giat lagi; dan
 - (12) Menjelaskan kembali hasil diskusi siswa tersebut agar wawasan siswa menjadi lebih luas.
- ### 3) Tahap tiga penutup.
- Tahap ini terdiri atas:
- (1) Memancing siswa untuk membuat rangkuman; dan
 - (2) Melakukan penilaian terhadap hasil kerja siswa

Pendapat lain disampaikan oleh Ahmad Rifai (Ngalimun, 2017, p. 206) yang menyatakan bahwa langkah-langkah dari model *Circuit learning* antara lain:

- 1) Melakukan tanya jawab tentang apa saja yang menjadi materinya.
- 2) Menempelkan peta konsep yang telah dibuat tentang materi.
- 3) Menjelaskan peta konsep yang telah ditempel.
- 4) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- 5) Menjelaskan bahwa setiap mengisi lembar kerja siswa dan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri.
- 6) Menjelaskan bahwa peta konsep yang mereka kerjakan akan dipresentasikan.
- 7) Melaksanakan presentasi dari setiap kelompok bagian peta konsep yang telah dikerjakannya.

- 8) Memberi penguat berupa pujian atau hadiah hasil presentasi yang bagus serta memberikan semangat kepada yang belum dapat pujian dan hadiah untuk berusaha lebih giat lagi.

Sedangkan menurut (Shoimin, 2016, p. 103), langkah-langkah model pembelajaran *circuit learning* terdiri atas mengkondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai dengan pola pikirnya-peta konsep-bahasa khusus, tanya jawab, dan refleksi.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Circuit Learning*

Menurut (Huda, 2015, p. 313) model *circuit learning* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model *Circuit learning* yaitu meningkatkan kreativitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri dan melatih konsentrasi siswa untuk fokus pada peta konsep yang disajikan guru sedangkan kelemahan *circuit learning* adalah penerapan strategi tersebut memerlukan waktu lama dan tidak semua pokok bahasan bisa disajikan melalui strategi ini.

Menurut Shoimin (Shoimin, 2016, p. 104), kelebihan model pembelajaran *circuit learning* adalah sebagai berikut: 1) Kreativitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri lebih terasah; dan 2) Konsentrasi yang terbangun membuat siswa fokus dalam belajar. Sedangkan kekurangannya adalah: 1) Memerlukan waktu yang relatif lama; dan 2) Tidak semua pokok bahasan bisa disajikan dalam peta konsep. Pendapat ini diperkuat oleh (Purwaningrum, 2016, p. 129) yang menyatakan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *circuit learning* ialah: 1) Meningkatkan kemampuan koneksi sistematis siswa dalam menghubungkan informasi baru dengan informasi lain yang dimiliki siswa; dan 2) Melatih siswa untuk tetap fokus terhadap masalah dan materi yang diberikan guru. Sedangkan kekurangannya adalah: 1) Penerapan model pembelajaran tersebut perlu waktu yang relatif lama; dan 2) Tidak semua pokok bahasan bisa disajikan dalam model tersebut.

Referensi

- Budyanto, Moch. Agus Krisno. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (Scl)*. Malang : UMM Press
- Deporter, Bobbi, Mark Reardon, Sarah Singer Nourie. (2010). *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung:Kaifa.
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Linda, Anna May. (2017). Efektivitas Model *Circuit learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 7 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6 (5), 2.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran, Dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Samsiyah Nur. dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Circuit learning* Dan Model Pembelajaran Mid (Meaningful Instruksional Design) Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sd Negeri Sekecamatan Balerejo. *IKIP PGRI Madiun*, 8 (1).
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : Masmadia Buana Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN *CHILDREN LEARNING IN SCIENCE (CLIS)*

A. Definisi Model Pembelajaran CLIS

Model pembelajaran CLIS pada prinsipnya merupakan pengembangan dari model pembelajaran generative, namun lebih menekankan pada kegiatan siswa untuk menyempurnakan dalam mendapatkan ide-ide, menyesuaikan dengan ilmu pengetahuan yang ada, memecahkan dan mendiskusikan masalah-masalah yang muncul sehingga siswa dapat mengemukakan pendapatnya sendiri. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh kelompok Children Learning In Science di Inggris yang dipimpin oleh Driver tahun 1988.

Model Children Learning In Science (CLIS) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada konstruktivisme Piaget yaitu berusaha untuk mengembangkan ide atau gagasan siswa tentang suatu masalah tertentu dalam pembelajaran serta merekonstruksi ide atau gagasan berdasarkan hasil pengamatan dan percobaan. Kerangka berpikir model ini adalah untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dalam kegiatan pengamatan dan percobaan. Siswa harus memahami dan dapat menerapkan pengetahuannya, mereka harus memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan susah payah menyimpulkan ide-ide yang ditemukan. Teori perkembangan piaget mewakili konstruktivisme yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka.

Menurut teori konstruktivisme ini, suatu prinsip penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajarkan siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Model pembelajaran CLIS bertujuan membentuk pengetahuan (konsep) ke dalam memori siswa agar konsep tersebut dapat bertahan lama. Oleh karena itu, model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang bagus diterapkan di sekolah dasar karena selain adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran juga siswa menjadi kreatif dan berani mengungkapkan pendapat ataupun gagasan yang dimiliki oleh siswa. Tujuan dari penerapan model pembelajaran ini diantaranya yaitu siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan berbagai gagasan tentang topik yang dibahas dalam pembelajaran, serta membandingkan gagasan dengan gagasan siswa lainnya dan didiskusikan untuk menyamakan persepsi.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model CLIS

Model pembelajaran Children Learning in Science (CLIS) terdiri dari lima tahap utama yakni (Rustaman, 2010, p. 228):

1) Tahap orientasi

Pada orientasi merupakan tahap yang dilakukan guru dengan tujuan untuk memusatkan perhatian siswa. Orientasi dapat dilakukan dengan cara menunjukkan berbagai fenomena yang terjadi di alam, kejadian yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya menghubungkan dengan topik yang akan dibahas.

2) Tahap pemunculan gagasan

Kegiatan ini merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk memunculkan gagasan siswa tentang topik yang dibahas dalam pembelajaran. Cara yang dilakukan bisa dengan meminta siswa untuk menuliskan apa saja yang mereka ketahui tentang topik yang dibahas atau bisa dengan cara menjawab pertanyaan

uraian terbuka yang diajukan oleh guru. Bagi guru tahapan ini merupakan upaya eksplorasi pengetahuan awal siswa. Guru memberikan pertanyaan yang sama, tapi jawaban pada sesi ini dijawab secara terbuka bagi beberapa siswa sebagai sampel dalam memacu atau memunculkan gagasan siswa yang ada.

3) Tahap penyusunan ulang gagasan

Tahap ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: pengungkapan dan penukaran gagasan, pembukaan pada situasi konflik, serta konstruksi gagasan baru dan evaluasi. Pengungkapan dan pertukaran gagasan merupakan upaya untuk memperjelas atau mengungkapkan gagasan awal siswa tentang suatu topik secara umum, misalnya dengan cara mendiskusikan jawaban siswa pada langkah kedua dalam kelompok kecil, kemudian salah satu anggota kelompok melaporkan hasil diskusi keseluruhan kelas. Dalam kegiatan ini guru tidak membenarkan atau menyalahkan gagasan siswa. Pada tahap pembukaan kesituasi konflik, siswa diberi kesempatan untuk mencari pengertian ilmiah yang sedang dipelajari di dalam buku teks. Selanjutnya siswa mencari beberapa perbedaan antara konsep awal mereka dengan konsep ilmiah yang ada dalam buku teks. Tahap konstruksi gagasan baru dan evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mencocokkan gagasan yang sesuai dengan fenomena yang dipelajari guna mengkonstruksi gagasan baru. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan percobaan atau observasi, kemudian mendiskusikannya dalam kelompok untuk menyusun gagasan baru.

4) Tahap penerapan gagasan

Pada tahap ini siswa dibimbing untuk menerapkan gagasan baru yang dikembangkan melalui percobaan atau observasi ke dalam situasi baru. Gagasan baru dalam aplikasinya dapat digunakan untuk menganalisis isu-isu dan memecahkan masalah yang ada di lingkungan. Misalnya dengan cara siswa mencari dan mencatat benda yang mereka temukan di sekitar sekolah yang merupakan kegiatan yang berhubungan dengan topik pembelajaran sebanyak mungkin sesuai waktu yang diberikan.

5) Tahap pematapan gagasan

Konsep yang telah diperoleh siswa perlu diberi umpan balik oleh guru untuk memperkuat konsep ilmiah tersebut. Dengan demikian, siswa yang konsepsi awalnya tidak konsisten dengan konsep ilmiah akan dengan sadar mengubahnya menjadi konsep ilmiah.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran CLIS

Setiap Model pembelajaran umumnya tidak ada yang sempurna, seperti halnya pada model pembelajaran CLIS. Menurut (Samatowa, 2011, p. 77), model pembelajaran CLIS memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Kelebihan model CLIS antara lain:

- 1) Membiasakan siswa untuk belajar mandiri dalam memecahkan masalah yang ada;
- 2) Menciptakan kreativitas siswa untuk belajar sehingga tercipta suasana kelas yang nyaman, aktif, dan kreatif;
- 3) Terjadi kerja sama yang baik diantara siswa dan siswa juga terlibat langsung dalam melakukan kegiatan;
- 4) Menciptakan belajar yang lebih bermakna karena timbulnya kebanggaan siswa menemukan sendiri konsep ilmiah yang dipelajari;
- 5) Guru mengajar akan lebih efektif karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Kejelasan dari tahap dalam CLIS tidak selalu mudah dilaksanakan, walaupun semula direncanakan dengan baik;
- 2) Kesulitan terjadi pada tahapan pindah dari satu fase ke fase lainnya; dan
- 3) Terkadang guru lupa memantapkan gagasan baru siswa, sehingga jika ini terjadi tentunya siswa akan kembali pada konsep awal.

Referensi:

Rustaman, Nuryani dkk. (2010). *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
Samatowa, Usman. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: Indeks.

METODE PEMBELAJARAN COLLABORATIVE LEARNING

A. Definisi Model Pembelajaran *Collaborative Learning*

Pembelajaran kolaboratif merupakan falsafah tentang tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Para pelajar bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak menyetir kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya (Mujis & Reynolds, 2008, p. 89). Pendapat senada di sampaikan Silberman yang mengatakan bahwa ketika mereka belajar bersama teman, bukannya sendirian, mereka mendapatkan dukungan emosional dan intelektual yang memungkinkan mereka melampaui ambang pengetahuan dan keterampilan mereka yang sekarang (Gunawan, 2007, p. 173). Hal ini diperkuat oleh pendapat Barkley yang mengatakan berkolaborasi berarti bekerja bersama-sama dengan orang lain. Praktek pembelajaran kolaboratif berarti bekerja secara berpasangan atau dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pembelajaran kolaboratif berarti belajar melalui kerja kelompok, bukan belajar dalam kesendirian (Barkley et al., 2014, p. 4).

Perkins (Yamin, 2011), mengatakan bahwa pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik secara bersama-sama, kemudian memecahkan suatu masalah secara bersama-sama pula dan bukan belajar secara individu, pembelajaran ini menunjukkan akan adanya distribusi kecerdasan antara peserta didik satu kepada peserta didik yang lainnya ataupun sebaliknya selama proses pembelajaran kolaboratif berlangsung (Yamin, 2011, p. 25). Model pembelajaran ini dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktik-praktik pembelajaran, dan pembelajaran kolaboratif ini melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimalisasi perbedaan-perbedaan antar-individu (Suyatno, 2009: 46). Proses belajar secara kolaborasi atau collaborative learning bukan sekadar bekerja sama dalam suatu kelompok, tetapi penekanannya lebih kepada suatu proses pembelajaran yang melibatkan proses komunikasi secara utuh dan adil di dalam kelas (Gunawan, 2007, p. 98).

Menurut Kemp, collaborative Learning itu meliputi kemampuan sosial dan kemampuan pembelajaran. Ini menggabungkan 3 konsep, yaitu tanggung jawab individu (*individual accountability*), keuntungan kelompok (*group benefit*), dan pencapaian kesuksesan yang sama (*equal achievement of success*). Tujuan dari collaborative learning adalah meningkatkan interaksi siswa dalam memahami suatu tugas serta siswa mampu mengeksplorasi apa saja yang ada dalam pikirannya” (Barkley et al., 2014, p. 9).

Adapun tujuan dari pembelajaran kolaboratif menurut Raharjo (2013), adalah sebagai berikut :

- 1) Memaksimalkan proses kerjasama yang berlangsung secara alamiah di antara para siswa;
- 2) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, terintegrasi, dan bersuasana kerjasama;
- 3) Menghargai pentingnya keaslian, kontribusi, dan pengalaman siswa dalam kaitannya dengan bahan pelajaran dan proses belajar;
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa menjadi partisipan aktif dalam proses belajar;
- 5) Mengembangkan berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah;
- 6) Mendorong eksplorasi bahan pelajaran yang melibatkan bermacam-macam sudut pandang;
- 7) Menghargai pentingnya konteks sosial bagi proses belajar;
- 8) Menumbuhkan hubungan yang saling mendukung dan saling menghargai di antara para siswa, dan di antara siswa dan guru; serta
- 9) Membangun semangat belajar sepanjang hayat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Collaborative Learning*

Menurut Risnawati, model pembelajaran collaborative memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sebelum guru menyajikan metode collaborative learning ini, siswa terlebih dahulu diberikan penjelasan dan intruksi tentang metode belajar collaborative learning dan hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa;
- 2) Guru menjelaskan isi materi selama setengah jam pelajaran;
- 3) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang;
- 4) Guru memberikan LKS kepada masing-masing kelompok, kemudian mereka memecahkan masalah secara bersama;
- 5) Setiap kelompok bertanggung jawab memberikan pemahaman kepada sesama anggota kelompoknya;
- 6) Kemudian masing-masing kelompok yang sudah mengerti mempresentasikannya di depan kelas menjelaskan kepada kelompok yang belum mengerti;
- 7) Jika ada kelompok yang belum memahami tugas yang diberikan, maka kelompok yang bisa menyelesaikan tugas menjelaskan kepada kelompok yang belum mengerti tadi;
- 8) Pada akhir sesi belajar siswa diberikan tugas untuk masing-masing kelompok untuk memahami materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya (Risnawati, 2012 p. 133).

Thabroni dan Mustafa memberikan gambaran tentang langkah-langkah metode kolaboratif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Para siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri;
- 2) Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis;
- 3) Kelompok kolaboratif bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan jawaban-jawaban tugas atau masalah dalam LKS atau masalah yang ditemukan sendiri;
- 4) Setelah kelompok kolaboratif menyepakati hasil pemecahan masalah, masing-masing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap;
- 5) Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya diupayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaboratifnya di depan kelas, siswa pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil persentase tersebut, dan menanggapi. Kegiatan ini dilakukan selama lebih kurang 20-30 menit;
- 6) Masing-masing siswa dalam kelompok kolaboratif melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan;
- 7) Laporan masing-masing siswa terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan disusun per kelompok kolaboratif;
- 8) Laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan (Thabroni & Mustafa, 2013, p. 311)

C. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Collaborative Learning*

Menurut Gunawan (2007: 203), metode collaborative learning memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan seperti halnya metode yang lainnya. Keunggulan metode collaborative learning, antara lain:

- 1) Melatih rasa peduli, perhatian dan kerelaan untuk berbagi;
- 2) Meningkatkan rasa penghargaan terhadap orang lain;
- 3) Melatih kecerdasan emosional;
- 4) Mengutamakan kepentingan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi;
- 5) Mengasah kecerdasan interpersonal;
- 6) Melatih kemampuan bekerja sama, team work;

- 7) Melatih kemampuan mendengarkan pendapat orang lain;
- 8) Melatih manajemen konflik;
- 9) Melatih kemampuan komunikasi;
- 10) Murid tidak malu bertanya kepada temannya sendiri;
- 11) Kecepatan dan hasil belajar meningkat pesat;
- 12) Peningkatan daya ingat terhadap materi yang dipelajari, dan
- 13) Meningkatkan motivasi dan suasana belajar.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Murid yang lebih pintar, bila belum mengerti tujuan yang sesungguhnya dari proses belajar ini, akan merasa sangat dirugikan karena harus repot-repot membantu temannya;
- 2) Murid ini juga akan merasa keberatan karena nilai yang ia peroleh ditentukan oleh prestasi atau pencapaian kelompoknya;
- 3) Bila kerja sama tidak dapat dijalankan dengan baik, maka yang akan bekerja hanyalah beberapa murid yang pintar dan aktif saja.

Namun demikian, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi dari kelemahan-kelemahan tersebut antara lain: 1) Memberikan penjelasan kepada siswa yang pintar bahwa keberhasilan dalam belajar harus dicapai oleh seluruh siswa. oleh sebab itu siswa yang pintar harus membantu dalam hal ini; 2) Jika ada siswa yang keberatan apabila nilai yang ia peroleh ditentukan oleh prestasi kelompok, maka guru menjelaskan bahwa yang sangat dibutuhkan adalah kerjasama untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lain; dan 3) Siswa yang pintar membantu terbentuknya kerjasama kelompok, maka ia harus memberikan pemahaman kepada siswa yang belum paham.

Referensi:

- Barkley, Elizabert E.; Cross, K. Patricia; Major, Clarie Howell. (2014). *Collaborative Learning Techniques* (Cetakan III). Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Gunawan, Adi.W. (2007). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Muijs, Daniel & Reynolds, David. (2008). *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Risnawati. (2012). Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Induktif-Deduktif Berbantuan Program Cabri Geometri Terhadap Peningkatan Kemampuan Representasi Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Tesis UPI* : tidak diterbitkan.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. (2013). *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacan dan Praktik Pembelajaran dalam pembangunan Nasional)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yamin, Martinis. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jambi: Gaung Persada Press.

MODEL PEMBELAJARAN *COMPLETE SENTENCE*

A. Deskripsi Model Pembelajaran *Complete Sentence*

Model Pembelajaran *complete sentence* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berusaha mempertimbangkan kemampuan siswa untuk memprediksi fragmen-fragmen teks yang ditugaskan pada mereka. Model pembelajaran ini memiliki serangkaian proses pembelajaran yang diawali dengan penyampaian materi ajar oleh guru, analisis terhadap modul yang telah dipersiapkan, pembagian kelompok yang tidak boleh lebih dari tiga orang dengan kemampuan yang heterogen, pemberian lembar kerja yang berisi paragraf yang belum lengkap, lalu pemberian kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan diakhiri dengan pengambilan kesimpulan. Dengan demikian, komponen penting dalam pembelajaran ini adalah modul, pembentukan kelompok secara heterogen yang maksimal 3 orang, diskusi dan pengambilan kesimpulan. (Huda, 2014 p. 313). *complete sentence* adalah suatu model sederhana di mana siswa belajar melengkapi paragraf yang belum sempurna dengan menggunakan kunci jawaban yang tersedia.

Ada beberapa definisi model pembelajaran *complete sentences*, di antaranya:

- 1) (Rahman, 2006, p. 34), mengatakan bahwa model pembelajaran *complete sentence* adalah model yang mengandung langkah-langkah yang mendukung tercapainya peningkatan kemampuan listening (menyimak).
- 2) (Suyatno, 2009, p. 76) mengatakan bahwa *complete sentence* adalah model pembelajaran dengan melengkapi kalimat". Model pembelajaran *complete sentence* ini merupakan rangkaian proses pembelajaran yang diawali dengan menyampaikan materi ajar oleh guru, atau dengan penganalisaan terhadap modul atau bahan ajar yang telah dipersiapkan.
- 3) Istarani (2011) menyebutkan bahwa *complete sentence* adalah model pembelajaran yang mudah dan sederhana dimana siswa belajar melengkapi paragraf yang belum sempurna dengan kunci jawaban yang sudah tersedia.
- 4) (Shoimin, 2017, p. 35) menyatakan bahwa model *complete sentence* adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa belajar melengkapi paragraf yang belum sempurna dengan menggunakan kunci jawaban yang tersedia.
- 5) (Huda, 2013, p. 313), mengatakan bahwa *complete sentence* merupakan salah satu metode pembelajaran yang berusaha mempertimbangkan kemampuan siswa untuk memprediksi fragmen fragmen teks yang ditugaskan kepada mereka. *Complete sentence* memiliki serangkaian proses pembelajaran yang diawali dengan penyampaian materi ajar oleh guru, analisis terhadap buku paket yang telah dipersiapkan, pembagian kelompok yang tidak boleh lebih dari tiga orang dengan kemampuan yang heterogen, pemberian lembar kerja, lalu pemberian kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan diakhiri.

B. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Complete Sentence*

Prinsip-prinsip model pembelajaran *complete sentence* seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017) yaitu :

- 1) Soal yang disampaikan berupa kalimat yang belum lengkap sehingga makna atau arti kalimat tersebut belum dapat dimengerti;
- 2) Kalimat yang banyak dan saling berkaitan dalam sebuah paragraf dan belum sempurna serta belum dimengerti maknanya;
- 3) Kalimat dapat dilengkapi dengan pilihan kata yang disediakan;
- 4) Harus diisi dengan kata-kata tertentu, misal istilah atau kata asing;
- 5) Jawaban dari kalimat yang belum lengkap itu sudah disediakan

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Complete Sentence*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *complete sentence* menurut Istarani (2011) adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan lembar kerja siswa dan modul
- 2) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 3) Guru menyampaikan materi secukupnya atau siswa disuruh membacakan buku atau modul dengan waktu secukupnya
- 4) Guru membentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen
- 5) Guru membagikan lembar kerja yang berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap
- 6) Peserta didik berdiskusi untuk melengkapi paragraf dengan kunci jawaban yang tersedia
- 7) Peserta didik berdiskusi secara berkelompok
- 8) Setelah jawaban didiskusikan, jawaban yang salah diperbaiki. Tiap peserta didik membaca sampai mengerti atau hafal
- 9) Kesimpulan

(Huda, 2014, p. 313), memaparkan langkah-langkah pembelajaran model *complete sentence* antara lain:

- 1) Guru mempersiapkan lembar kerja siswa dan modul;
- 2) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;
- 3) Guru menyampaikan materi secukupnya atau siswa diminta membacakan buku atau modul dengan waktu secukupnya;
- 4) Guru membentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen;
- 5) Guru membagikan lembar kerja yang berupa paragraf yang kalimat-kalimat didalamnya belum lengkap;
- 6) Siswa berdiskusi untuk melengkapi paragraf dengan kunci jawaban yang tersedia;
- 7) Peserta didik berdiskusi secara berkelompok;
- 8) Setelah jawaban didiskusikan, jawaban yang salah diperbaiki. Tiap peserta didik membaca sampai mengerti atau hafal; dan
- 9) Guru mengakhiri pembelajaran.

(Hanafiah & Suhana, 2010, pp. 54-55), menyampaikan langkah-langkah pembelajaran model *complete sentence* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan blanko isian, berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap;
- 2) Guru menyampaikan yang ingin dicapai;
- 3) Menyampaikan materi secukupnya atau peserta disuruh membaca buku dengan waktu secukupnya;
- 4) Membentuk kelompok 2 atau 3 orang secara acak;
- 5) Bagikan lembar kerja berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap;
- 6) Peserta berdiskusi melengkapi kalimat dengan jawaban yang sudah disediakan;
- 7) Berdiskusi bersama-sama anggota kelompok;
- 8) Setelah jawaban benar, jawaban yang salah diperbaiki dan peserta disuruh membaca berulang-ulang sampai mengerti atau hapal; dan
- 9) Menyimpulkan hasil belajar

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Complete Sentence*

Menurut Istarani (2011), model pembelajaran *complete sentence* memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, yaitu:

- 1) Mudah dibuat guru, hanya dengan menghilangkan satu kata dalam kalimat.

- 2) Siswa tidak perlu menjelaskan jawabannya, hanya perlu memadukan rumpang atau tidak jawabannya.
- 3) Siswa diajarkan untuk mengerti dan hafal mengenai materi
- 4) Materi akan terarah dan tersaji secara benar, sebab guru terlebih dahulu menjabarkan uraian materi sebelum pembagian kelompok
- 5) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai orang lain dalam berdiskusi
- 6) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya
- 7) Akan dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui lembar kerja yang dibagikan kepadanya, sebab mau tidak mau dia harus menghafal atau paling tidak membaca materi yang diberikan kepadanya.
- 8) Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dimintai tanggung jawabnya atas hasil diskusi.

Adapun kekurangan model pembelajaran ini di bandingkan dengan model pembelajaran lainnya, ada sebagai berikut:

- 1) Guru kurang kreatif dan inovasi dalam membuat soal
- 2) Siswa kurang terpacu mencari jawaban karena hanya cukup menebak kata
- 3) Kurang cocok untuk dipergunakan dalam setiap bidang studi
- 4) Dalam kegiatan diskusi sering hanya beberapa orang saja yang aktif
- 5) Pembicaraan dalam diskusi sering melenceng dari materi pembelajaran yang dilakukan
- 6) Adanya siswa kurang memiliki bahan dalam melaksanakan diskusi atau tidak mampu untuk menyampaikan pendapatnya dalam diskusi.

(Huda, 2014, p. 314), menyampaikan bahwa model pembelajaran *complete sentence* memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Materi akan terarah dan tersaji secara benar, sebab guru terlebih dahulu menjabarkan uraian materi sebelum pembagian kelompok;
- 2) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai orang lain dalam berdiskusi;
- 3) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya;
- 4) Akan dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui lembar kerja yang dibagikan kepadanya, sebab mau tidak mau dia harus menghafal atau paling tidak membaca materi yang diberikan kepadanya; dan
- 5) Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dimintai tanggung jawabnya atas hasil diskusi.

Sedangkan kelemahannya menurut (Huda, 2014, p. 315), antara lain:

- 1) Dalam kegiatan diskusi sering hanya beberapa orang saja yang aktif;
- 2) Pembicaraan dalam diskusi sering melenceng dari materi pembelajaran yang dilakukan;
- 3) Adanya siswa kurang memiliki bahan dalam melaksanakan diskusi atau tidak mampu untuk menyampaikan pendapatnya dalam diskusi.

(Shoimin, 2017, p. 213) menjelaskan bahwa model *complete sentence* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Mudah dibuat guru karena hanya menghilangkan satu kata untuk dibuat kalimat;
- 2) Siswa tidak perlu menjelaskan jawabannya dan hanya memadukan kata-kata yang sesuai dengan kalimat;
- 3) Siswa diajarkan untuk mengerti dan hafal mengenai materi.

Sedangkan kelemahannya menurut Shoimin, antara lain:

- 1) Guru kurang kreatif dan inovatif dalam membuat soal;

- 2) Siswa kurang terpacu mencari jawaban karena hanya cukup menebak kata;
- 3) Kurang cocok digunakan untuk semua bidang studi.

Referensi

- Andayani. (2014). *Pendekatan Saintifik & Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Rahman, H. (2004). *Model Pembelajaran (Model of Teaching)*. FPBS UPI Bandung
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN CONCEPT MAPPING

A. Definisi Model Pembelajaran *Concept Mapping*

Model pembelajaran *concept mapping* adalah Model pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengorganisasi materi pelajaran yang telah dipelajari dengan hubungan antar komponen. Beberapa keunggulan yang dapat diperoleh antara lain menangkap seluruh konsep, menyusun bahan dan informasi secara praktis, memperlihatkan hubungan berbagai konsep dan gagasan, mengingat kembali dengan mudah, melakukannya secara menyenangkan, dan merangsang kreativitas.

Concept mapping atau peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep – konsep lain pada kategori yang sama (Martin, 1994). Concept Mapping atau peta konsep memudahkan siswa mengingat informasi. Catatan yang dibuat membentuk sebuah pola yang saling berkaitan. Menurut Susilo (2001) Peta Konsep adalah alat untuk mewakili adanya keterkaitan secara bermakna antar konsep sehingga membentuk proposisi. Proposisi ialah dua atau lebih konsep yang dihubungkan dengan garis yang diberi label (kata penghubung) sehingga memiliki suatu arti.

Model pembelajaran *concept mapping* dikembangkan oleh Tony Bozan pada 1970-an, yang didasarkan pada kerjanya otak. Otak kita mengingat informasi dalam bentuk gambar, symbol, bentuk-bentuk suara musik dan perasaan. Otak menyimpan informasi dengan pola dan asosiasi seperti pohon dengan cabang dan rantingnya. Menurut (Buzan, 2008, p. 153), *concept map* dikatakan sebagai cara yang mudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi tersebut keluar otak. Concept map merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif yang sebagaimana tersurat dari namanya, dapat memetakan pikiran-pikiran yang ada di kepala. Melalui *concept map* dapat diperlihatkan ide pokok dan ide-ide pelengkap, termasuk hubungan antara ide pokok dan ide-ide pelengkap. Sedangkan menurut Pandley dan Manihar (Hajar, 2000: 18), concept map atau peta konsep merupakan media pendidikan yang dapat menunjukkan konsep ilmu yang sistematis, yaitu dimulai dari inti permasalahan sampai pada bagian pendukung yang mempunyai hubungan satu dengan lainnya, sehingga dapat membentuk pengetahuan dan mempermudah pemahaman suatu topik pelajaran.

Concept mapping adalah suatu cara yang dinamik untuk menangkap butir-butir pokok informasi yang signifikan. Teknik tersebut menggunakan format global dan umum yang memungkinkan informasi ditunjukkan dengan cara yang mirip otak berfungsi dalam berbagai arah yang serempak. Dengan demikian, *concept mapping* merupakan generalisasi yang membantu mengklasifikasikan dan mengorganisasikan pengetahuan dan pengalaman serta untuk memprediksi (Yusron, 2013, p. 39).

Concept Mapping adalah suatu konsep yang disajikan berupa kaitan-kaitan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi. Konsep-konsep tersebut dikaitkan dengan kata-kata tertentu sehingga akan saling keterkaitan (Fahzurrohman, 2015, p. 205). Concept Mapping menggunakan pengingat-ingat visual dan sensorik dalam suatu pola dalam ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Mapping ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan dengan mudah, jauh lebih mudah dari pada pencatatan tradisional. Oleh karena itu, secara fungsional Concept Mapping diartikan sebagai teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.

Concept Mapping adalah suatu cara yang dinamik untuk menangkap butir-butir pokok informasi yang signifikan. Teknik tersebut menggunakan format global dan umum yang memungkinkan informasi ditunjukkan dengan cara yang mirip otak berfungsi dalam berbagai arah yang serempak (Suryani & Agung, 2012, p. 96). Dengan demikian, Concept Mapping merupakan generalisasi yang membantu

mengklasifikasikan dan mengorganisasikan pengetahuan dan pengalaman serta untuk memprediksi (Yusron, 2013, p. 39).

Concept Mapping memperlihatkan hirarki dari konsep-konsep. Perlu diketahui bahwa konsep-konsep itu tidak memiliki bobot yang sama. Konsep yang lebih umum diletakkan di atas, sedangkan konsep yang kurang umum diletakkan di bagian puncaknya. Pemetaan konsep dalam pembelajaran diterapkan dengan meminta siswa membuat kaitan diantara konsep-konsep. Teknik penggunaannya bisa dengan menata konsep-konsep yang telah disiapkan oleh guru di atas sehelai kertas dan kemudiannya konsep-konsep ini dihubungkan dengan proposi yang membentuk kalimat yang bermakna (Junaedi et al., 2008, p. 11).

Concept Mapping sebagai salah satu teknik pembelajaran kolaboratif, dalam makna peta konsep dari suatu konsep tertentu dibuat sebagai hasil kerja suatu kelompok siswa yang sebelumnya secara ringkas telah diberi penjelasan oleh guru pokok-pokok konsepnya. Aktivitas membuat representasi visual dari konsep-konsep semacam ini memiliki sejumlah keuntungan, bahwa symbol-simbol visual lebih cepat dan lebih mudah dikenal. Representasi visual semacam ini memberikan kesempatan untuk pengembangan pemahaman siswa terhadap suatu materi (Warsono & Hariyanto, 2012, p. 124).

Model pembelajaran concept mapping dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Concept mapping merupakan model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan siswa dalam belajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi pelajaran. Concept mapping dapat membantu siswa dalam mengorganisasikan informasi – informasi yang masuk dalam pikirannya. Sehingga materi yang dipelajari tidak mudah terlupakan begitu saja. Proses belajar mengajar dengan menerapkan model concept mapping diharapkan dapat menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan serta mampu memberikan makna bagi siswa sehingga materi yang diberikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan menetap dalam ingatan siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

B. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Model Pembelajaran *Concept Mapping*

Tujuan dari penggunaan metode *concept mapping* dalam pembelajaran menurut (Dahar, 2011, p. 110) sebagai berikut:

- 1) Menyelidiki pengetahuan siswa. Belajar bermakna membutuhkan usaha yang sungguh-sungguh dari siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan konsep-konsep relevan yang telah mereka miliki;
- 2) Mempelajari cara belajar Belajar bermakna terjadi bila pembuatan peta konsep timbul dari keinginan siswa untuk memahami isi pelajaran dari diri siswa, bukan untuk memenuhi keinginan guru;
- 3) Menunjukkan hubungan antara ide-ide siswa dan membantu memahami lebih baik apa yang sudah dipelajari; dan
- 4) Agar siswa lebih terampil untuk menggali pengetahuan awal yang sudah dimiliki dan memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan pengalaman belajar.

Pendapat lain tentang tujuan dari penerapan model pembelajaran *concept mapping* dikemukakan oleh (Zaini et al., 2008, p. 169) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal.
- 2) Mengembangkan kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi atau ide menjadi satu.
- 3) Mengembangkan kemampuan berfikir secara holistik untuk melihat keseluruhan dan bagian-bagian.
- 4) Mengembangkan kecakapan, strategi, dan kebiasaan belajar.
- 5) Belajar konsep-konsep dan teori.
- 6) Belajar memahami perspektif dalam suatu konsep.
- 7) Mengembangkan satu keterbukaan terhadap ide baru.
- 8) Mengembangkan kapasitas untuk memikirkan kemandirian

Sedangkan manfaat penggunaan model pembelajaran *concept mapping*, menurut Miller (Pribadi dan Delfy, 2015: 76-88), antara lain:

- 1) Membantu siswa menciptakan gagasan atau ide baru;
- 2) Memotivasi siswa menemukan konsep baru dan saling keterkaitan antar konsep;
- 3) Memberi kemungkinan bagi siswa untuk menkomunikasikan gagasan, pemikiran dan informasi dengan lebih jelas;
- 4) Membantu siswa mengintegrasikan konsep lama dengan konsep baru; dan
- 5) Memungkinkan siswa memperluas dan mengevaluasi pengetahuan yang dipelajari.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Concept Mapping*

Langkah-langkah pembelajaran *concept map* disampaikan oleh Ratna Wilis Dahar (Pribadi dan Delfy, 2015, pp. 76-88), sebagai berikut:

- 1) Pilihlah suatu bacaan dari buku pelajaran.
- 2) Tentukan konsep-konsep yang relevan.
- 3) Urutkan konsep-konsep itu dari yang paling inklusif ke yang paling tidak inklusif.
- 4) Susunlah konsep-konsep itu diatas kertas, mulai dengan konsep yang paling inklusif dipuncak ke konsep yang paling tidak inklusif.
- 5) Hubungkan konsep-konsep itu dengan kata-kata penghubung

Sedangkan menurut (Suprijono, 2009, p. 106), langkah-langkah menyusun *concept map* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi secukupnya.
- 3) Guru memberikan sedikit contoh cara membuat *Concept Mapping*.
- 4) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- 5) Guru membentuk kelompok yang anggotanya kurang lebih lima orang secara heterogen.
- 6) Guru memilih gagasan yang berkaitan dengan masalah, topic, teks, atau wacana yang sedang dipelajari dan menentukan konsep-konsep yang relevan
- 7) Guru membagikan potongan-potongan kartu yang telah bertuliskan konsep utama kepada setiap kelompok.
- 8) Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mencoba beberapa kali membuat suatu peta yang menggambarkan hubungan antar-konsep dan pastikan membuat garis penghubung antar konsep-konsep tersebut.
- 9) Setiap kelompok menulis kata atau kalimat yang menjelaskan hubungan antar konsep lainnya, sehingga memperjelas sifat hubungannya.
- 10) Kumpulkan hasil pekerjaan, sebagai perbandingan tampilkan semua hasil pekerjaan kelompok dan dipresentasikan di depan kelas.
- 11) Guru mengajak seluruh siswa untuk melakukan koreksi atau evaluasi terhadap peta-peta konsep yang dipresentasikan.
- 12) Di akhir pembelajaran seluruh siswa merumuskan beberapa kesimpulan terhadap materi yang dipelajari melalui peta konsep tersebut.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Concept Mapping*

Model pembelajaran *concept mapping* memberikan sejumlah keuntungan yang dapat dikatakan sebagai kelebihan atau keunggulan. Menurut (Zaini et al., 2008, p. 170) antara lain:

- 1) *Concept map*, sesuai dengan tabiatnya, memberikan visualisasi konsep-konsep utama dan pendukung yang telah terstruktur didalam otak ke dalam kertas yang dapat dilihat secara empiris.

- 2) Gambar konsep-konsep menunjukkan bentuk hubungan antara satu dengan yang lain.
- 3) *Concept map* memberikan bunyi hubungan yang dinyatakan dengan kata-kata untuk menjelaskan bentuk-bentuk hubungan antara satu konsep dengan konsep lain, baik utama maupun pendukung

Menurut (Roslimah, 2014, pp. 5-6), model pembelajaran *concept map* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain, yaitu antara lain:

- 1) Merupakan cara belajar yang bermakna;
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat;
- 3) Meningkatkan keaktifan dan kreativitas berpikir;
- 4) Menimbulkan sikap kemandirian dalam belajar; dan
- 5) Mengembangkan struktur kognitif yang terintegrasi dengan baik dan membantu siswa melihat makna materi pelajaran secara lebih komprehensif.

(Warsono & Hariyanto, 2012, pp. 124-125), menambahkan keunggulan metode *concept mapping* terletak pada pemahaman yang terwakili di dalam peta konsep yang dihasilkan, proses pembuatan peta konsep dan potensi proses memfasilitasi satu hubungan yang lebih wajar antara guru dan siswa. Demikian juga cara belajar yang mengembangkan proses belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna yang akan meningkatkan pemahaman siswa dan daya ingat belajarnya.

Adapun kelemahan model pembelajaran *concept mapping* diungkap oleh Yunita dkk. (2014) yaitu:

- 1) Hanya siswa aktif yang terlibat;
- 2) Tidak sepenuhnya siswa belajar; dan
- 3) *Concept map* siswa bervariasi sehingga guru kewalahan dalam memeriksa *Concept map* siswa.

Selain itu, (Junaedi et al., 2008, p. 11), model pembelajaran *concept mapping* memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Kelebihan dari model pembelajaran ini, diantaranya:

- 1) Membantu siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.
- 2) Membantu siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan yang lama dan yang baru.
- 3) Dapat digunakan sebagai pengganti ringkasan yang lebih praktis dan fleksibel
- 4) Dapat mempermudah pemahaman siswa dan guru. Dan menyatukan persepsi yang sama.
- 5) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menentukan konsep.
- 6) Salah satu cara evaluasi pembelajaran.

Sedangkan kekurangannya adalah sebagai berikut (Junaedi et al., 2008, p. 11):

- 1) Sulit bagi siswa yang masih kurang pandai membaca.
- 2) Memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyusun peta konsep, sedangkan waktu yang tersedia di kelas sangat terbatas.
- 3) Suasana kelas kurang tenang karena setiap siswa berkeinginan mengungkapkan ide-ide dengan membuat peta konsep dalam diskusi kelompoknya.

Referensi

- Agus Pribadi, B., & Delfy, R. (2015). Implimentasi Strategi Peta Konsep (Concept Mapping) dalam Program Tutorial Teknik Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Guru. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 16(2), 76-88
- Buzan, Toni. (2008). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Fahzurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hajar A. (2000). *Penggunaan Strategi Pemetaan Konsep dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Suara Guru.
- Junaedi dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Paket 11*. Surabaya: Lapis PGMI.

- Roslimah, R. dan Muhibbuddin, M. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Stad (Student Teams Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Pemetaan Konsep Siswa Pada Materi Ekosistem. *Jurnal EduBio Tropika*, 2 (2), 5-6.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yunita, L., Sofyan, A. dan Agung, S. (2014) . Pemanfaatan Peta Konsep (Concept Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Senyawa Hidrokarbon. *Jurnal Edusains*, 6 (1).
- Yusron, Narulita. (2013). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawi dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *CONCEPT SENTENCE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Concept Sentences*

Concept sentence pada hakikatnya merupakan pengembangan dari concept attainment yang dikembangkan dari pakar psikolog kognitif, Jerome Bruner (1967). Pembelajaran model *concept sentence* ini berusaha mengajarkan siswa untuk membuat sebuah kalimat dengan beberapa kata kunci yang telah disediakan agar bisa menangkap konsep yang terkandung dalam kalimat tersebut dan membedakannya dengan kalimat-kalimat lainnya.

Consep atau konsep juga bisa diartikan sebagai kunci. Sedangkan *sentence* adalah kalimat. Kalimat berarti kesatuan ujar yang mengungkapkan suatu konsep pikiran dan perasaan atau satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual ataupun potensial terdiri atas klausa (KBBI, 2000, p. 494). Model pembelajaran *concept sentence* adalah model yang menekankan pada siswa dibentuk kelompok kemudian di setiap kelompok membuat beberapa kalimat berdasarkan kata kunci sesuai dengan materi yang disajikan (Kiranawati, 2008). Model ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa karena dapat menambah kosakata baru bagi siswa

Model pembelajaran *concept sentence* didasarkan pada teori behavioristik dan teori perkembangan kognitif siswa. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Salah satu tokoh aliran behavioristik yaitu Skinner menjelaskan bahwa dalam konsep belajar hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi merupakan akibat yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku.

Stimulus-stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi dan interaksi antara stimulus-stimulus tersebut akan mempengaruhi bentuk respon yang akan diberikan. Faktor yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon (Budiningsih, 2005, p. 20). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga jika penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) respon pun akan tetap dikuatkan. Keduanya bertujuan untuk memperkuat respon. Namun bedanya apabila penguat positif itu ditambah, sedangkan penguat negatif dikurangi untuk memperkuat respon

Concept sentence merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan kartu-kartu yang berisi beberapa kata kunci-kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa kalimat dan dikembangkan menjadi paragraf-paragraf (Huda, 2013, p. 315). Model pembelajaran *Concept sentence* adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Istarani, 2014, p. 2).

Menurut Guruclub dalam (Aris 2013, p. 38) model pembelajaran *concept sentence* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan menyampaikan kompetensi, sajian materi, membentuk kelompok heterogen, guru menyiapkan kata kunci sesuai materi bahan ajar, dan setiap kelompok membuat kalimat berdasarkan kata kunci kemudian mempresentasikan hasil belajar secara bergantian di depan kelas.

Suprijono (2012, p. 46) mengemukakan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan model *Concept sentence* dilakukan dengan mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok heterogen, kemudian guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Kata kunci tersebut nantinya digunakan oleh siswa untuk menyusun kalimat dengan didiskusikan bersama anggota kelompok. Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa konsep merupakan kata kunci, tetapi tidak semua kata bisa disebut kata kunci jika kata itu tidak bersifat umum dan abstrak.

Senada dengan pendapat di atas, (Arends, 2008, p. 322) mengemukakan model *concept sentence* telah dikembangkan untuk mengajarkan konsep-konsep kunci yang berfungsi untuk siswa berpikir dengan tingkat yang lebih tinggi dan menjadi dasar bagi pemahaman bersama dan komunikasi

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Concept Sentences*

Langkah-langkah model pembelajaran *concept sentence* menurut Huda (2013: 315), adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
- 2) Guru menyajikan materi terkait dengan pembelajaran secukupnya
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya kurang lebih 4 orang secara heterogen
- 4) Guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai dengan materi yang disajikan
- 5) Setiap kelompok diminta untuk membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal 4 kata kunci setiap kalimat
- 6) Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno
- 7) Siswa dibantu oleh guru memberikan kesimpulan.

Sedangkan menurut (Shoimin, 2013, p. 38), langkah-langkah pembelajaran atau sintak pembelajaran *concept sentence* bisa diterapkan adalah sebagai berikut

- 1) Menyampaikan tujuan: guru menyampaikan tujuan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Menyajikan informasi: guru menyajikan materi secukupnya.
- 3) Pembentukan kelompok: guru membentuk kelompok yang anggotanya sekitar 4 orang secara heterogen.
- 4) Penyajian informasi kedua: guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- 5) Tiap kelompok diarahkan membuat beberapa kalimat dengan menggunakan beberapa kata kunci yang diberikan.
- 6) Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh guru,
- 7) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran

Pendapat lain di sampaikan oleh (Suprijono, 2009, p. 132) yang mengatakan bahwa sintaks atau langkah-langkah dalam suatu model pembelajaran sangat penting. Melalui sintaks ini, seorang guru dapat melaksanakan pembelajaran yang telah dirancangnya menjadi terarah. Adapun sintaks model pembelajaran *concept sentence* ialah sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi menulis deskripsi (misalnya tentang makhluk hidup antara lain binatang, tumbuhan, dan buah-buahan)
- 3) Guru membentuk kelompok secara berpasangan.
- 4) Guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- 5) Tiap kelompok membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- 6) Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh guru.
- 7) Siswa mengerjakan soal evaluasi menulis deskripsi.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Concept Sentences*

Setiap model pembelajaran tidak ada yang sempurna, pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing jika dibandingkan satu dengan yang lainnya. Menurut (Huda, 2013, p. 315), kelebihan model pembelajaran *concept sentence* sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan semangat belajar siswa
- 2) Membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif
- 3) Munculnya kegembiraan dalam belajar
- 4) Mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif.

- 5) Mendorong siswa untuk memandang dalam suatu pandangan yang berbeda
- 6) Memunculkan kesadaran untuk berubah menjadi lebih baik
- 7) Memperkuat kesadaran diri
- 8) Lebih memahami kata kunci dari materi pokok pelajaran, dan
- 9) Siswa yang lebih pandai mengajari siswa yang kurang pandai.

Sedangkan kelemahannya menurut (Huda, 2013, p. 315), adalah hanya untuk mata pelajaran tertentu; dan kecenderengan siswa-siswa yang pasif untuk mengambil jawaban dari temannya.

Referensi

- Arends, Richard. (2008). *Learning to Teach*. Americas New York: McGraw-Hill Companies.
- Budiningsih, Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Persada.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

MODEL PEMBELAJARAN CO-OP CO-OP

A. Definisi Model Pembelajaran CO-OP CO-OP

Co-op Co-op adalah sebuah bentuk group investigation yang cukup familiar. Metode ini menempatkan tim dalam kooperasi antara satu dengan lainnya (seperti namanya) untuk mempelajari sebuah topik di kelas. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada tugas pembelajaran dan peserta didik mengendalikan apa dan bagaimana mempelajari bahan yang ditugaskan kepada mereka. Metode ini menempatkan tim dalam koperasi antara satu dengan lainnya untuk mempelajari sebuah topik di kelas. Model pembelajaran kooperatif Co-op Co-op memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, pertama untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka dan dunia, dan selanjutnya memberikan mereka kesempatan untuk saling berbagi pemahaman baru itu dengan teman-teman sekelasnya. Co-op Co-op memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, pertama untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sendiri dan dunia, dan selanjutnya memberikan mereka kesempatan untuk saling berbagi pemahaman baru itu dengan teman-teman sekelasnya (Slavin, 2005, p. 229).

Menurut Kagan, pada model pembelajaran kooperatif tipe Coop Co-op ini, masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat satu produk kelompok tertentu, lalu mempresentasikannya di depan kelas. Setiap anggota kelompok harus diberi tugas/peran masing-masing dalam proses pembuatan produk kelompoknya (Huda, 2013). Pembelajaran kooperatif tipe Co-Op Co-Op ini diawali dengan pemberian masalah masalah atau soal-soal oleh guru. Melalui aktivitas kelas yang lebih menekankan pada diskusi kelompok dan antar kelompok dalam pembelajaran kooperatif learning tipe Co-Op Co-Op ini dapat mendorong siswa untuk mampu memunculkan berbagai kemungkinan argumentasi terhadap permasalahan yang diajukan berdasarkan pengalamannya (Mahuda, 2017).

Pembelajaran kooperatif Co-Op Co-Op siswa akan melakukan diskusi, berbagi pengalaman, pengetahuan dan dapat mengemukakan idenya kepada siswa lainnya sehingga dapat diperoleh berbagai pemecahan masalah dari masalah matematika yang dihadapkan siswa kemudian dengan pembentukan tim membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran, terlebih pada model kooperatif Co-Op Co-Op ini setiap siswa dalam timnya berkewajiban untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya. Namun demikian, pada saat siswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya tersebut mereka dapat mendiskusikannya dengan teman satu timnya sebelum dilakukan presentasi tim. Artinya kontribusi siswa dalam tim menjadi sangat penting dan hal tersebut membuat siswa termotivasi untuk dapat berusaha lebih demi keberhasilan timnya

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model CO-OP CO-OP

Menurut (Slavin, 2005, p. 229-235), model pembelajaran kooperatif tipe Co-op Co-op memiliki langkah pembelajaran sebagai berikut:

| No | Langkah | Aktivitas Guru | Aktivitas Siswa |
|----|-----------------------------------|--|---|
| 1 | Diskusi kelas terpusat pada siswa | Guru mendorong siswa untuk menemukan dan mengekspresikan keterkaitan siswa terhadap subjek yang akan dipelajari. | Siswa berfikir untuk menemukan konseo umum terhadap subjek yang akan di pelajari. |
| 2 | Menyeleksi tim pembelajaran | Guru mengatur peserta siswa kedalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang siswa | Siswa duduk sesuai dengan tim yang telah dibagikan oleh guru |

| | | | |
|---|---------------------------|--|---|
| | siswa dan pembentukan tim | | |
| 3 | Penyeleksi topik tim | Guru sebagai pengaruh situasi kelas kedalam bentuk diskusi yang terpusat pada siswa dan pengambilan topik tim | Siswa memilih topik yang akan dikerjakan. |
| 4 | Memilih topik kecil | Guru memberi kebebasan kepada siswa untuk memilih topik untuk anggota kelompok mereka | Siswa membagi topik untuk membuat pembagian tugas diantara anggota tim. |
| 5 | Persiapan topik kecil | Memberikan pencerahan kepada siswa mengenai sumber apa yang dapat digunakan untuk mengkaji topik kecil yang dipegangnya | Siswa bekerja secara individual dan akan bertanggung jawab terhadap topik kecilnya |
| 6 | Presentasi topik kecil | Guru memberikan waktu khusus untuk siswa mempresentasikan topik kecil di dalam tim. | Siswa mempresentasikan topik kecil kepada teman satu timnya sehingga teman satu tim memperoleh semua pengetahuan dan pengalaman yang sama |
| 7 | Persiapan presentasi tim | Guru mendorong siswa untuk memadukan semua topik kecil dalam presentasi tim. | Siswa memadukan semua topik kecil dalam presentasi tim |
| 8 | Presentasi tim | Guru menunjuk seseorang yang bukan berasal dari anggota sebagai pengatur waktu. Guru memimpin sesi dan mewawancarai tim supaya tim dapat mempelajari sesuatu mengenai apa yang terlibat dalam pembangunan presentasi tersebut. | Semua anggota kelompok bertanggung jawab selama presentasi |
| 9 | Evaluasi | Melakukan evaluasi formal bagi anggota tim dan kontribusi tim, jika diperlukan | Siswa mengevaluasi sesama siswa yang lainnya |

Secara lebih rinci, Slavin menjelaskan langkah - langkah pembelajaran dengan model kooperatif tipe Co-op Co-op yaitu sebagai berikut:

1) Diskusi Kelas Terpusat pada peserta Didik.

Pada awal memulai pembelajaran Co-op Co-op, guru mendorong peserta didik untuk menemukan dan mengekspresikan ketertarikan siswa terhadap subjek yang akan dipelajari. Serangkaian kegiatan membaca, menyampaikan pelajaran, atau pengalaman dapat dilakukan untuk tujuan tersebut. Melakukan diskusi kelas yang terpusat pada siswa. Tujuan dari diskusi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memancing unit pelajaran dengan membuka dan memancing rasa ingin tahu mereka. Diskusi harus mengarah pada sebuah pemahaman diantara guru dan semua siswa mengenai apa yang ingin dipelajari dan dialami oleh para siswa sehubungan dengan topik yang akan dicakupi.

Waktu yang dibutuhkan untuk langkah pertama ini tergantung pada bagian yang diperluas yang merupakan bagian berbeda disebabkan oleh perbedaan ketertarikan terhadap topik. Pentingnya diskusi terpusat pada siswa yang pertama ini tidak bisa dipandang rendah; *Co-op Co-op* berpotensi menjadi tidak sukses bagi tiap siswa yang tidak memiliki ketertarikan aktif terhadap topik yang berhubungan dengan unit pelajaran dan yang tidak termotivasi untuk belajar lebih banyak tentang topik tersebut.

- 2) Menyeleksi kelompok pembelajaran peserta didik dan pembentukan kelompok.
Siswa diatur ke dalam tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima anggota. Setiap kelompok dipimpin oleh satu perwakilan anggota yang memiliki kemampuan yang lebih dibanding anggota kelompok lainnya. Para siswa perlu memiliki kelompok kerja dengan kemampuan yang baik dan kepercayaan yang terbangun sebelum memulai Co-op Co-op. Tujuannya agar pembelajaran dengan co-op co-op ini dapat berjalan dengan penuh tanggung jawab.
- 3) Seleksi Topik Kelompok.
Guru membiarkan peserta didik memilih topik untuk kelompok mereka. Sembari tim-tim tersebut mendiskusikan pilihan topiknya, guru mendampingi mereka dan bertindaklah sebagai fasilitator. Apabila dua tim mulai menentukan pilihan pada topik yang sama, guru bisa menunjukkannya dan mendorong tim tersebut untuk mencapai kompromi, baik dengan membagi topik tersebut ataupun dengan membuat salah satu anggota tim memilih topik tersebut ataupun dengan membuat salah satu anggota tim memilih topik lain yang menarik bagi mereka. Jika tidak ada anggota tim yang memilih topik yang penting, guru juga bisa menunjukkan hal ini dan mendorong agar siswa merespon kebutuhan tersebut.
Apabila langkah ke tiga dari *Co-op Co-op* ini sudah diselesaikan dengan baik, maka tiap tim akan mempunyai topiknya masing-masing dan merasa cocok dengan topik tersebut. Selanjutnya guru bisa memfasilitasi kesatuan kelas dengan menunjukkan bagaimana tiap topik tersebut dapat memberikan kontribusi penting kepada tujuan kelas, yaitu menguasai unit pelajaran yang sedang dipelajari.
- 4) Pemilihan Topik Kecil
Tiap kelompok membagi topiknya untuk pembagian tugas di antara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk saling berbagi referensi dan bahan pelajaran. Begitu kelas sebagai keseluruhan membagi unit pelajaran ke dalam bagian - bagian untuk menciptakan pembagian tugas di antara tim - tim yang ada di kelas, tiap tim membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas di antara anggota tim. Tiap siswa memilih topik kecil yang mencakup satu aspek dari topik tim. Keterlibatan guru dalam pemilihan topik kecil bisa bervariasi, tergantung pada tingkat kemampuan para siswa. Guru boleh saja meminta supaya topik kecil tersebut sesuai dengan persetujuannya untuk memastikan bahwa topik-topik tersebut sesuai dengan tingkat ketertarikan siswa atau bahan-bahan pendukung yang diperlukan memang ada. Karena perbedaan dalam kemampuan dan ketertarikan, maka merupakan sesuatu yang natural dan dapat diterima bagi sebagian siswa untuk berkontribusi lebih besar dari yang lainnya untuk usaha yang dilakukan tim, tetapi semua anggota tim perlu memberikan kontribusi penting. Guru dapat menyelesaikan masalah ini dengan cara:
 - (1) Membiarkan siswa mengevaluasi kontribusi dari teman satu timnya;
 - (2) Memberikan tugas atau protek individual kepada siswa yang berkaitan dengan topik kecil mereka;
 - (3) Memonitor kontribusi individual. Apabila topik kecil telah dipilih dengan benar, tiap siswa akan dapat memberikan kontribusi yang unik kepada usaha kelompoknya, dan oleh sebab itu akan mendapat dukungan temannya untuk menguasai topik kecil mereka.
- 5) Persiapan Topik Kecil.
Setelah peserta didik membagi kelompok mereka menjadi kelompokkelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing masing karena keberhasilan kelompok tergantung kepada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi terkait. Mereka masing-masing tahu akan tanggung jawabnya terhadap topik kecil mereka dan bahwa kelompok tersebut tergantung pada mereka untuk menemukan aspek penting dari usaha yang dilakukan tim. Persiapan topik kecil memiliki beberapa macam bentuk yang berbeda, tergantung pada sifat pelajaran unit di kelas yang akan dipelajari. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan dalam ketertarikan yang semakin kuat karena para siswa tahu mereka akan membagi hasil

karyanya dengan teman satu timnya dan bahwa hasil kerja mereka akan memberikan kontribusi terhadap presentasi tim.

6) Presentasi Kelompok Kecil.

Setelah para siswa menyelesaikan kerja individual, mereka mempresentasikan topik kecil mereka kepada teman satu timnya. Tiap anggota tim diberikan waktu khusus ketika mempresentasikan topik kecil mereka. Presentasi dan diskusi kelompok kecil di dalam tim dilakukan dengan cara yang dapat membuat semua teman satu tim memperoleh semua pengetahuan dan pengalaman yang dilakukan oleh masing-masing anggota tim. Mengikuti presentasi, anggota tim mendiskusikan topik tim seperti sebuah para ahli. Interaksi dengan sesama teman dalam mengerjakan topik yang sama menciptakan sebuah kesempatan munculnya sebagian inti pembelajaran yang paling penting.

Selama presentasi topik kecil, pembagian tugas di dalam tim bisa didorong supaya ada satu anggota tim yang mencatat, yang lainnya hanya mengkritik, yang lain lagi memberi dukungan, dan yang lain lagi memeriksa poin-poin yang mencapai titik temu dan yang tidak dari informasi yang dipresentasikan. Mungkin saja disediakan waktu khusus untuk memberikan umpan balik; para siswa boleh melaporkan kembali kepada tim setelah mereka meneliti, mengulangi, atau berpikir kembali topik kecil mereka sebagai bentuk respons terhadap umpan balik yang mereka terima dari tim. Anggota tim didorong untuk membiarkan teman satu timnya tahu pertanyaan mana yang berkaitan dengan topik kecil tersebut yang belum menjawab; anggota tim bertanggung jawab terhadap kelompok mereka.

7) Persiapan Presentasi Kelompok.

Para siswa didorong untuk memadukan semua topik kecil dalam presentasi tim. Disana harus ada sintesis aktif dari topik-topik kecil tersebut supaya selama diskusi tim presentasi akan menjadi lebih dari sekedar sekumpulan presentasi topik kecil. Diskusi mengenai bentuk presentasi tim harus mengikuti sintesis materi topik kecil. Presentasi panel dimana setiap anggota melaporkan topik kecil mereka sangat dianjurkan, karena mungkin saja terdapat kesalahan yang akan membuat gagal pencapaian tingkat sintesis kooperatif tertinggi. Bentuk presentasi tersebut haruslah ditentukan berdasarkan konten materinya. Misalnya, bila sebuah kelompok tidak dapat mencapai kesepakatan, maka bentuk ideal presentasi mereka adalah mempresentasikan debat dihadapan kelas.

8) Presentasi Kelompok

Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topik kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok. Selama waktu presentasinya, tim memegang kendali kelas. Semua anggota tim bertanggungjawab pada bagaimana waktu, ruang dan bahan-bahan yang ada di kelas digunakan selama presentasi mereka. Mereka sangat dianjurkan untuk menggunakan sepenuhnya fasilitas-fasilitas yang ada dikelas. Dalam presentasi, mereka tidak boleh memasukkan sebuah periode tanya-jawab dan waktu untuk memberikan komentar dan umpan balik. Sebagai tambahan, mengikuti presentasi tersebut guru mungkin akan merasa perlu memimpin sesi dan atau mewawancarai tim supaya tim lainnya dapat mempelajari sesuatu mengenai apa yang terlibat dalam pembangunan presentasi tersebut. Biasanya tim yang sukses akan dipandang sebagai model.

Dalam presentasi mereka tim boleh saja memasukkan sebuah periode tanya-jawab dan/ atau waktu untuk memberikan komentar dan umpan balik. Sebagai tambahan, mengikuti presentasi tersebut guru mungkin akan merasa perlu memimpin sesi dan/atau wawancara tim supaya tim lainnya dapat mempelajari sesuatu mengenai apa yang terlibat dalam pembangunan presentasi tersebut. Biasanya tim yang sukses akan dipandang sebagai model. Selama sesi wawancara setelah presentasi ini, guru memberikan strategi yang mungkin berguna bagi tim lainnya dalam unit-unit *Co-op Co-op* berikutnya

9) Evaluasi.

Evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok dievaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi teman satu kelompok, presentasi kelompok dievaluasi

semua peserta didik. Mengikuti tiap presentasi, guru boleh saja memandu diskusi kelas mengenai unsur-unsur yang paling kuat dan lemah dalam konten dan format presentasi tersebut. Bentuk-bentuk evaluasi formal kadang digunakan bagi anggota tim dan kontribusi tim. Sebagian guru dan kelas Co-op Co-op lebih memilih untuk melakukan pembelajaran dan berbagi penghargaan mereka masing-masing, sementara yang lain lebih memilih melakukan evaluasi formal.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran CO-OP CO-OP

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Hal ini berlaku juga untuk model pembelajaran kooperatif tipe Co-Op Co-Op. Menurut (Dewi et al., 2014), model pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengajarkan siswa menjadi lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain;
- 2) Mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya;
- 3) Mendorong siswa lemah untuk tetap berbuat dan membantu siswa pintar mengidentifikasi celah-celah dalam pemahaman;
- 4) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif;
- 5) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengekspresikan ide-ide mereka.

Referensi

- Dewi, IASK., Kristiantari, MGR. dan Putra, Made. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Co-Op Co-Op (Kerjasama) Berbasis Masalah Terbuka Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD. *Jurnal. Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1).
- Huda, M. (2013). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahuda, I. (2017). Pembelajaran Kooperatif Co-Op Co-Op dengan Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10 (2)
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*

A. Definisi Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Model pembelajaran *cooperative script* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang dikemukakan oleh Danserau dan kawan-kawan pada tahun 1985 (Riyanto, 2009: 284). *Cooperative script* terdiri dari dua kata yaitu *cooperative* dan *script*. Kata *cooperative* berasal dari kata *cooperate* yang berarti bekerjasama, bantu-membantu, gotong-royong, selain itu juga berasal dari kata *cooperation* yang artinya kerjasama, koperasi persekutuan (Adreas, tt: 91). Sedangkan kata *script* berasal dari kata *script* yang berarti uang kertas, darurat, surat saham sementara dan surat andil sementara. Jadi yang dimaksud *cooperative script* disini adalah naskah tulisan tangan, surat saham sementara (Adreas, tt: 246). Metode *cooperative script* dikenal juga dengan nama metode skrip kooperatif. Banyak definisi yang diberikan oleh para ahli pendidikan tentang *cooperative script*, diantaranya:

- 1) (Hamdani, 2011, p. 88), mengatakan bahwa *cooperative script* adalah metode belajar yang mengarahkan siswa untuk bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.
- 2) (Berdianti, 2010, p. 113) menjelaskan bahwa *cooperative script* merupakan model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya siswa bekerja secara berpasangan dengan berbagai peran. Salah satu siswa berperan sebagai pemberi penjelasan dan siswa pasangannya mendengarkan sambil memberikan pendapat. Selanjutnya kelompok pasangan berganti peran. Siswa pendengar menjadi siswa yang menjelaskan begitu sebaliknya. Masing-masing kelompok bekerja sama untuk menguasai materi pelajaran.
- 3) (Dansereau, 1985, p 12), *cooperative script* adalah suatu cara bekerjasama dalam membuat naskah tulisan tangan dengan berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengintisarikan materi-materi yang dipelajari.
- 4) (Slavin, 1982, p. 88), *cooperative script* adalah metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian peran sebagai pembaca atau pendengar dalam mengintisarikan bagian-bagian yang dipelajari.
- 5) (Suprijono, 2009, p. 126) mengatakan bahwa pada model pembelajaran *cooperative script* siswa akan dipasangkan dengan temannya dan akan berperan sebagai pembicara dan pendengar. Pembicara membuat kesimpulan dari materi yang akan disampaikan kepada pendengar dan pendengar akan menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok.
- 6) (Isjoni, 2013, p. 6), model pembelajaran *cooperative script* dianggap dapat mendorong seluruh siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 7) Brousseau dalam (Hadi, 2007, p. 18) menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperative script* adalah secara tidak langsung terdapat kontrak belajar antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa mengenai cara berkolaborasi.
- 8) Aqib (2013) model *cooperative script* disebut juga skrip kooperatif yaitu model belajar di mana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajarinya dalam ruangan kelas.

Berdasarkan beberapa definisi *cooperative script* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative script* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpasangan dan bekerja sama antara dua orang dengan peran yang berbeda yakni sebagai pembicara dan pendengar. Pada model pembelajaran ini terjadi kesepakatan di antara siswa tentang aturan-aturan dalam berkolaborasi, yaitu siswa satu dengan yang lainnya bersepakat untuk menjalankan peran masing-masing yaitu siswa yang berperan menjadi pembicara membacakan hasil pemecahan yang diperoleh beserta prosedurnya dan siswa

yang menjadi pendengar menyimak dan mendengar penjelasan dari pembicara, mengingatkan pembicara jika ada kesalahan.

Model pembelajaran *cooperative script* membagi siswa berpasangan sehingga siswa dapat bertukar peran dalam proses pembelajaran. Sebelum siswa mendapatkan tugasnya masing-masing, guru terlebih dahulu memberikan materi/ wacana untuk dibaca oleh setiap siswa untuk dibaca kemudian diringkas. Setelah itu guru dan siswa bersama-sama menetapkan peran pembicara dan pendengar. Peran pendengar memiliki tugas untuk mencatat segala informasi yang dianggap penting serta melengkapi kekurangan yang disampaikan oleh pembicara. Masing-masing siswa akan bertukar peran sehingga hal yang dilakukan oleh kedua siswa berpasangan seimbang. Jadi, model *cooperative script* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa. Hal tersebut sangat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah.

Model pembelajaran *cooperative script* ini diadaptasikan dengan kemampuan siswa dalam proses pembelajarannya serta membangun kemampuan siswa untuk membaca dan menyusun rangkuman berdasarkan materi yang dibacanya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan (Natalina et al., 2013). Dengan model pembelajaran *cooperative script*, siswa akan terlatih mengembangkan ide-idenya sehingga siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan (Suryani et al., 2013) dan dapat membantu siswa untuk membiasakan belajar berdasarkan sumber bukan guru (Zamzani & Munoto, 2013). Dengan begitu siswa tidak hanya terpaku kepada apa yang disampaikan oleh guru saja, tetapi bisa mengembangkan pengetahuan yang dia terima dari sumber lain.

Cooperative script merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswanya untuk berfikir secara sistematis, dengan adanya interaksi atau kolaborasi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru dalam bekerjasama memecahkan masalah dan memungkinkan ditemukannya ide-ide dan gagasan baru. Tujuan pembelajaran *cooperative script* yaitu untuk meningkatkan rasa harga diri terhadap pendapat orang lain menjadi tinggi, motivasi terhadap siswa lebih besar, dapat memahami materi lebih mendalam, dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Cooperative Script*

Menurut (Saudagar & Idris, 2009, p. 164) dan Huda (2014), model pembelajaran *cooperative script* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk berpasangan.
- 2) Guru membagikan wacana / materi kepada setiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak / mengoreksi / menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat / menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- 5) Siswa bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas.
- 6) Kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru.
- 7) Penutup

Menurut Suprijono (2012), langkah-langkah dalam pembelajaran *cooperative script* yaitu:

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan,
- 2) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasannya,
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar,

- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya,
- 5) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, dan
- 6) Guru membantu siswa menyusun kesimpulan

Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran model *cooperatives script* menurut (Shoimin, 2014, pp. 213-214) yaitu sebagai berikut;

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok berpasangan
- 2) Guru membagi wacana/ materi untuk dibaca dan dibuat ringkasan.
- 3) Guru menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Selama proses pembacaan, siswa-siswi lain harus menyimak dan menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi sebelumnya atau dengan materi lain.
- 5) Siswa bertukar peran, yang semula berperan sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
- 6) Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas.
- 7) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran.
- 8) Penutup.

(Riyanto, 2009, p. 280), langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran model *cooperative script* adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi siswa secara berpasangan
- 2) Memberikan materi/ bacaan kepada tiap siswa
- 3) Menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembaca dan yang pertama sebagai pendengar
- 4) Salah satu siswa membacakan materi sedangkan siswa yang satunya mengoreksi dan menuliskan materi pokok bacaan pasangannya
- 5) Bertukar peran semula sebagai pembaca kemudian bergantian menjadi pendengar
- 6) Membacakan dan mendiskusikan hasil ringkasan yang telah di dengarkan/ di bacakan oleh masing-masing siswa.
- 7) Kesimpulan dan penutup

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Cooperative Script*

Setiap model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya, demikian pula pada metode *cooperative script* terdapat pula kelebihan dan kekurangannya. Menurut (A'la, 2012, p. 96), kelebihan model pembelajaran ini diantaranya:

- 1) Dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berfikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal yang diyakini benar.
- 2) Mengajarkan siswa untuk percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan diri sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber-sumber lain, dan belajar dari siswa lain.
- 3) Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide teman lainnya.
- 4) Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa siswa yang kuarang pintar serta menerima perbedaan yang ada.
- 5) Memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya.

- 6) Memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi social
- 7) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif
- 8) Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserapnya dengan baik.
- 9) Dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain. 10) Dapat memperoleh dari berbagai sumber.

Sedangkkn kelemahannya, antara lain:

- 1) Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu; dan
 - 2) Kurang mendapat keragaman keterampilan belajar, karena hanya dilakukan oleh dua orang
- (Huda, 2013, p. 214) menyebutkan bahwa model pembelajaran *cooperative script* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar;
- 2) Mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan diri sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain;
- 3) Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temanya;
- 4) Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar serta menerima perbedaan yang ada;
- 5) Memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya;
- 6) Memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial;
- 7) Meningkatkan berpikir kreatif.

Selain itu, menurut (Huda, 2014, p. 215) model pembelajaran *cooperative script* memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) Ketakutan beberapa siswa untuk mengeluarkan ide karena akan dinilai oleh teman dalam kelompoknya;
- 2) Ketidakmampuan semua siswa untuk menerapkan strategi ini, sehingga banyak waktu yang akan tersita untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini;
- 3) Keharusan guru untuk melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa untuk menghitung hasil prestasi kelompok, dan ini bukan tugas yang sebentar;
- 4) Kesulitan membentuk kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengann baik;
- 5) Kesulitan menilai siswa sebagai individu karena mereka berada dalam kelompok.

Referensi

- Adreas, Jhony. tt. *Kamus Lengkap*. Surabaya: Karya Agung.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Berdiati, Ika. (2010). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Bandung: Segi Asre.
- Dansereau. (1985). *Learning Strategi Research*. Inj Segal S. Chipman dan R. Bloser Eds.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2014). *Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Miftahul A'la. (2012). *Quantum Teaching*. Jogjakarta: Diva Press.
- Natalina, M., Nursal, & Sринi. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Pekanbaru. *Jurnal Biogenesis*, 44-51.

- Riyanto, Yatim. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran :Sebagi Referensi Bagi Pendidikan Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Saudagar, F. dan Idris, A. (2009). *Pengembangan Profesionalitas Guru*. Jakarta: GP Press.
- Slavin, RE. (1982). *Cooperative Learning*. Elementary School Journaal.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani, N. K., Atmaja, I. N., & Natajaya, I. N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Hasil Belajar Sosiologi Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4, 1-12.

MODEL PEMBELAJARAN CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING (CORE)

A. Definisi Model Pembelajaran CORE

Model pembelajaran CORE di bangun berdasarkan teori konstruktivisme (Tamalene, 2010), yakni merupakan model pembelajaran yang mengupayakan agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini dimaksudkan siswa dapat mendapatkan pemahaman terkait suatu materi dari dirinya sendiri, namun juga tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan guru. Sesuatu yang dipahami dari diri sendiri biasanya akan lebih mudah diingat oleh seseorang, karena dia memahami betul tentang apa yang diketahuinya. Hal ini berbeda jika siswa hanya akan menghafal dan cenderung untuk mudah dilupakan. Calfee dkk. mengungkapkan bahwa yang dimaksud pembelajaran model CORE adalah model pembelajaran yang mengharap siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara menghubungkan (*connecting*) dan mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan baru dengan pengetahuan lama kemudian memikirkan kembali konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*) serta diharapkan siswa dapat memperluas pengetahuan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung (*extending*) (Calfee et al., 2004 p. 222).

Model pembelajaran CORE merupakan model pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir siswa dalam menghubungkan, mengorganisasikan, mendalami, mengelola, dan mengembangkan informasi yang didapat. Model CORE termasuk model pembelajaran yang belandaskan pada teori konstruktivisme dimana siswa harus dapat mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui interaksi diri dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya (Prastowo, 2013, p. 165), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mempengaruhi perkembangan pengetahuan serta kemampuan berpikir siswa.

Penerapan model pembelajaran CORE menggunakan metode diskusi dan model ini merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Siswa dalam menyelesaikan tugas kelompoknya harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran (Basri, 2015, p. 183). Model pembelajaran CORE dapat melatih daya ingat peserta didik tentang suatu konsep atau informasi, melatih daya pikir peserta didik terhadap suatu masalah, dan memberikan pengalaman belajar inovatif kepada peserta didik (Suyatno, 2009, p. 64).

Model pembelajaran CORE menggabungkan empat hal penting, yaitu menghubungkan (*connecting*), mengorganisasikan (*organizing*), memikirkan kembali (*reflecting*) dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan mereka selama proses pembelajaran berlangsung (*extending*). Sehingga, diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan produktif dan bermakna bagi siswa. Adapun penjelasan dari keempat tahapan model CORE adalah sebagai berikut :

1) *Connecting*.

Pada tahap *connecting*, guru mengaktifkan latar belakang pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya dengan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru atau menulis dari pengetahuan dan pengalaman mereka yang akan diterapkan untuk topik yang akan dipelajari.

Connecting berasal dari kata dasar *connect* yang berarti menyambungkan, menghubungkan, dan bersambung (Echols & Shadily, 1976, p. 136). Menurut Suyatno *connecting* merupakan kegiatan menghubungkan informasi lama dengan informasi baru atau antar konsep. Informasi lama dan baru yang akan dihubungkan pada kegiatan ini adalah konsep lama dan baru (Suyatno, 2009, p. 67). Pada tahap ini siswa diajak untuk menghubungkan konsep baru yang akan dipelajari dengan konsep lama yang telah dimilikinya, dengan cara memberikan siswa pertanyaan-pertanyaan, kemudian siswa diminta untuk menulis hal-hal yang berhubungan dari pertanyaan tersebut.

Connecting erat kaitannya dengan belajar bermakna. Menurut Ausabel, belajar bermakna merupakan proses mengaitkan informasi atau materi baru dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif dimaknai oleh Ausabel sebagai fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh peserta belajar (Dahar, 1989, p. 112). Belajar bermakna menyebabkan ingatan siswa menjadi kuat dan transfer belajar mudah dicapai (Coesamin, 2010, p. 6).

2) *Organizing* .

Tahap *organizing* adalah kunci penting agar siswa aktif menciptakan, mengatur informasi/ ide dengan bimbingan guru. Penciptaan aktif ini semakin memperkuat metakognitif siswa dan kemampuan penalaran. *Organizing* merupakan kegiatan mengorganisasikan informasi-informasi yang telah diperoleh (Suyatno, 2009, p. 67).

Kegiatan ini dalam proses pembelajaran meliputi penyusunan ide-ide atau rencana setelah siswa menemukan keterkaitan dalam masalah yang diberikan, sehingga terciptanya strategi dalam menyelesaikan masalah. Setiap siswa dapat bertukar pendapat dalam diskusi kelompoknya sehingga dapat mengorganisasikan, menyusun ide/informasi yang telah diperoleh. Jadi, pada tahap *organizing* siswa dapat menemukan, menyusun dan mengorganisasikan ide-ide yang telah diperoleh untuk memahami materi.

Organize secara bahasa berarti *arrange in a system that works well* yaitu disusun kedalam suatu sistem sehingga dapat bekerja dengan baik. Siswa mengorganisasikan informasi-informasi yang diperolehnya. Diskusi membantu mengorganisasikan pengetahuan. Sebagai partisipan, siswa berusaha untuk mengerti dan berkontribusi untuk mengerti dan berkontribusi terhadap diskusi, mereka diperkuat dengan menghubungkan dan mengorganisasikan apa yang mereka ketahui.

3) *Reflecting*.

Reflecting merupakan kegiatan memikirkan kembali informasi yang sudah didapat. Kegiatan *reflecting* dalam proses pembelajaran dilakukan ketika siswa berada dalam satu kelompok diskusi. Dalam kegiatan ini, perwakilan dari kelompok diskusi diharapkan bisa memaparkan hasil diskusinya di depan kelas, dan yang lain memperhatikan dengan menyimpulkan materi baru tersebut, sehingga siswa bisa saling menghargai dan mengoreksi pekerjaan orang lain. Dengan demikian, diskusi dapat berjalan dengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir reflektif siswa. Jadi, pada tahap *reflecting* siswa dapat memikirkan, menggali dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Reflect secara bahasa berarti *thing deeply about something and express*. Disini siswa memikirkan secara mendalam terhadap konsep yang dipelajarinya. *Refleksi* adalah cara berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dalam hal belajar di masa lalu. Siswa mengedepankan apa yang harus dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Siswa mengekspresikan apa yang telah dipelajarinya dalam bentuk kesimpulan. Dengan proses ini dapat dilihat kemampuan menjelaskan informasi yang telah mereka dapatkan. Akan terlihat bahwa tidak semua siswa memiliki pemahaman yang sama. Diskusi yang baik dapat meningkatkan kemampuan berpikir reflektif. Guru melatih sebelum dan sesudah diskusi dan mengadopsi peranan yang membolehkan mereka untuk menggantungkan penalaran logis siswa sebagai kebutuhan selama diskusi.

Sagala mengungkapkan refleksi adalah cara berpikir ke belakang tentang apa yang sudah dilakukan dalam hal belajar di masa lalu (Sagala, 2007, p. 91). Sedangkan menurut Suyatno *reflecting* merupakan kegiatan memikirkan kembali informasi yang sudah didapat. Jadi *reflecting* merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima. Pada tahap ini siswa memikirkan kembali informasi yang sudah didapat dan dipahaminya pada tahap *organizing* sebagai struktur pengetahuan yang baru.

Fase *reflecting* bertujuan mendorong siswa untuk menjelaskan suatu konsep dengan kalimat atau pemikiran sendiri serta meminta bukti atas pemikirannya, kemudian meneliti kembali atau memikirkan kembali apakah hasil kerja pada tahap *organizing* sudah benar atau masih terdapat kesalahan yang perlu diperbaiki

4) *Extending*.

Extend secara bahasa berarti *make longer and large* yakni membuat panjang dan lebih luas. Diskusi dapat memperluas pengetahuan. Perluasan pengetahuan yang dimaksud tentu saja harus disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan siswa. Tahap *extending* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mensintesis pengetahuan mereka, mengaturnya dengan cara baru, dan mengubahnya untuk aplikasi baru. *Extending* merupakan tahap dimana siswa dapat memperluas pengetahuan mereka tentang apa yang sudah diperoleh selama proses belajar mengajar berlangsung (Suyatno, 2009, p. 67).

Perluasan pengetahuan tersebut harus disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan yang dimiliki siswa. Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk mensintesis pengetahuan mereka, mengembangkan, memperluas pengetahuan yang telah didapatkan pada pembelajaran. Selama kegiatan diskusi berlangsung, siswa diharapkan dapat memperluas pengetahuan yang berhubungan dengan konsep yang dipelajari tetapi dalam situasi baru atau konteks yang berbeda yaitu secara berkelompok.

Extending merupakan tahap dimana siswa dapat memperluas pengetahuan mereka tentang apa yang sudah diperoleh selama proses belajar mengajar berlangsung. Perluasan pengetahuan harus disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan yang dimiliki siswa. Perluasan pengetahuan dapat dilakukan dengan cara menggunakan konsep yang telah didapatkan ke dalam situasi baru atau konteks yang berbeda sebagai aplikasi konsep yang dipelajari, baik dari suatu konsep ke konsep lain, bidang ilmu lain, maupun ke dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya tahapan ini, siswa diharapkan dapat memperluas pengetahuan dengan cara mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan konsep yang dipelajari tetapi dalam situasi baru atau konteks yang berbeda secara berkelompok.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Pembelajaran CORE

Menurut (Shoimin, 2014, p. 39), model pembelajaran CORE memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengawali pembelajaran dengan kegiatan yang menarik siswa;
- 2) Penyampaian konsep lama yang akan dihubungkan dengan konsep baru oleh guru kepada siswa (*Connecting/ C*);
- 3) Pengorganisasian ide-ide untuk memahami materi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru (*Organizing/ O*);
- 4) Pembagian kelompok secara heterogen (campuran antara yang pandai, sedang dan kurang) yang terdiri dari 4-5 orang;
- 5) Memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat dan dilaksanakan dalam kegiatan belajar kelompok siswa (*Reflecting/ R*); dan
- 6) Pengembangan, memperluas, menggunakan, dan menemukan melalui tugas individu dengan mengerjakan tugas (*Extending/ E*)

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran CORE

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk model pembelajaran CORE. Menurut (Shoimin, 2014, p. 40), kelebihan dari model pembelajaran CORE antara lain:

- 1) Mengembangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran;
- 2) Mengembangkan dan melatih daya ingat siswa tentang suatu konsep dalam materi pembelajaran;
- 3) Mengembangkan daya berpikir kritis sekaligus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah; dan

- 4) Memberikan pengalaman belajar kepada siswa karena mereka banyak berperan aktif sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Membutuhkan persiapan yang matang dari guru untuk menggunakan model ini;
- 2) Jika siswa tidak kritis, proses pembelajaran tidak bisa berjalan dengan lancar;
- 3) Memerlukan banyak waktu; dan
- 4) Tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan model pembelajaran CORE.

Selain itu, menurut Budiyo (2016), model pembelajaran CORE dapat melatih daya pikir dan daya ingat siswa. Menurut (Rachmawati & Daryanto, 2015), Tahap connecting dalam model CORE berkaitan dengan teori belajar bermakna Ausubel. Ausubel menyatakan bahwa pembelajaran bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan informasi-informasi relevan dalam struktur kognitif yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Referensi

- Basri, Hasan. (2015). *Paradigma Baru Sistem pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Budiyo, M. (2016). *Sintaks 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: UMM Press.
- Calfee et al., (2004). *Making Thinking Visible. National Science Education Standards*. Riverside: University of California.
- Coesamin. (2010). *Pendidikan Matematika 2 (Modul)*. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Dahar, Ratna Wilis, (1989). *Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga Press.
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rachmawati, T., & Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sagala, Syaiful. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- Tamalene, H. (2010). Pembelajaran Matematika dengan Model CORE melalui Pendekatan Keterampilan Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Tesis*. UPI Bandung.

MODEL PEMBELAJARAN *COURSE REVIEW HORAY (CRH)*

A. Definisi Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)*

Model pembelajaran *course review horay (CRH)* juga merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bersifat menyenangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkompetisi secara positif dalam pembelajaran, selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta membantu siswa untuk mengingat konsep yang dipelajari secara mudah. Model pembelajaran ini juga merupakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengubah suasana pembelajaran di dalam kelas dengan lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih tertarik. Karena dalam model pembelajaran ini, apabila siswa dapat menjawab secara benar maka siswa tersebut diwajibkan meneriakkan kata “horey” ataupun yel-yel yang disukai dan telah disepakati oleh kelompok maupun individu siswa itu sendiri.

Pembelajaran *course review horay* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran ini merupakan suatu pengujian terhadap pemahaman konsep siswa menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa yang paling terdahulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak horay atau yel-yel lainnya. Melalui pembelajaran *course review horay (CRH)* diharapkan dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok kecil (Shoimin, 2013, P. 54), (Huda, 2013, p. 229), (Suyatno, 2009, p.129).

Model pembelajaran *course review horay (CRH)* merupakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar maka siswa tersebut diwajibkan berteriak hore! atau yel-yel lainnya yang disukai (. Model pembelajaran ini juga merupakan suatu metode pembelajaran dengan pengujian pemahaman siswa menggunakan soal dimana jawaban soal dituliskan pada kartu atau kotak yang telah dilengkapi nomor dan untuk siswa atau kelompok yang mendapatkan jawaban atau tanda dari jawaban yang benar terlebih dahulu harus langsung berteriak hore atau menyanyikan yel-yel kelompoknya. Melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukkan kelompok kecil, serta dapat tercipta suasana pembelajaran di dalam kelas yang lebih menyenangkan, sehingga para siswa merasa lebih tertarik.

Menurut (Mudjiono & Dimiyati, 2006, p. 240), tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *course review horay (CRH)* adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong siswa untuk ikut aktif dalam belajar.

Model ini merupakan cara belajar-mengajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan cara menyelesaikan soal-soal. Pada pembelajaran *course review horay (CRH)* aktifitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa. Dalam hal ini pada proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing.

- 2) Melatih siswa untuk mencapai tujuan-tujuan hubungan sosial yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik siswa.

Pembelajaran melalui model ini dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif yang melahirkan sikap ketergantungan yang positif diantara sesama siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu dan mengembangkan keterampilan bekerjasama antar kelompok. Kondisi seperti ini akan memberikan kontribusi yang cukup berarti untuk membantu siswa yang kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep belajar, pada akhirnya setiap siswa dalam kelas dapat mencapai hasil belajar yang maksimal

- 3) Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah.

Tidak bisa dipungkiri adakalanya terdapat siswa yang tidak atau kurang menyenangi suatu mata pelajaran. Sehingga, konsekuensinya bidang studi yang dipegang seseorang menjadi tidak disenangi. Bisa ditunjukkan dari sikap acuh tak acuh siswa ketika guru tersebut sedang menjelaskan materi pelajaran di kelas ketika mengajar, guru selalu duduk dengan santai di kelas tanpa memperdulikan tingkah laku siswa atau anak didiknya. Ini adalah jalan pengajaran yang sangat membosankan. Dalam hal ini guru gagal menciptakan suasana belajar yang membangkitkan kreatifitas dan kegairahan belajar siswa. Bila demikian terjadi, guru yang bersangkutan dapat mensiasati keadaan tersebut dengan pemilihan model belajar yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswanya untuk ikut serta aktif dalam aktivitas belajar mengajar.

Menurut (Jajah, 1996, p. 56), model pembelajaran *course review horay* (CRH), mengembangkan beberapa aspek peserta didik, diantaranya:

- 1) Motorik, dalam model tersebut adanya perkembangan motorik yang terjadi pada siswa melalui ekspresi dan respon dari siswa. Dengan mencoba untuk menjawab pertanyaan atau kuis dari guru. Dan adanya gerakan yang membuat siswa merasa lebih rileks melakukan mengangkat tangan dan berteriak seperti “Horay”.
- 2) Kognitif, dapat mengevaluasi materi yang telah diberikan guru terhadap siswa, membuat siswa lebih berpikir dan konsentrasi serta menyimak pertanyaan yang diberikan. Pengetahuan siswa lebih berkembang untuk mencari tahu tentang hal-hal yang bersangkutan dengan materi tersebut.
- 3) Bahasa, dalam model ini siswa masih menggunakan bahasa yang belum terlalu formal dan masih menggunakan gaya bahasa sehari-sehari layaknya berbicara dengan teman sebaya.
- 4) Afektif, suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan membuat siswa lebih menikmati pelajaran sehingga menjadikan suasana kelas lebih akrab. Rasa gembira dan percaya diri secara tidak langsung akan terlihat dalam diri siswa. Penerapan model ini juga dapat mempererat kedekatan antar siswa maupun dengan guru, karena komunikasi yang terjadi saat penerapan model ini merupakan komunikasi dua arah. Dimana guru memberikan pertanyaan, dan siswa memberikan umpan balik dengan berteriak “horay”.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Course Review Horay*

Menurut (Huda, 2013, p. 230), sintak langkah-langkah dalam penggunaan model Pembelajaran *course review horay* (CRH) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
 - 2) Guru menyajikan/mendemonstrasikan materi sesuai topik dengan tanya jawab
 - 3) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok
 - 4) Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kartu atau kotak sesuai dengan kebutuhan dan diisi dengan nomor yang ditentukan guru
 - 5) Guru membaca soal secara acak dan siswa menuliskan jawabannya di dalam kartu atau kotak yang nomornya disebutkan guru.
 - 6) Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa telah ditulis di dalam kartu atau kotak, guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan tadi
 - 7) Bagi yang benar, siswa memberi tanda check list (✓) dan langsung berteriak horay atau menyanyikan yel-yelnya
 - 8) Nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak horay
 - 9) Guru memberikan reward pada yang memperoleh nilai tinggi atau yang banyak memperoleh horay
- Dengan langkah kegiatan pembelajaran menggunakan model CRH tersebut, diyakini aktivitas siswa meningkat sehingga hasil belajar kognitifnyapun menjadi optimal.

Sedangkan (Shoimin, 2013, p. 52), menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *course review horay* (CRH), adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi.
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa bertanya jawab.
- 4) Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa.
- 5) Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau benar diisi tanda benar (v) dan salah diisi tanda silang (x).
- 6) Siswa yang sudah mendapat tanda (v) vertikal atau horisontal, atau diagonal harus berteriak horay ... atau yel-yel lainnya.
- 7) Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh.
- 8) Penutup

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Course Review Horay*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, seperti halnya juga model pembelajaran *course review horay* (CRH). Menurut (Shoimin, 2013, p. 55), kelebihan model pembelajaran *Course Review Horay* diantaranya:

- 1) Pembelajarannya menarik dan mendorong siswa untuk dapat terjun ke dalamnya;
- 2) Pembelajarannya tidak monoton karena diselengi sedikit hiburan sehingga suasana tidak menegangkan;
- 3) Siswa lebih semangat belajar karena suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan; dan
- 4) Melatih kerjasama.

Sedangkan kelemahan Model Pembelajaran *Course Review Horay* adalah:

- 1) Siswa aktif dan pasif nilainya disamakan;
- 2) Adanya peluang untuk curang; dan
- 3) Dikhawatirkan akan mengganggu pembelajaran kelas lain.

Model pembelajaran *course review horay* (CRH) memiliki kelebihan antara lain (Huda, 2013, p. 231):

- 1) Strukturnya yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk dapat terjun kedalamnya;
- 2) Metode yang tidak monoton karena diselengi dengan hiburan, sehingga suasana tidak menegangkan;
- 3) Semangat belajar yang meningkat karena suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan; dan
- 4) Skill kerja sama antarsiswa yang semakin terlatih.

Sedangkan kelemahannya, diantaranya:

- 1) Adanya peluang untuk curang; dan
- 2) Siswa pasif dan aktif nilainya disamakan

Referensi

- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jajah, Umar. (1996). *Aspek Perkembangan dan Pengujian Pendidikan*. Jakarta: Balitbang.
- Mudjiono dan Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shohimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jogjakarta: ar-Ruzz Media.
- Suyatno. (2009). *Penjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mas Media Buana Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)*

A. Definisi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model CPS pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn, pendiri The Creative Education Foundation (CEF) dan co-founder of highly successful New York Advertising Agency. Pada tahun 1950-an Sidney Parner (SUNY College at Buffalo) bekerjasama dengan Alex Osborn melakukan penelitian untuk menyempurnakan model ini. Sehingga, model CPS ini juga dikenal dengan nama The Osborn-Parner *Creative Problem Solving Models*. Pada awalnya, model ini digunakan oleh perusahaan-perusahaan dengan tujuan agar para karyawan memiliki kreativitas yang tinggi dalam setiap tanggung jawab pekerjaannya. Namun pada perkembangan selanjutnya model ini juga diterapkan pada dunia pendidikan.

Pemecahan masalah (*problem solving*) sebagai proses dalam menemukan kombinasi aturan yang dapat diterapkan dalam mengatasi situasi baru yang menuntut kemandirian dalam berpikir (Wena, 2010, p. 52). Suatu soal yang dianggap sebagai “masalah” adalah soal yang memerlukan keaslian berpikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, siswa telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Jika ada masalah dan siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.

Model pembelajaran *creative problem solving (CPS)* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan suatu pertanyaan, siswa dapat meakukan keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*) untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir. Suatu soal yang dianggap sebagai “masalah” adalah soal yang memerlukan keaslian berfikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan, siswa telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas antara hubungan yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal. Pada masalah ini, siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah (Suyitno, 2000: 34).

Creative problem solving adalah penyelesaian suatu permasalahan berkaitan dengan pembelajaran pemecahan masalah yang melalui teknik sistematis dan mengorganisasikan gagasan kreatif. Sintaknya adalah berupa fakta aktual sesuai dengan materi ajar yang melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan dan fokus pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan orisinal untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi (Istarani & Ridwan, 2015, p. 136). Pendapat senada di sampaikan Shoimin, yang menyatakan bahwa model *creative problem solving* merupakan model pembelajaran yang pemusatannya pada pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pernyataan, siswa dapat melakukan keterampilan dalam memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah dapat memperluas proses berpikir (Shoimin, 2014, pp. 137-138).

Beberapa indikator yang terdapat dalam model pembelajaran *creative problem solving*, diantaranya: 1) Siswa mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah. 2) Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah. 3). Siswa mampu mengevaluasi dan menyaksikan kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitanya dengan kriteria-kriteria yang ada. 4). Siswa mampu memilih

suatu pilihan solusi yang optimal. 5). Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Creative Problem Solving*

Adapun langkah- langkah pelaksanaan model pembelajaran *creative problem solving*, dapat disampaikan sebagai berikut:

1) Klarifikasi masalah.

Klarifikasi masalah yaitu pemberian penjelasan tentang masalah yang diajukan kepada siswa, agar siswa tersebut dapat memahami model penyelesaian seperti diinginkan.

2) Pengungkapan Pendapat .

Berbagai macam strategi dalam penyelesaian masalah siswa dibebaskan dalam mengungkapkan pendapatnya.

3) Evaluasi dan Pemilihan.

Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4) Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat di ambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Sedangkan menurut Pepkin (2004), model *creative problem solving* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Klarifikasi Masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

2) Pengungkapan pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang bagaimana cara strategi penyelesaian masalah.

3) Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4) Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut (Istarani & Ridwan, 2015, pp. 137-138) dan (Shoimin, 2014, pp. 57-58), model pembelajaran *creative problem solving* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1) Berpikir dan bertindak kreatif.

2) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih baik relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.

4) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

5) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.

6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.

7) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan

8) Memilih fakta aktual sebagai dasar dan landasan untuk membahas pembelajaran

- 9) Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orinalitas ide, kretifitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, sharing keterbukaan, dan sosialiasasi.
- 10) Menumbuhkan rasa kebersamaan siswa melalui diskusi akhir dari pemecahan masalah.

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *creative problem solving*, adalah sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.
- 2) Beberapa pokok bahasan sangat sulit dalam menerapkan sebuah metode pembelajaran ini. Sehingga menyebabkan siswa sulit untuk melihat, mengamati, dan menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
- 3) Sulit mencari masalah yang benar-benar aktual dalam pembelajaran.
- 4) Adanya masalah yang tidak relevan dengan materi pembelajaran
- 5) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berfikir siswa memerlukan kemampuan dan keterampilan guru
- 6) Mengubah kebiasaan siswa belajar merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa untuk menerima informasi dari guru.

Menurut (Huda, 2013, p. 320), setiap model maupun metode pembelajaran tetap mempunyai kelebihan maupun kekurangan. Begitu juga dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS). Kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS), antara lain:

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja

Sedangkan kelemahannya, adalah sebagai berikut:

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran ini. Misalnya keterbatasan alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
- 2) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain.
- 3) Mengubah kebiasaan belajar siswa dari mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar yang banyak berpikir untuk memecahkan permasalahan secara individu maupun kelompok yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar merupakan tantangan atau bahkan kesulitan kesulitan bagi siswa.
- 4) Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) kurang tepat jika digunakan bagi siswa yang belum dewasa.

Referensi

- Huda, Miftahul . (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Istarani dan Ridwan, M. (2015). *50 Tipe, Strategi, Dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Pepkin K.L, “*Creative Problem Solving In Math*”, di akses di <http://www.uh.edu/hti/cu/2004/v02/04>
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyitno, Amin. (2000). *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Pendidikan Matematika FMIPA UNNES. Semarang.
- Wena, Made. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN *CRITICAL INCIDENT*

A. Definisi Model Pembelajaran *Critical Incident*

Model pembelajaran *critical incident* adalah sebuah model pembelajaran yang bertujuan untuk melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalamannya. Artinya, strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar secara aktif karena mereka dituntut aktif dalam proses pembelajaran pada awal permulaan pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat mendongkrak semangat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, apabila siswa telah bersemangat dalam belajar maka tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan mudah. Pelaksanaan pembelajaran model ini menurut (Sabri, 2005, p. 122) siswa harus mengingat dan mendiskripsikan pengalaman masa lalunya yang menarik dan berhubungan serta berkaitan dengan pokok bahasan yang akan disampaikan, kemudian guru menyampaikan materi dengan menghubungkan pengalaman yang dimiliki oleh siswanya.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *critical incident* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. David Kolb mendefinisikan belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman (Fathurrohman, 2017, p. 41). Menurut (Syaharuddini, 2008, p. 25), strategi *critical incident* yaitu suatu strategi yang mana siswa harus mengingat dan mendiskripsikan pengalaman masalahnya yang menarik dan berhubungan serta berkaitan dengan pokok bahasan yang akan disampaikan, lalu guru menyampaikan materi dengan menghubungkan pengalaman yang dimiliki oleh siswanya. Pendapat senada di sampaikan oleh (Rosyada, 2004, p. 25) strategi *critical incident* bertujuan untuk melibatkan peserta didik aktif sejak dimulainya pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman yang mereka miliki. Dengan strategi ini peserta didik terlibat langsung secara aktif dan dapat membantu siswa dalam berkonsentrasi, mengajukan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan. Keunggulan strategi ini adalah menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan personalisasi. Selain itu, pengajaran ini memberikan para siswa serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya. Pada akhirnya diharapkan dengan menerapkan strategi pembelajaran ini siswa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Penerapan strategi *critical incident* (pengalaman penting) memberi harapan banyak bagi pencapaian tujuan pembelajaran, hal ini karena menjadikan proses belajar lebih bermakna dengan usaha mengkonstruksi kembali pengalaman-pengalaman yang ada pada benak siswa dikaitkan dengan konteks materi yang diterima pada saat proses pembelajaran, dengan ini memori ingatan siswa dituntut aktif mendeskripsikan sejumlah pengalaman-pengalaman penting guna memecahkan masalah yang dihadapi. Prosedur pelaksana model pembelajaran ini cukup sederhana tetapi meyakinkan bahwa prosesnya mampu mengaktifkan peserta didik, karena faktor utama dalam proses pembelajaran adalah mereka, jadi setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendeskripsikan pengalaman penting terkait pada materi ajar, sedangkan siswa lainnya mencermati, memahami dan mengoreksi hal-hal yang dianggap tidak sesuai dengan hakekat kajian materi yang sedang dibahas.

Critical incident adalah satu cara yang digunakan untuk mengumpulkan pengamatan langsung perilaku manusia yang secara kritis dan prosedural yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Pengamatan ini kemudian disimpan melacak sebagai insiden, yang kemudian digunakan untuk memecahkan masalah praktis dan mengembangkan prinsip-prinsip psikologis secara luas. Suatu kritik insiden dapat digambarkan sebagai salah satu hal yang memberi kontribusi positif maupun negatif yang signifikan terhadap aktivitas atau fenomena. Insiden kritis dapat dikumpulkan dalam berbagai cara, tetapi biasanya responden diminta untuk bercerita tentang pengalaman mereka memiliki (Sabri, 2007, p. 65). Strategi *critical incident* (pengalaman penting) yaitu suatu strategi yang mana siswa harus mengingat dan mendiskripsikan pengalaman masa lalunya

yang menarik dan berhubungan serta berkaitan dengan pokok bahasan yang akan disampaikan, lalu guru menyampaikan materi dengan menghubungkan pengalaman yang dimiliki oleh siswanya.

B. Tujuan Model Pembelajaran *Critical Incident*

Setiap model ataupun strategi pembelajaran pasti mempunyai tujuan masing-masing, adapun tujuan dari strategi *critical incident* (pengalaman penting) ialah untuk melibatkan peserta didik aktif sejak dimulainya pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman yang mereka miliki. Adapun menurut Zaini, strategi ini digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran, tujuan dari penggunaan strategi ini adalah untuk melibatkan peserta didik sejak awal dengan melihat pengalaman mereka (Zaini et al., 2008, p. 2). Jadi bisa disimpulkan bahwa tujuan dari strategi *critical incident* yaitu melibatkan siswa sejak dimulainya proses pembelajaran dengan meminta siswa untuk menceritakan pengalaman penting mereka yang mana pengalaman tersebut berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. pengalaman penting biasanya pengalaman langsung yang melekat dalam benak siswa sehingga siswa bisa dengan mudah mengungkapkannya di depan teman-temannya.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Critical Incident*

(Zaini, 2008, p. 2) menyebutkan prosedur/langkah-langkah dalam aplikasi strategi *critical incident* antara lain:

- 1) Guru menyampaikan kepada peserta didik topik atau materi yang akan dipelajari dalam pertemuan;
- 2) Guru meminta kepada peserta didik untuk mengingat-ingat pengalaman mereka yang tidak terlupakan yang sesuai dan berhubungan dengan materi yang akan disampaikan;
- 3) Guru memberikan kesempatan beberapa menit kepada peserta didik untuk berpikir tentang pengalaman mereka;
- 4) Guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman mereka yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan pada setiap pertemuan;
- 5) Guru menyampaikan materi dengan mengaitkan pengalaman-pengalaman yang telah diungkapkan oleh peserta didik;
- 6) Setelah kegiatan selesai guru menyimpulkan pelajaran.

Menurut Fathurohman (2017), model pembelajaran *critical incident* ini memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kepada siswa tentang topik/materi yang akan dipelajari dalam pertemuan ini
- 2) Guru memberikan beberapa menit kepada siswa untuk mengingat-ingat pengalaman mereka yang berkaitan dengan materi yang ada
- 3) Tanyakan pengalaman apa yang menurut mereka tidak terlupakan
- 4) Sampaikan materi pelajaran dengan mengaitkan pengalaman-pengalaman siswa dengan materi yang akan disampaikan
- 5) Selain itu guru juga harus memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman
- 6) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja secara kelompok-kelompok kecil di dalam belajar berdasarkan pengalaman
- 7) Siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti
- 8) Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri dan menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut
- 9) Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Critical Incident*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing jika dibandingkan satu dengan yang lainnya. Menurut (Fathurohman, 2017, p.138), strategi pembelajaran *Critical Incident* memiliki beberapa kelebihan, baik dalam membangun dan meningkatkan kerja sama kelompok maupun secara individual.

- 1) Secara kelompok, kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:
 - (1) Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama anggota kelompok;
 - (2) Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan;
 - (3) Meningkatkan dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan; dan
 - (4) Meningkatkan empati dan pemahama antar sesama anggota kelompok.
- 2) Secara individual antara lain sebagai berikut:
 - (1) Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri;
 - (2) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah;
 - (3) Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk;
 - (4) Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antar sesama anggota kelompok;
 - (5) Menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerja sama dan kemampuan untuk berkompromi;
 - (6) Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab; dan
 - (7) Menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan

Sedangkan kekurangan strategi pembelajaran *critical incident* yaitu masih sulit dimengerti oleh guru ataupun calon guru sehingga masih sedikit yang mengaplikasikan strategi pembelajaran di lapangan.

Referensi

- Fathurohman, M. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rosyada, Dede. (2004). *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Media Prenada
- Sabri, Ahmad. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Syahrudin. (2008). *Mengurangi Kebosanan Siswa Melalui Berbagai Strategi Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE

A. Definisi Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle merupakan suatu game dengan template berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak-kota berwarna hitam putih serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada.

Menurut Zaini, strategi pembelajaran teka-teki silang *crossword puzzle* merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Zaini, 2008, p. 34). Pendapat senada disampaikan oleh Siberman yang menyatakan bahwa *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Siberman, 2006, p. 82).

Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang dapat diisi secara perseorangan atau kelompok. Secara spesifik *crossword puzzle* merupakan suatu game yang memungkinkan user memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada *crossword puzzle* secara berkesinambungan.

Crossword Puzzle ini merupakan salah satu permainan yang mempunyai nilai pembelajaran didalamnya, bukan hanya menjadi salah satu permainan yang dimuat di majalah-majalah akan tetapi permainan ini digunakan dalam pembelajaran. *Crossword Puzzle* merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain mengisi *crossword puzzle*, kegiatan ini berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai apabila dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.

Adapun manfaat dari model pembelajaran *crossword puzzle* ini di sampaikan oleh Ghanoe (2010, p. 10), yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat mengasah daya ingat Apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, ia akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut.
- 2) Mengembangkan kemampuan analisa Dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan siswa akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.
- 3) Menghibur Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sifatnya menghibur, keran dalam metode ini siswa dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.
- 4) Merangsang aktivitas Secara tidak langsung dengan teka-teki silang siswa akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

B. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut (Sibermani, 2006, pp. 238-239)), ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu dalam membuat crossword puzzle, yaitu kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus. Adapun prosedur permainannya sebagai berikut :

- 1) Menulis kata – kata kunci, terminologi atau nama – nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 2) Membuat kisi – kisi yang dapat diisi dengan kata – kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- 3) Membuat pertanyaan – pertanyaan yang jawabannya adalah kata – kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata – kata tersebut.
- 4) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- 5) Setiap kelompok diberi selebar teka – teki yang sama dengan kelompok lain.
- 6) Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka – teki tersebut.
- 7) Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
- 8) Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar

C. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut (Nisak, 2011, p. 150), crossword puzzle memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Kelebihan-kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran tekateki silang (*crossword Puzzle*) dalam pembelajaran:

- 1) Dapat melatih konsentrasi pada siswa.
- 2) Mengingatkan kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 3) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 4) Menjadikan suasana nyaman di dalam kelas.
- 5) Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas.

Adapun kekurangan-kekurangan dari penggunaan model pembelajaran teka-teki silang (*crossword Puzzle*) dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah.
- 2) Partisipasi siswa dalam mata pelajaran kurang maksimal.
- 3) Membutuhkan persiapan instrumen yang lama

Sedangkan menurut (Sugiharti, 2005, pp. 40-41), kelebihan strategi *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu:

- 1) Siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan percaya diri yang tinggi.
- 2) Siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- 3) Mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
- 4) Mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa. e. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan crossword puzzle dapat mendorong pesereta didik berlomba-lomba untuk maju.

Adapun kelemahan strategi *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran menurut (Sugiharti, 2005, pp. 41-42), diantaranya:

- 1) Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak.
- 2) Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah. Hal ini juga dapat mengganggu konsentrasi guru dan siswa yang berada di kelas lain.
- 3) Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *crossword puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya.
- 4) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *crossword puzzle* dan Jumlah peserta didik yang relative besar sulit melibatkan seluruhnya.
- 5) Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.

Referensi

- Ghanoe, M. (2010). *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktifitas Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Sugiharti, Piping. (2005). Penerapan Teori Multiple Intelligence dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Penabur*, IV (5).
- Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)*

A. Definisi Model Pembelajaran CTL

Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika pertama kali diusulkan oleh John Dewey . Pada tahun 1916 John Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pembelajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa (Trianto, 2007, p. 101) dan di Indonesia, Contextual Teaching and Learning (CTL) atau pembelajaran kontekstual mulai dikenal pada awal tahun 2000. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) ini dilandasi teori belajar konstruktivisme, teori belajar bermakna, teori belajar discovery, teori belajar social.

Contextual teaching and learning (CTL) diterjemahkan oleh pakar pendidikan Indonesia dengan berbagai versi. Zayadi dan Majid, menerjemahkannya dengan pembelajaran dan pengajaran kontekstual (Zayadi & Majid, 2005, p. 12). Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan Balitbang Depdiknas, serta beberapa pakar pendidikan Indonesia menerjemahkan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan pembelajaran kontekstual. Sedangkan pembelajaran, menurut Sanjaya adalah terjemahan dari instruction, yang berarti sistem sosial tempat berlangsungnya mengajar dan belajar. Kata instruction banyak dipengaruhi aliran psikologi Kognitif-Holistik, yang menempatkan peserta didik sebagai sumber dari kegiatan pembelajaran. Selain itu istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah peserta didik mempelajari segala sesuatu melalui berbagai media, yang semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses pembelajaran dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Sanjaya, 2006, p. 78).

Kontekstual berasal dari kata konteks yang berarti bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna, situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian: orang itu harus dilihat sebagai manusia yang utuh dalam kehidupan pribadi dan masyarakatnya (Depdiknas, 1989: 458). Jadi *contextual teaching and learning* (CTL) dalam arti pembelajaran kontekstual yang dimaksud dalam tesis ini adalah suatu bentuk pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara utuh agar dapat menemukan materi yang dipelajari serta menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata untuk diterapkan dalam kehidupan mereka, baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

Banyak definisi CTL yang diberikan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) (Johnson, 2007, p. 67), *contextual teaching and learning* (CTL) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subyek-subyek akademik yang mereka pelajari dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka.
- 2) (Ngalimun, 2014, p. 62), *contextual teaching and learning* (CTL) juga dapat diartikan suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan nyata .
- 3) (Depdiknas, 2007, p. 18), *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.
- 4) (Komalasari, 2013, p. 6), *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja.

- 5) (Fathurohman, 2012, p. 71), *contextual teaching and learning* (CTL) adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri.
- 6) (Mulyasa, 2006, p. 217-218), *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga para siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan konsep tersebut CTL tersebut diatas, ada tiga asumsi dasar yang perlu dipahami, yaitu (Sanjaya, 2006, p. 225):

- 1) CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi. Artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.
- 2) CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengkorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan bermakna secara fungsional akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- 3) CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran dalam konteks CTL bukan untuk ditumpuk diotak dan kemudian dilupakan, akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata.

Untuk lebih memahami makna dari Contextual Teaching And Learning (CTL) ada lima konsep bawahan, yaitu *Relating*, *Experiencing*, *Applying*, *Cooperating*, dan *Transferring* atau disingkat REACT (Muslich, 2009, pp. 41-42).

- 1) *Relating* adalah bentuk belajar dalam konteks kehidupan nyata atau pengalaman nyata. Pembelajaran harus digunakan untuk menghubungkan situasi sehari-hari dengan informasi baru untuk dipahami atau dengan problema untuk dipecahkan,
- 2) *Experiencing* adalah belajar dalam konteks eksplorasi, penemuan, dan penciptaan. Hal ini berarti proses pembelajaran lebih mengedepankan proses berpikir kritis lewat siklus *inquiry*,
- 3) *Applying* adalah belajar dalam bentuk penerapan hasil belajar ke dalam penggunaan dan kebutuhan praktis. Dalam praktiknya siswa menerapkan konsep dan informasi kedalam kebutuhan kehidupan mendatang yang dibayangkan.
- 4) *Cooperating* adalah belajar dalam bentuk berbagi informasi dan pengalaman, saling merespon, dan saling berkomunikasi. Bentuk belajar ini tidak hanya membantu siswa belajar tentang materi, tetapi juga konsisten dengan penekanan belajar kontekstual dalam kehidupan nyata. Dalam kehidupan yang nyata siswa akan menjadi warga yang hidup berdampingan dan berkomunikasi dengan warga lain.
- 5) *Transferring* adalah kegiatan belajar dalam bentuk memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman berdasarkan konteks baru untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru.

B. Karakteristik Model Pembelajaran CTL

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik yang khas yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran yang lain. Johnson dalam (Sanjaya, 2006, pp. 7-8), mengidentifikasi delapan karakteristik contextual teaching and learning, yaitu:

- 1) *Making meaningful connections* (membuat hubungan penuh makna). Siswa dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok, dan orang yang dapat belajar sambil berbuat (*learning by doing*);
- 2) *Doing significant work* (melakukan pekerjaan penting). Siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai anggota masyarakat;
- 3) *Self-regulated learning* (belajar mengatur sendiri). Siswa mengatur pekerjaan yang signifikan: ada tujuannya, ada urusannya dengan orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produk/hasilnya yang sifatnya nyata;
- 4) *Collaborating* (kerja sama). Guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana mereka saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi;
- 5) *Critical and creative thinking* (berpikir kritis dan kreatif). Siswa dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif: dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menggunakan bukti-bukti dan logika;
- 6) *Nurturing the individual* (memelihara individu). Siswa dapat memberi perhatian, harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri;
- 7) *Reaching high standards* (mencapai standar yang tinggi); dan
- 8) *Using authentic assessment* (penggunaan penilaian sebenarnya). Siswa mengenal dan mencapai standar yang tinggi dengan mengidentifikasi tujuan dan memotivasi siswa untuk mencapainya.

Menurut (Sounders, 1995, pp. 5-10), pembelajaran kontekstual difokuskan pada lima konsep yaitu *Relating*, *Experiencing*, *Applying*, *Cooperating*, dan *Transferring* atau di singkat **REACT**. *Pertama*, *Relating* adalah bentuk belajar dalam konteks kehidupan nyata atau pengalaman nyata. Pembelajaran harus digunakan untuk menghubungkan situasi sehari-hari dengan informasi baru untuk dipahami atau dengan problema untuk dipecahkan; *Kedua*, *Experiencing* adalah belajar dalam konteks eksplorasi, penemuan, dan penciptaan. Hal ini berarti proses pembelajaran lebih mengedepankan proses berpikir kritis lewat siklus *inquiry*; *Ketiga*, *Applying* adalah belajar dalam bentuk penerapan hasil belajar ke dalam penggunaan dan kebutuhan praktis. Dalam praktiknya siswa menerapkan konsep dan informasi kedalam kebutuhan kehidupan mendatang yang dibayangkan; *Keempat*, *Cooperating* adalah belajar dalam bentuk berbagi informasi dan pengalaman, saling merespon, dan saling berkomunikasi. Bentuk belajar ini tidak hanya membantu siswa belajar tentang materi, tetapi juga konsisten dengan penekanan belajar kontekstual dalam kehidupan nyata. Dalam kehidupan yang nyata siswa akan menjadi warga yang hidup berdampingan dan berkomunikasi dengan warga lain; dan *Kelima*, *Transferring* adalah kegiatan belajar dalam bentuk memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman berdasarkan konteks baru untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru (Muslich, 2009, pp. 41-42).

C. Komponen Pembelajaran Kontekstual

(Fathurrohman, 2012, pp. 76-81), menjelaskan bahwa dalam penerapan pembelajaran kontekstual di dalam kelas terdapat tujuh komponen dasar diantaranya:

1) *Konstruktivisme*

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas.

- 2) Menemukan (*inkuiri*)
Inkuiri merupakan inti dari pembelajaran kontekstual, seperangkat pengetahuan dan keterampilan yang merupakan hasil penemuannya sendiri.
- 3) Bertanya
Bertanya merupakan strategi utama dalam pembelajaran kontekstual.
- 4) Masyarakat Belajar (*learning community*).
Pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Kerjasama itu dapat dilakukan dalam kelompok belajar formal maupun non formal.
- 5) Pemodelan (*modelling*).
Modelling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan alat peraga sebagai contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik. *Modelling* merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran CTL, karena melalui proses ini peserta didik dapat terhindar dari pembelajaran yang abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme.
- 6) Refleksi (*reflection*).
Proses ini peserta didik dapat menampung mengingat suatu pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan kembali peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya.
- 7) Penilaian.
Sebenarnya (*autentic assesment*) Penilaian yang sebenarnya adalah suatu proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan peserta didik yang melibatkan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki dalam dunia atau kehidupan nyata.

D. Prinsip-Prinsip CTL

Pembelajaran kontekstual akan berhasil apabila sasaran utamanya adalah mencari makna dengan menghubungkan pekerjaan akademik dengan kehidupan keseharian peserta didik. Hal ini akan terjadi apabila para pembelajar memahami tiga prinsip pokok, yaitu: *interdependence*, *differentiation*, dan *self regulation* (Suprihatiningrum, 2013, p. 181), (Yamin, 2013, pp. 54-56).

- 1) Prinsip *interdependence* (kesaling-bergantungan).
Prinsip CTL, guru, peserta didik dan masyarakat merupakan sistem yang saling terkait didalam menghubungkan konteks dan menemukan makna dari persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, kemudian secara bersama-sama dapat memecahkan persoalan, merancang suatu rencana, mengambil suatu keputusan, mencari alternatif pemecahan masalah dan mengambil suatu kesimpulan. Masing-masing komponen dapat saling memberi dan menerima, bertanya dan menjawab konteks yang dibutuhkan.
- 2) Prinsip *differentiation* (diferensiasi)
Prinsip ini menggambarkan CTL menghargai dan menjunjung tinggi keberagaman dan perbedaan, mengingat peserta didik memiliki latar belakang akademik dan sosial yang berbeda, CTL memberikan peluang dan kesempatan untuk saling isi dan mengisi serta memberikan perhatian individu lebih panjang dan terkonsentrasi. Keberagaman tersebut merupakan sesuatu yang unik, masing-masing individu saling mempelajarinya dan saling kerjasama. Perbedaan dan keberagaman merupakan seni dan ragam yang akan menjadikan pembelajaran berkualitas dan bermakna. Perbedaan dalam memahami konteks merupakan sesuatu yang bernilai tinggi dan tidak harus selalu sama dalam memaknai suatu persoalan, pembelajaran dalam arti ini menciptakan peserta didik menjadi dirinya sendiri (*learning to be*) dan mereka akan berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.
- 3) Prinsip *self regulation* (pengaturan diri)
Prinsip pengaturan diri meminta pendidik untuk mendorong setiap peserta didik mengeluarkan seluruh potensinya. Untuk menyesuaikan prinsip ini, sasaran utama pembelajaran kontekstual adalah membantu

peserta didik mencapai keunggulan akademik, memperoleh keterampilan tertentu dan mengembangkan karakter dengan cara menghubungkan tugas sekolah dengan pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki.

E. Perbedaan Pembelajaran Kontekstual Dengan Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran kontekstual (CTL) memiliki perbedaan-perbedaan yang sangat mendasar dengan pembelajaran konvensional. Tabel berikut ini menyajikan perbedaan-perbedaan tersebut (Sanjaya, 2006, pp. 262-263).

| No | Pembelajaran kontekstual | Pembelajaran konvensional |
|----|--|--|
| 1 | Dalam pembelajaran kontekstual siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri materi pelajaran | Siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif |
| 2 | Siswa belajar melalui kegiatan kelompok | Siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran |
| 3 | Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata secara riil | Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak |
| 4 | Kemampuan berdasarkan pengalaman | Kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan |
| 5 | Tujuan akhir dari pembelajaran adalah kepuasan diri | Tujuan akhir dari pembelajaran adalah nilai atau angka |
| 6 | Tindakan atau perilaku dibangun atas kesadaran diri sendiri | Tindakan atau perilaku didasarkan oleh faktor diluar dirinya |
| 7 | Pengetahuan yang dimiliki individu selalu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya | Pengetahuan dikonstruksi oleh orang lain |
| 8 | Siswa bertanggungjawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing | Guru penentu jalannya proses pembelajaran |
| 9 | Pembelajaran terjadi dimana saja dalam konteks dan setting yang berbeda | Pembelajaran terjadi di dalam kelas |
| 10 | Keberhasilan dalam pembelajaran kontekstual diukur dengan berbagai cara, misalnya evaluasi proses, hasil karya, penampilan rekaman dan lainlain | Keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes |

F. Langkah-Langkah Pembelajaran CTL

Menurut (Trianto, 2009, p. 27), secara garis besar langkah-langkah penerapan CTL dalam kelas agar pembelajaran itu dapat terlaksana adalah sebagai berikut:

- 1) Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Laksanakan sejauh mungkin inkuiri untuk semua tema/topic
- 3) Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya
- 4) Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok)
- 5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- 6) Lakukan refleksi diakhir pertemuan

- 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Sedangkan menurut (Julianto et al., 2011, p. 77) model pembelajaran CTL memiliki langkah-langkah pembelajaran atau syntax, sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan kegiatan inkuiri untuk semua topik;
- 2) Mengembangkan sikap ingin tahu;
- 3) Menciptakan masyarakat belajar;
- 4) Menghadirkan model;
- 5) Melakukan refleksi;
- 6) Melakukan penilaian yang sebenarnya.

G. Kelebihan dan Kekurangan CTL

Setiap model, strategi, metode ataupun pendekatan pembelajaran termasuk model pembelajaran CTL pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran ini adalah:

- 1) Suasana belajar akan lebih menyenangkan;
- 2) Siswa lebih peka terhadap lingkungannya
- 3) Siswa akan lebih percaya diri dalam mengungkapkan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka alami dalam kehidupan nyata
- 4) Siswa siap menghadapi masalah-masalah yang biasa muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun kelemahannya, antara lain:

- 1) Guru harus lebih menguasai prosedur ilmiah
- 2) Waktu yang digunakan kurang efisien karena membutuhkan waktu yang cukup untuk mengaitkan tema dengan materi.
- 3) Seringkali guru kesulitan dalam menciptakan kelas yang kondusif terutama ketika pembelajaran di luar kelas siswa akan sulit daitur,
- 4) Membutuhkan pengawasan ekstra karena pada umumnya siswa memiliki keingintahuan yang sangat besar.

Referensi

- Depdiknas. (2007). *Model Pembelajaran Kontekstual*. Dirjen Dikdasmen. Jakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indoneia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fathurrohman, M. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Julianto dkk. (2011). *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi* (Cetakan ke 3). Bandung: Refika Aditama.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2009). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Setiawan, Ibnu. (2007). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar –Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, diterjemahkan dari karya Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What it is and Why it is Here to Stay*. Mizan Learning Center (MLC). Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Yamin, Martinis. (2013). *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Zayadi, Ahmad dan Majid, Abdul. (2005). *Tadzkirah Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI

A. Definisi Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi masih satu keluarga dengan metode ekspositori yaitu metode yang berpusatkan pada guru atau didominasi guru. Metode ini mengandung unsur penonjolan kebolehan pengajar, misalnya mendemonstrasikan membuktikan dalil, mencari rumus, dan memecahkan soal cerita. Pada saat guru memberikan demonstrasi, siswa dapat mengajukan pertanyaan langsung. Kemudian, siswa dapat mencoba sendiri meniru demonstrasi yang telah dicontohkan oleh gurunya, misalnya dengan simulasi, mengajar teman, bermain peran dan praktek mengajar. Dengan mencoba sendiri ia akan memperoleh banyak pengalaman (Risnawati, 2008, pp. 99-100). Melalui metode demonstrasi, seorang guru ingin menyampaikan suatu pada peserta didik, melalui demonstrasi yang baik berarti guru telah mengadakan komunikasi yang baik dengan para peserta didiknya. Sehingga peserta didik mengerti apa yang ingin guru sampaikan kepadanya (Suharyono, 2001, p. 35). Banyak definisi metode demonstrasi yang diberikan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) (Yusuf et al., 2008, p. 45), mengatakan bahwa demonstrasi berasal dari kata demonstration (to show) yang berarti memperagakan atau memperlihatkan proses kelangsungan sesuatu.
- 2) (Partanto et al., 2001, p. 100), mengatakan bahwa demonstrasi berarti unjuk rasa, tindakan bersama-sama untuk menyatakan proses pertunjukan mengenai cara penggunaan suatu hal.
- 3) Zein dalam (tt, 177), mengatakan bahwa metode demonstrasi adalah suatu metode mengajar dimana seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta murid sendiri memperlihatkan pada seluruh kelas tentang sesuatu proses suatu kaifah melakukan sesuatu.
- 4) (Djamarah & Zain, 2000, p. 102), mengatakan bahwa metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya ataupun tiruan yang sering disertai penjelasan lisan.
- 5) (Usman et al., 2002, p. 107), menyatakan bahwa metode demonstrasi merupakan teknik mengajar yang sudah tua dan digunakan sejak lama. Seorang ibu yang mengajarkan cara memasak atau makanan kepada anak-anaknya atau dengan mendemonstrasikan di muka mereka.
- 6) (Huda, 2013, p. 233), mengatakan bahwa metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang efektif, karena peserta didik dapat mengetahui secara langsung penerapan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan metode demonstrasi sangat menunjang proses interaksi mengajar belajar dikelas. Keuntungan yang diperoleh ialah : dengan demonstrasi perhatian siswa lebih terpusat pada pelajaran yang sedang diberikan, kesalahan-kesalahan yang terjadi bila pelajaran diceramahkan dapat diatasi melalui pengamatan dan contoh kongkrit. Sehingga yang diterima oleh siswa lebih mendalam dan tinggal lebih lama dalam jiwanya. Jadi dengan metode demonstrasi itu siswa dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh pengalaman langsung, serta dapat mengembangkan kecakapannya walaupun demikian kita masih melihat juga kelemahan pada metode ini (Drajat, 2014, p. 307).

Metode ini khusus untuk materi yang memerlukan peragaan media atau eksperimen. Langkahnya adalah informasi kompetensi, sajian gambaran umum materi bahan ajar, memberi tugas pembahasan materi untuk tiap kelompok, menunjuk siswa atau kelompok untuk mendemonstrasikan bagiaannya, diskusi kelas, penyimpulan dan evaluasi serta refleksi (Suyatno, 2009, pp. 51-520)

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memeragakan dan menunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Terlepas dari metode penyajian tidak terlepas dari penjelasan guru. Walau dalam metode demonstrasi siswa hanya sekedar memperhatikan (Nasih & Kholidah, 2009, p. 49). Menurut Drajat metode demonstrasi merupakan metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas atau pengertian atau untuk

memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada peserta lain. Demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang efektif, karena peserta didik dapat mengetahui secara langsung penerapan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Huda, 2013, p. 233). Metode pembelajaran demonstrasi adalah cara penyajian pembelajaran dengan meragakan dan memepertunjukkan suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain di depan seluruh siswa.

Metode ini suatu metode yang mengajak siswa lebih aktif mengamati, dan lebih memahami suatu pelajaran, dan juga pelajaran akan lebih menarik, dijamin peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran tersebut. Dengan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadikan informasi yang masuk ke pikiran bawah sadar dapat memudahkan siswa memahaminya. Karena dalam kondisi siswa yang aktif dan rasa ingin tahu, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dimengerti.

Adapun tujuan dari metode demonstrasi, antara lain: 1) Memberi gambaran yang jelas dan pengertian yang konkrit tentang suatu proses atau ketrampilan dalam mempelajari konsep ilmu fiqih dari pada hanya dengan mendengar penjelasan atau keterangan lisan saja dari guru 2) Menunjukkan dengan jelas langkah-langkah suatu proses atau ketrampilan-ketrampilan ibadah pada peserta didik 3) Lebih mudah dan efisien dibanding dengan metode ceramah atau diskusi karena peserta didik bisa mengamati secara langsung 4) Memberi kesempatan dan sekaligus melatih peserta didik mengamati sesuatu secara cermat 5) Melatih peserta didik untuk mencoba mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan guru.

B. Syarat dan Batasan Metode Demonstrasi

Menurut (Yamin, 2007, pp. 140-141), metode demonstrasi dapat dilaksanakan; 1) Manakala pembelajaran bersifat formal, magang, atau latihan kerja, 2) Bila materi pelajaran berupa ketrampilan gerak, petunjuk sederhana untuk melakukan ketrampilan gerak dengan menggunakan bahasa asing, dan prosedur melaksanakan suatu kegiatan, 3) Manakala guru, pelatih, instruktur bermaksud menyederhanakan penyelesaian kegiatan yang panjang, baik yang menyangkut pelaksanaan suatu prosedur maupun dasar teorinya. 4) Pengajar bermaksud menunjukkan sesuatu standar penampilan. 5) Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik tentang latihan/praktek yang kita laksanakan. 6) Untuk dapat mengurangi kesalahan-kesalahan bila dibandingkan dengan kegiatan hanya mendengar ceramah atau membaca di dalam buku, karena peserta didik memperoleh gambaran yang jelas dari hasil pengamatannya. 7) Bila beberapa masalah yang menimbulkan pertanyaan pada peserta didik dapat dijawab lebih teliti waktu proses demonstrasi.

Di samping itu, (Yamin, 2007, pp. 141-142), menyebutkan bahwa ada beberapa hal yang menjadi batasan bagi penggunaan metode demonstrasi, yaitu sebagai berikut:

1) Demonstrasi akan merupakan kegiatan yang tidak wajar bila alat yang didemonstrasikan tidak dapat diamati dengan seksama oleh peserta didik. 2) Demonstrasi menjadi kurang efektif jika tidak diikuti dengan aktivitas dimana para peserta didik sendiri dapat ikut bereksperimen dan menjadikan aktivitas itu pengalaman pribadi. 3) Tidak semua hal dapat didemonstrasikan secara kelompok. 4) Kadang-kadang, bila suatu alat dibawa di dalam kelas kemudian didemonstrasikan, terjadi proses yang berlainan dengan proses dalam situasi nyata. 5) Manakala setiap orang diminta mendemonstrasikan dapat menyita waktu yang banyak, dan membosankan bagi peserta lain.

C. Prinsip-Prinsip Metode Demonstrasi

Menurut (Zuhairini et al., 2001, p. 297), ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan antara lain: 1) Menciptakan suasana dan hubungan yang baik dengan peserta didik sehingga ada keinginan dan kemauan dari peserta didik untuk menyaksikan apa yang hendak didemonstrasikan. 2) Mengusahakan agar demonstrasi itu jelas bagi peserta didik yang sebelumnya tidak memahami, mengingatkan peserta didik belum tentu dapat memahami apa yang dimaksudkan dalam demonstrasi karena keterbatasan daya pikirnya. 3) Memikirkan

dengan cermat sebelum mendemonstrasikan suatu pokok bahasan atau topik bahasan tertentu tentang adanya kesulitan yang akan ditemui peserta didik sambil memikirkan dan mencari cara untuk mengatasinya.

D. Teknik dan Langkah-Langkah Metode Demontrasi

Teknik demonstrasi dapat dibagi dua yaitu teknik demonstrasi proses dan teknik demonstrasi hasil. *Pertama*, teknik demonstrasi proses digunakan untuk menunjukkan atau memperagakan suatu proses atau rangkaian langkahlangkah kegiatan. Proses mencakup antara lain pembuatan, gerakan, dan kefungsiian. Proses pembuatan mencakup langkah-langkah kegiatan dalam membuat ukiran, lukisan, perabot, pakaian dan lain sebagainya. Proses gerakan mencakup gerakan benda seperti bekerjanya piston kendaraan bermotor sewaktu mesin dihidupkan. Proses kefungsiian mencakup rangkaian kegiatan dalam merencanakan suatu kegiatan, melaksanakan langkahlangkah yang telah ditetapkan dalam suatu program, dan lain sebagainya.

Kedua, teknik demonstrasi hasil digunakan untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari suatu kegiatan (proses) seperti barang kerajinan yang bernilai seni, makanan yang bergizi, model pakaian baru, hasil panen yang lebih baik dan rencana kegiatan (Sudjana, 2001, pp. 154-155). Proses dan hasil yang diperagakan menjadi bahan belajar utama dalam kegiatan pembelajaran. Bahan belajar tidak hanya dipertunjukkan oleh pendidik, melainkan juga oleh peserta didik yang berperan aktif dalam melakukan proses sampai diketahui sejauhmana hasilnya. Dengan demikian peserta didik akan memiliki pengalaman belajar langsung setelah diberi kesempatan oleh pendidik untuk melakukannya dan melihat atau merasakan hasilnya (Sudjana, 2001, pp. 154-155)..

Menurut (Sudjana, 2001, pp. 155-156), teknik demonstrasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai:
 - (1) Pendidik, bersama peserta didik, menyusun bahan belajar untuk didemonstrasikan. Bahan tersebut disusun berdasarkan kebutuhan belajar, sumber – sumber yang tersedia, program/kurikulum yang telah disusun, tujuan belajar yang akan dicapai, dan waktu kegiatan belajar yang disediakan.
 - (2) Pendidik, bersama peserta didik, menyiapkan fasilitas belajar (tempat dan perlengkapan) dan alat-alat bantu yang diperlukan seperti poster, diagram, perabot, model barang hasil produksi dan benda sebenarnya.
- 2) Pada saat kegiatan pembelajaran:
 - (1) Pendidikan menjelaskan tujuan dan cara penggunaan teknik demonstrasi serta motivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran;
 - (2) Pendidik memberi contoh dengan mendemonstrasikan proses dan/atau hasil sesuatu sebagaimana tercantum dalam bahan belajar yang telah disusun;
 - (3) Pendidik meminta peserta didik melakukan kembali demonstrasi itu dengan memberikan tugas kepada peserta didik. Pendidik membantu mereka untuk menyusun bahan belajar yang akan mereka demonstrasikan;
 - (4) Peserta didik mendemonstrasikan bahan belajar yang telah mereka susun;
 - (5) Pendidik bersama peserta didik mendiskusikan hal-hal yang timbul dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Pada akhir kegiatan pembelajaran, pendidik bersama peserta didik melakukan penilaian terhadap bahan belajar dan terhadap proses serta hasil penggunaan teknik ini.

Teknik demonstrasi akan tepat digunakan apabila (Sudjana, 2001, p. 157) :

- 1) Kegiatan pembelajaran ditekankan pada pembinaan, perluasan, atau pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik;
- 2) Pendidik bermaksud untuk membelajarkan peserta didik melalui peragaan proses dan/atau peragaan hasil tertentu;
- 3) Program belajar berkaitan dengan transformasi pengalaman praktis;

- 4) Program belajar berkaitan dengan transformasi pengalaman praktis dan keterampilan tertentu;
- 5) Pengorganisasian peserta didik terbatas sehingga setiap kegiatan dilakukan paling banyak oleh sekitar 20 orang dan
- 6) Terdapat kebutuhan belajar dan sumber-sumber pendukung yang berkaitan dengan penggunaan teknik demonstrasi.

E. Langkah-langkah Penggunaan Metode Demonstrasi

Dalam penggunaan metode demonstrasi ini ada beberapa persiapan yang harus dilakukan diantaranya menentukan langkah awal yang meliputi antara lain langkah umum dan langkah khusus akan memulai atau persiapan demonstrasi serta langkah pelaksanaan demonstrasikan meliputi tahap perencanaan serta persiapan.

1) Langkah-langkah awal.

Adapun langkah-langkah awal dari penggunaan metode demonstrasi antara lain sebagai berikut :

- (1) Langkah umum, meliputi kegiatan:
 - a) Merumuskan tujuan yang jelas tentang kemampuan yang akan dicapai siswa;
 - b) Mempersiapkan semua peralatan yang dibutuhkan;
 - c) Memeriksa apakah semua peralatan itu dalam keadaan berfungsi atau tidak
 - d) Menetapkan langkah peralatan agar efisien;
 - e) Memperhitungkan atau menetapkan alokasi waktu

(2) Langkah Metode Demonstrasi

Adapun langkah metode demonstrasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Mengatur tata ruang yang memungkinkan seluruh siswa dapat memperhatikan pelaksanaan demonstrasi. Mengatur ruangan ini bertujuan agar semua siswa dapat dengan jelas memperhatikan jalannya demonstrasi yang sedang berlangsung dan tidak ada munculnya keraguan.
- b) Menetapkan kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan seperti : (a) Apakah perlu memberi penjelasan panjang lebar sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang luas, hal ini dilakukan agar siswa benar-benar memahami sebelum demonstrasi dimulai atau dengan penjelasan tidak perlu panjang lebar jika siswa sudah memahami materi yang akan disampaikan. (b) Apakah siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan, untuk meyakinkan bahwa siswa benar-benar paham atau masih ada keraguan maka boleh saja untuk memberi kesempatan itu. (c) Apakah siswa diharuskan membuat catatan tertentu (Sumiati et al., 2008, p. 102)

2) Langkah atau Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini terdiri atas beberapa kegiatan, antara lain

(1) Tahap perencanaan dan Pelaksanaan Demonstrasi

Langkah ini merupakan langkah awal sebelum melaksanakan demonstrasi. Dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a) Materi yang akan didemonstrasikan terutama hal-hal yang penting yang akan ditonjolkan seorang guru yang akan melaksanakan metode demonstrasi harus memilih dan menerapkan mana yang penting dan yang harus ditonjolkan dalam demonstrasi.
- b) Siapkanlah fasilitas penunjang demonstrasi. Agar demonstrasi dapat berjalan dengan lancar, maka seorang guru hendaknya mempersiapkan peralatan, tempat dan juga biaya, jika memerlukan biaya sebelum melaksanakan demonstrasi tersebut dilaksanakan.
- c) Pertimbangan jumlah siswa. Jumlah siswa hendaknya disesuaikan dengan metode demonstrasi yang akan digunakan. Sebab jumlah siswa yang terlalu besar akan menyulitkan bagi siswa untuk mengamati dengan jelas tentang materi yang didemonstrasikan itu, dan juga siswa tidak memperoleh kesempatan secara keseluruhan untuk mencoba demonstrasi tersebut.

- d) Buatlah garis besar langkah-langkah atau pokok-pokok yang akan didemonstrasikan secara berurutan. Garis besar langkah atau pokok-pokok bahan yang akan didemonstrasikan dapat ditulis pada papan tulis atau kertas lebih lebar untuk dibaca oleh siswa dan juga oleh guru.
- e) Untuk menghindari kegagalan dalam pelaksanaannya, sebaiknya demonstrasi direncanakan dicoba terlebih dahulu. Kegagalan dalam pelaksanaan demonstrasi kemungkinan bisa saja terjadi karena hal kecil, seperti penempatan peralatan yang kurang strategis. Oleh karena itu, langkah baiknya dicoba terlebih dahulu.

(2) Tahap Pelaksanaan Demonstrasi

Adapun tahap pelaksanaan Demonstrasi diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Langkah pembukaan

Sebelum demonstrasi dimulai atau dilaksanakan ada beberapa yang harus diperhatikan, diantaranya: (a) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan. (b) Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa. (c) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan metode demonstrasi (Sudirman, tt: 134)

b) Langkah pelaksanaan metode demonstrasi

Adapun langkah Pelaksanaan Metode Demonstrasi antara lain sebagai berikut : (a) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berfikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk memperhatikan pelaksanaan demonstrasi (b) Ciptakan suasana yang menyejukkan jalannya demonstrasi dengan memperhatikan reaksi siswa. (c) Yakin bahwa semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memperhatikan reaksi seluruh siswa. (d) Berikan kesempatan pada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi (Sanjaya, 2006, pp. 151-152)

3) Langkah mengakhiri metode demonstrasi

Apabila metode demonstrasi sudah selesai dilakukan, proses pembelajaran kaitannya perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan metode demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk menyajikan apakah siswa memahami proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya (Tambak, 2014, p. 217).

4) Tindak lanjut dan evaluasi metode demonstrasi

Adapun tindak lanjut dan evaluasi metode demonstrasi adalah sebagai berikut : Sudirman mengatakan bahwa: Sebagai tindak lanjut setelah dilaksanakan suatu demonstrasi sering diiringi dengan kegiatan-kegiatan belajar selanjutnya. Kegiatan ini dapat berupa pemberian tugas tertentu, misalnya tugas membuat laporan, tugas menjawab pertanyaan atau masalah, dan tugas mengadakan latihan atau percobaan lebih lanjut yang mungkin diselesaikan siswa, apakah di sekolah atau di rumah (Sudirman et al., 143).

Selanjutnya dikatakan juga bahwa: Guru dapat bersama siswa mengadakan evaluasi terhadap demonstrasi yang telah dilakukan, apakah berjalan efektif sesuai dengan tujuan yang diharapkan, ataukah ada kelemahan-kelemahan tertentu beserta faktor penyebabnya. Evaluasi dapat dilakukan dalam segala aspek yang terlibat dalam demonstrasi tersebut, yang mencakup perencanaan dan persiapan demonstrasi, pelaksanaannya dan tindak lanjut (Sudirman, 1991, p. 134)

Menurut (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008, pp. 16-18), metode demonstrasi memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang menantang peserta didik untuk berfikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka teki sehingga mendorong peserta didik untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.

- 2) Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- 3) Yakin bahwa semua peserta didik mengikuti jannya demonstrasi dengan memperhatikan seluruh reaksi peserta didik.
- 4) Berikan kesempatan pada peserta didik untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.
- 5) Berikutnya adalah cara mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi adalah dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan metode demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran, hal ini untuk meyakinkan apakah peserta didik memahami proses demonstrasi atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan peserta didik melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

(Suprijono, 2012, p. 130), memberikan pendapat tentang langkah-langkah pembelajaran metode demonstrasi, yaitu sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; 2) Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan, 3) Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan; 4) Menunjuk salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan; 5) Seluruh siswa memperhatikan demonstrasi dan menganalisisnya; 6) Tiap siswa mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman siswa yang didemonstrasikan; dan 7) Guru membuat kesimpulan.

F. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Menurut (Djamarah & Zain, 2010, pp. 90-91), metode demonstrasi mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode demonstrasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan konkret, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat);
- 2) Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari;
- 3) Proses pengajaran lebih menarik; dan
- 4) Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba melakukannya sendiri.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Metode ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang dengan hal itu pelaksanaan demonstrasi tidak akan efektif;
- 2) Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik;
- 3) Demonstrasi memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.

Menurut (Daradjat, 2002, pp. 123-124), kelebihan metode demonstrasi:

- 1) Perhatian anak didik dapat dipusatkan, dan titik berat yang dianggap penting oleh guru dapat diamati secara tajam;
- 2) Perhatian anak didik akan terpusat kepada apa yang didemonstrasikan. Jadi proses belajar anak didik akan lebih terarah dan mengurangi perhatian anak didik kepada masalah lain;
- 3) Apabila anak didik sendiri ikut aktif dalam sesuatu percobaan yang bersifat demonstrative, maka mereka akan memperoleh pengalaman yang melekat pada jiwa dan ini berguna dalam pengembangan kecakapannya.

Sedangkan kelemahan metode demonstrasi menurut (Zuhairi et al., 2001, p. 298), antara lain:

- 1) Dalam pelaksanaannya, biasanya memerlukan waktu yang relatif banyak atau panjang;
- 2) Apabila tidak ditunjang dengan peralatan dan perlengkapan yang memadai atau tidak sesuai dengan kebutuhan maka metode ini kurang efektif;
- 3) Metode ini sulit dilaksanakan apabila anak belum matang untuk mengadakan percobaan atau eksperimen;

- 4) Banyak hal-hal yang tidak dapat didemonstrasikan yang dicobakan dalam kelas, demikian juga halnya dengan pendidikan agama.

Adapun cara untuk mengatasi kelemahan metode demonstrasi menurut (Sagala, 2003, p. 212), antara lain:

- 1) Tentukan terlebih dahulu hasil yang ingin dicapai dalam jam pertemuan itu;
- 2) Guru mengarahkan alat-alat demonstrasi yang akan dilaksanakan;
- 3) Usahakan kumpulkan alat-alat demonstrasi yang akan dilaksanakan;
- 4) Usahakan agar seluruh murid dapat mengikuti pelaksanaan demonstrasi sehingga memperoleh pengertian dan pemahaman yang sama;
- 5) Berikan pengertian yang sejelas-jelasnya tentang pelaksanaan landasan teori dari yang didemonstrasikan, hindari pemakaian istilah yang tidak dipahami murid;
- 6) Sedapat mungkin bahan pelajaran yang didemonstrasikan adalah hal-hal bersifat praktis dan berguna dalam kehidupan sehari-hari;
- 7) Menerapkan garis-garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilaksanakan. Dan sebaiknya demonstrasi itu dimulai, guru telah mengadakan uji coba (tri out) supaya kelak akan melakukan tepat dan secara otomatis

Referensi

- Nasih, Ahmad Mujin dan Kholidah, Lilik Nur. (2009). *Metode dan Tehnik Pembelaaran Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zakiah Drajat dkk. (2014). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusuf, Tayar dkk. (2000). *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Partanto, Pius. A. dkk. (2001). *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola.
- Usman, Basyirudin dkk. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Cipta Utama.
- Risnawati. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Press.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Mas Media Buana Pustaka. Jawa Timur.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Yamin, Martinis. (2007). *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Suharyono. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Zuhairini dkk. (2001). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. FAK. Malang: Tarbiyah IAIN Sunan Ampel.
- Sudjana. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sagala, Syaeful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sumiati Dkk. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sudirman dkk. (1991). *Ilmu Pendidikan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tambak, Syahraini. (2014). *6 Metode Ilmiah Dan Inovatif Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION

A. Definisi Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Menurut Arends, model *direct instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Trianto, 2011, p. 29). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang dirancang secara khusus guna menunjang pembelajaran siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah (Mashudi, 2013, p. 47).

Model pembelajaran *direct instruction* terpusat pada guru, meskipun demikian, tujuan pembelajaran dapat direncanakan bersama oleh guru dan siswa. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan dan resitasi (tanya jawab) yang terencana. Model pembelajaran ini menjadikan guru berperan dominan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini membutuhkan pengorganisir secara baik di mana pengalaman-pengalaman pembelajaran yang terstruktur paling sering teramati, sehingga dapat menghasilkan rasio keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih tinggi daripada guru yang menggunakan pendekatan yang kurang formal dan kurang terstruktur.

Peran guru yang diharapkan dalam model pembelajaran *direct instruction*, yaitu:

- 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dikuasai siswa dan tujuan pembelajarannya serta informasi tentang latihan belajar, pentingnya pelajaran, persiapan siswa untuk belajar;
- 2) Guru mendemonstrasikan pengetahuan/ keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap;
- 3) Guru merencanakan dan member bimbingan latihan awal;
- 4) Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, member umpan balik;
- 5) Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, tape recorder, gambar, peragaan, dan sebagainya. Materi pembelajaran yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu atau pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran *direct instruction* adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran serta pengaruh model pada siswa dan penilaian belajar;
- 2) Pola kegiatan keseluruhan pembelajaran; dan
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar dengan model pembelajaran yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan berhasil.

Fitur atau ciri utama unik yang terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran model *direct instruction* adalah sebagai berikut (Kardi & Nur, 2011, p. 2):

- 1) Tugas-tugas perencanaan, yang meliputi:
 - (1) Merumuskan tujuan;
 - (2) Memilih isi;
 - (3) Melakukan analisis tugas;

- (4) Merencanakan waktu dan luang. Ada dua hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu: memastikan bahwa waktu yang disediakan sepadan dengan bakat dan kemampuan siswa, memotivasi siswa agar mereka tetap melakukan tugas-tugasnya dengan perhatian yang optimal.
- 2) Tugas-tugas interaktif.
- Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang berpusat pada guru dan memiliki sintaks yang terdiri atas lima tahap, yaitu: menjelaskan indikator pembelajaran, mendemonstrasikan pembelajaran dan keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, memberikan perluasan latihan mandiri.

B. Macam-Macam Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Model pembelajaran langsung terdiri dari banyak macam, antara lain: 1) Ceramah, merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seorang kepada sejumlah pendengar. 2) Praktek dan latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat yaitu dengan banyak latihan` dan mengerjakan soal. 3) Ekspositori, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit. 4) Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit dan siswa lebih banyak dilibatkan. 5) Questioner (Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan, 2008, p. 32)

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Direct Instruction*

Pada model pembelajaran langsung (*direct instruction*) terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pembelajaran dengan penjelasan tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru. Fase persiapan dan motivasi ini kemudian diikuti oleh demonstrasi pengetahuan dan keterampilan tentang materi ajar, kemudian guru membimbing pelatihan mengerjakan bersama siswa, serta pemberian umpan balik terhadap keberhasilan siswa belajar. Pada fase pelatihan dan pemberian umpan balik tersebut, guru perlu selalu mencoba memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pelatihan mandiri menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari ke dalam situasi kehidupan nyata (Mashudi, 2013, p. 50) Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1
Sintak Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction)

| No | Fase | Peran Guru |
|----|--|--|
| 1 | Fase 1 Penyampaian tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar |
| 2 | Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan | Guru menyampaikan pengetahuan dengan benar dan menyampaikan informasi secara bertahap |
| 3 | Fase 3 Membimbing pelatihan | Guru memberi bimbingan pelatihan awal kepada siswa setelah penyampaian materi. |
| 4 | Fase 4 Mengecek pemhaman dan memberikan umpan balik kepada siswa | Mengecek apakah siswa telah berhasil melaksanakan pelatihan dengan baik, serta guru memberi memberi umpan balik. |
| 5 | Fase 5 Memberikan pelatihan lanjutan serta penerapan. | Guru memberikan tugaas kepada siswa untuk melakukan pelatihan lanjutan secara mandiri, sesuai apa yang telah dipelajari. |

Menurut (Amri & Khoiru, 2010, pp. 43-47), model pembelajaran *direct instruction* memiliki lima fase yang sangat penting, yaitu:

1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

(1) Menjelaskan tujuan

Para siswa perlu mengetahui dengan jelas mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus dapat mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu. Guru mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa-siswanya melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya di papan tulis, atau menempelka informasi tertulis pada papan bulletin, yang berisi tahap-tahap dan isinya, serta alokasi waktu yang disediakan untuk setiap tahap. Dengan demikian siswa dapat melihat keseluruhan alur tahap pelajaran dan hubungan antar tahap-tahap pelajaran itu.

(2) Menyiapkan siswa

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari. Tujuan ini dapat dicapai dengan jalan mengulang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu.

2) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

(1) Menyampaikan informasi dengan jelas

Kejelasan informasi atau presentasi yang diberikan guru kepada siswa dapat dicapai melalui perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran yang baik. Dalam melakukan presentasi guru, harus menganalisis keterampilan yang kompleks menjadi keterampilan yang lebih sederhana dan dipresentasikan dalam langkah-langkah kecil selangkah demi selangkah.

(2) Melakukan demonstrasi

Pengajaran langsung berpegang teguh pada asumsi bahwa sebagian besar yang dipelajari berasal dari pengamatan terhadap orang lain. Mendemonstrasikan suatu keterampilan atau konsep dengan agar berhasil, guru perlu sepenuhnya menguasai konsep atau keterampilan yang akan didemonstrasikan, dan berlatih melakukan demonstrasi untuk menguasai komponen-komponennya.

3) Menyediakan latihan terbimbing

Salah satu tahap penting dalam pengajaran langsung adalah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “pelatihan terbimbing”. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/keterampilan pada situasi yang baru.

4) Menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik

Pada pengajaran langsung, fase ini mirip dengan apa yang kadang-kadang disebut resitasi atau umpan balik. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik kepada siswa.

5) Memberikan kesempatan latihan mandiri

Kebanyakan latihan mandiri yang diberikan kepada siswa sebagai fase akhir pelajaran pada pengajaran langsung adalah pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah atau berlatih secara mandiri, merupakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan keterampilan baru yang diperolehnya secara mandiri.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Model pembelajaran tidak ada yang sempurna, pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk model pembelajaran langsung ini. Menurut (Widaningsih, 2010, p. 153), kelebihan model pembelajaran langsung, antara lain: 1) Relatif banyak materi yang bisa tersampaikan; dan 2) Untuk hal-hal

yang sifatnya prosedural, model ini akan relatif mudah diikuti. Sedangkan kekurangannya adalah jika terlalu dominan pada ceramah, maka siswa merasa cepat bosan.

Menurut (Khoeriyah, 2016, p. 44), kelebihan model pembelajaran direct instruction adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran direct instruction, guru yang mengendalikan semua isi dari materi pelajaran yang akan dipelajari, sampai dengan urutan informasi sehingga dapat mempertahankan fokus pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai oleh siswa;
- 2) Merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan eksplisit kepada siswa;
- 3) Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, dianalisis, dan suatu pengetahuan dihasilkan;
- 4) Model direct instruction menekankan kegiatan mendengarkan dan mengamati melalui demonstrasi;
- 5) Model pembelajaran direct instruction ini bisa diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas kecil;
- 6) Siswa dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dengan jelas;
- 7) Waktu yang digunakan untuk setiap fase kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.
- 8) Dalam model pembelajaran direct instruction ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik;
- 9) Kinerja siswa didampingi secara cermat oleh guru;
- 10) Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik;
- 11) Model ini dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa; dan
- 12) Model ini dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual dan terstruktur.

Adapun kekurangan model pembelajaran direct instruction ini dijelaskan oleh (Suprihatiningrum (2011, pp. 233-234), yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk mendengar, mengamati, dan mencatat dengan baik. Oleh karena itu, guru masih harus mengajarkan dan membimbing siswa;
- 2) Guru kadang kesulitan untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, tingkat pembelajaran serta pemahaman, pengetahuan awal, dan gaya belajar siswa;
- 3) Kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal terbatas karena partisipasi aktif lebih banyak dilakukan oleh guru;
- 4) Kesuksesan pembelajaran direct instruction ini sangat bergantung pada guru. Apabila guru siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur siswa dapat belajar dengan baik;
- 5) Model pembelajaran ini dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingin tahaun siswa karena ketidak tahaun siswa akan selesai dengan pembimbingan guru;
- 6) Model pembelajaran langsung membutuhkan keterampilan komunikasi yang lebih baik dari guru. Jika komunikasi tidak berlangsung efektif, dapat dipastikan pembelajaran tidak akan berhasil;
- 7) Guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa, sehingga dapat berakibat pada ketidak pahaunan siswa atau kesalah pahaunan siswa;
- 8) Model pembelajaran ini akan sulit diterapkan untuk materimateri yang abstraks dan kompleks;
- 9) Apabila model pembelajaran direct instruction tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10- 15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan; dan
- 10) Siswa menjadi tidak bertanggung jawab mengenai materi yang harus dipelajari oleh dirinya karena menganggap materi akan diajarkan oleh guru.

Sudrajat (Depdiknas, 2009), menjelaskan kelebihan model pembelajaran langsung, antara lain:

- 1) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil;
- 2) Dapat digunakan untuk menekankan kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan;
- 3) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan;
- 4) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan;
- 5) Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut;
- 6) Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

Adapun kekurangan model pembelajaran *direct instruction* ini, antara lain (Sudrajat, Depdiknas, 2009):

- 1) Karena guru merupakan pusat dalam cara penyampaian ini, maka kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat.
- 2) Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah merupakan pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.

Menurut Sudrajat (Depdiknas, 2009), kekurangan tersebut dapat disiasati oleh guru dengan cara guru harus siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur dalam ceramah dan demonstrasi sehingga kekurangan tersebut dapat diatasi oleh guru dalam pembelajaran. Ceramah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan. Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.

Referensi

- Amri, Sofan dan Ahmadi, Iif Khoiru. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Depdiknas. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas
- Kardi, Soeparman dan Nur, Mohamad. (2001). *Pengajaran Langsung*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Khoeriyah, Ni'matul. (2016). *Pengaruh Model Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar SBK Materi Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Kenanga Kabupaten Kebumen*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mashudi. (2013). *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan Dan Keagamaan. (2008). *Penerapan Dan Pengembangan Strategi Pembelajaran Materi Esensial Mata Pelajaran Pkn*
- Suprihatiningrum, Jamil. (2011). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widaningsih, Dedeh. (2010). *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rizqi Press.

STRATEGY PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING

A. Definisi Strategi Pembelajaran *Discovery Learning*

Strategi pembelajaran *discovery* merupakan suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dan setia dalam ingatan serta tidak akan mudah dilupakan oleh peserta didik. Strategi ini lahir, didasarkan adanya asumsi bahwa sejak lahir ke dunia, manusia memiliki dorongan untuk menemukan sendiri pengetahuannya dan memiliki rasa ingin tahu tentang keadaan alam di sekitarnya. Manusia memiliki keinginan untuk mengenal segala sesuatu melalui indera pengecap, pendengaran, penglihatan, penciuman sejak ia masih kecil. Hingga dewasa keingintahuan manusia secara terus-menerus berkembang dengan menggunakan otak dan pikirannya (Sanjaya, 2016, p. 196)

Menurut Sund, *discovery* adalah proses mental di mana peserta didik mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip yang dimaksud dengan proses mental tersebut adalah mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, memuat kesimpulan dan sebagainya. *Discovery Learning* ialah suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri agar anak dapat belajar sendiri. Penggunaan teknik *discovery* ini guru berusaha meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar (Yoto, 2001, pp. 109-110)

Strategi pembelajaran *discovery* merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan keyakinan dalam diri peserta didik tentang jawaban dari suatu masalah (Mudlofir, 2011: 68). Strategi pembelajaran ini sering dinamakan juga *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan. Pembelajaran *discovery* menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam strategi pembelajaran ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing peserta didik untuk belajar.

Menurut Jerome Bruner, *discovery learning* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman (Hosnan, 2014, p. 281). Wilcox juga berpendapat bahwa pembelajaran *discovery* (penemuan) peserta didik didorong untuk belajar aktif melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri (Suprihatiningrum, 2013, p. 242). Menurut Bell (1978) dalam Hosnan mengatakan belajar *discovery* (penemuan) adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru (Hosnan, 2014, p. 281). Hanafiah berpendapat bahwa *discovery learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah, 2009, p. 77).

B. Prinsip Strategi Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut (Majid, 2015, p. 223-224), strategi pembelajaran *discovery* memiliki beberapa prinsip, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada pengembangan intelektual Tujuan utama dari strategi pembelajaran *discovery* adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian strategi pembelajaran ini selain berorientasi pada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.

- 2) Prinsip interaksi Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, melainkan sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.
- 3) Prinsip bertanya Dalam menggunakan strategi ini guru berperan sebagai penanya karena kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir.
- 4) Prinsip belajar untuk berpikir Belajar bukan hanya sekedar mengingat sejumlah fakta, akan tetapi juga merupakan proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.
- 5) Prinsip keterbukaan Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya, karena pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya.

C. Tujuan Strategi Pembelajaran *Discovery Learning*

Adapun tujuan dari strategi pembelajaran *discovery*, menurut Bell (1978) adalah sebagai berikut (Hosnan, 2014, p. 284):

- 1) Dalam kegiatan penyelidikan dan penemuan peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, peserta didik juga banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Peserta didik belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan dapat membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Ada beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui belajar penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

D. Langkah-Langkah Pembelajaran Strategi *Discovery Learning*

Menurut Ahmadi dan Prasetya dalam (Ilahi, 2012, p. 87-88), langkah-langkah strategi *discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) *Simulation* Guru mengajukan persoalan atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.
- 2) *Problem Statement* Dalam hal ini, anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Dalam hal ini, bombing mereka untuk memilih masalah yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan. Kemudian, permasalahan yang dipilih tersebut harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.
- 3) *Data Collection* Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan lain sebagainya.
- 4) *Data Processing* Semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasi dan ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu, serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
- 5) *Verification* Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu, apakah bias terjawab dan terbukti dengan baik sehingga hasilnya akan memuaskan.

- 6) Generalization Dalam tahap generalization, anak didik belajar menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

Menurut (Suryadi, 2013, p. 123-125), strategi discovery learning dalam pelaksanaannya memiliki langkah-langkah pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Orientasi

Pada langkah ini guru mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahap orientasi ini adalah: (1) Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh siswa. (2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan, dan (3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar.

- 2) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki karena masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam discovery.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, antara lain: (1) Masalahnya hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa, dan guru hanya memberikan topik yang akan dipelajari. (2) Masalah yang dikaji mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. (3) Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa.

- 3) Mengajukan Hipotesis.

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Hal yang harus dilakukan guru adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara, atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dan suatu permasalahan yang dikaji.

- 4) Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

- 5) Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan.

- 6) Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran.

E. Peranan Guru dalam Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Dahar, ada beberapa hal yang dapat diperankan oleh guru dalam strategi pembelajaran discovery ini, yakni sebagai berikut (Hosnan, 2014, p. 286):

- 1) Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para peserta didik.
- 2) Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para peserta didik untuk memecahkan masalah.

- 3) Guru harus memerhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik.
- 4) Jika peserta didik memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, maka guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor.
- 5) Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan.

F. Kelebihan Dan Kelemahan Strategi Pembelajaran *Discovery Learning*

Keunggulan metode *discovery learning* menurut pendapat (Suhana, 2014, p. 45), yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif.
- 2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
- 3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- 4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- 5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Menurut (Suprihatiningrum, 2013, p. 244-245), strategi pembelajaran *discovery* memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan potensi intelektual. Melalui strategi ini siswa yang lambat dalam belajar akan mengetahui bagaimana menyusun dan melakukan penyelidikan. Salah satu keuntungan pembelajaran dengan strategi *discovery learning* adalah materi yang dipelajari lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya.
- 2) Mengubah siswa dari memiliki motivasi dari luar menjadi motivasi dari dalam diri sendiri. Strategi *discovery learning* membantu siswa untuk lebih mandiri, bisa mengarahkan diri sendiri, dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.
- 3) Siswa akan belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Siswa dapat dilibatkan secara aktif dengan mendengarkan, berbicara, membaca, melihat dan berpikir. Jika otak anak selalu dalam keadaan aktif, maka pada saat itulah seorang siswa sedang dalam keadaan belajar.
- 4) Mempertahankan memori. Otak manusia seperti komputer. Para ahli berpendapat bahwa cara yang mudah mendapatkan data adalah pengaturan (*organization*). Penelitian membuktikan, dengan pengaturan, informasi yang disimpan dalam otak akan berkurang kerumitannya, apalagi jika informasi tersebut dibangun sendiri yang salah satunya dengan strategi *discovery learning*.

Pendapat lain di sampaikan oleh (Majid, 2015, p. 227), yang mengatakan bahwa strategi pembelajaran *discovery* memiliki beberapa keunggulan atau kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Strategi ini merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.
- 2) Strategi ini memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- 3) Strategi ini merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman.
- 4) Strategi pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Adapun kelemahan strategi pembelajaran *discovery* ini menurut (Suryadi, 2013, p. 127), adalah sebagai berikut:

- 1) Jika guru kurang spesifik merumuskan teka-teki atau pertanyaan kepada siswa dengan baik untuk memecahkan permasalahan secara sistematis, maka siswa akan bingung dan tidak terarah.
- 2) Sering kali guru mengalami kesulitan dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 3) Dalam implementasinya strategi discovery learning memerlukan waktu yang lama, sehingga guru sering kesulitan menyesuaikannya dengan waktu yang ditentukan.
- 4) Pada sistem pembelajaran klasikal dengan jumlah siswa yang relatif banyak, penggunaan strategi discovery learning sulit untuk dikembangkan dengan baik.
- 5) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi, maka pembelajaran discovery learning sulit diimplementasikan.

Referensi

- Hanafiah, Cucu Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Cetakan-2. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ilahi, Mohammad Takdir. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: Diva Press.
- Majid, Abdul. (2015). *Strategi Pembelajaran*, Cetakan-4. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudlofir, Ali. (2011). *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Suryadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yoto, Saiful Rahman. (2001). *Manajemen Pembelajaran*. Malang: Yanizar Group.

METODE PEMBELAJARAN DISKUSI

A. Definisi Metode Pembelajaran Diskusi

Diskusi berasal dari bahasa latin yaitu *disciissio*, *discussum* atau *discussi* yang maknanya memeriksa, memperbincangkan, mempercakapkan, pertukaran pikiran, atau membahas.. Menurut (Tarigan, 2008, p. 40) bahwa” Hakikat diskusi adalah metode untuk memecahkan permasalahan dengan proses berfikir kelompok”. Oleh karena itu diskusi merupakan suatu kegiatan kerjasama atau aktifitas koordinatif yang mengandung langkah-langkah dasar tertentu yang harus dipatuhi oleh seluruh kelompok.Selain itu Maidar (Nur Chabibah:2011) mengatakan bahwa diskusi pada dasarnya merupakan suatu bentuk tukar pikiran yang teratur dan terarah baik dalam kelompok kecil maupun dalam kelompok besar dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengertian, kesepakatan, dan keputusan bersama mengenai suatu masalah.

Menurut (Suparman, 2010, p. 149) diskusi merupakan suatu metode atau cara mengajar dengan cara memecahkan masalah yang dihadapi, baik atau lebih, dimana setiap peserta diskusi berhak mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya.

Metode diskusi Merupakan suatu kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah untuk mengambil kesimpulan.Diskusi selalu diarahkan kepada pemecahan masalah yang menimbulkan berbagai macam pendapat, dan akhirnya diambil suatu kesimpulan yang dapat diterima oleh anggota dalam kelompoknya (Ahmadi, 1985, p. 114). Metode diskusi merupakan metode yang menekankan aktivitas belajar melalui interaksi komunikasi antar siswa dan siswa yang lain dalam membahas suatu tema atau topic sehingga diperoleh kesimpulan (Said & Budimanjaya, 2015, p. 37). Metode diskusi adalah suatu cara penyajian informasi dalam PBM di mana peserta dihadapkan pada suatu masalah yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang bersifat problematic untuk dibahas dan dipecahkan bersama (Daryanto, 2009, p. 400). Diskusi ialah tukar-menukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman yang dilakukan secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian yang sama tentang suatu atau untuk mempersiapkan dan menyelesaikan keputusan bersama (Faizi, 2013, p. 28).

Menurut (Mulyasa, 2006, p. 79) diskusi kelompok adalah suatu proses percakapan yang teratur, yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksitatap muka yang bebas dan terbuka, dengan tujuan berbagi informasi pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah. Metode diskusi dalam pembelajaran terdapat berbagai macam diskusi. Dalam pembelajaran umumnya diskusi terdiri dari 2 macam, diskusi kelas (*whole group*) dan diskusi kelompok. Dalam pendidikan karakter terdapat sejumlah varian dari metode diskusi kelompok, diantaranya: *Buzz Group*, *Diskusi Panel*, *Kelompok sindikat*, *Curah pendapat*, *Model Aquarium (fish bowl)* (Samani dan Hariyanto, 2013, pp. 150-156). Suatu dialog dapat disebut diskusi jika memenuhi kriteria: 1) antara dua orang atau lebih, 2) adanya suatu masalah yang perlu dipecahkan bersama, dan 3) adanya suatu tujuan atau kesepakatan bersama untuk menyelesaikan masalah tersebut (Samani dan Hariyanto, 2013, pp. 150-156)

Menurut (Sagala, 2009, p. 208) bahwa manfaat diskusi antara lain: (1) peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpikir; (2) peserta didik mendapat pelatihan mengeluarkan pendapat, sikap dan aspirasinya secara bebas;(3) peserta didik belajar bersikap toleran terhadap teman-temannya; (4) diskusi dapat menumbuhkan partisipasi aktif dikalangan peserta didik; dan (5) diskusi dapat mengembangkan sikap demokratis, dapat menghargai pendapat orang lain.

B. Bentuk-bentuk Diskusi

Menurut (Mulyasa, 2006, p. 79), ditinjau dari bentuknya, metode diskusi dapat dibedakan sebagai berikut:

- 1) Whole Group, merupakan bentuk diskusi kelompok besar (pleno, klasikal, paripurna).
- 2) Buzz Group, merupakan suatu diskusi kelompok kecil yang terdiri dari (3-6) orang. Tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga siswa saling berhadapan untuk memudahkan pertukaran pendapat.
- 3) Panel, merupakan suatu diskusi kelompok kecil (3-6) orang yang dianggap ahli untuk mendiskusikan objek tertentu dengan cara duduk melingkar yang dipimpin oleh seorang moderator.
- 4) Syndicate Group, merupakan bentuk diskusi dengan cara membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari (3-6) orang yang masing-masing melakukan tugas-tugas yang berbeda. Guru menjelaskan garis besar masalah dengan aspek-aspeknya. Kemudian tiap kelompok bertugas membahas suatu aspek tertentu yang berbeda dengan kelompok lainnya dan membuat kesimpulan untuk dilaporkan dalam sidang pleno serta didiskusikan lebih lanjut.
- 5) Simposium, merupakan bentuk diskusi yang dilaksanakan dengan membahas berbagai aspek dengan subjek tertentu. dalam kegiatan ini sering menggunakan sidang paralel, karena ada beberapa orang penyaji. Setiap penyaji menyajikan karyanya dalam waktu 5-20 menit diikuti dengan sanggahan dan pertanyaan dari audience (peserta). Bahasan dan sanggahan dirumuskan oleh panitia sebagai hasil simposium.
- 6) Brainstorming, merupakan suatu diskusi di mana anggota kelompok bebas menyumbangkan ide-ide baru terhadap suatu masalah tertentu, di bawah seorang ketua dan dilaksanakan dengan cepat (waktu pendek). Semua ide yang sudah masuk dicatat untuk kemudian diklasifikasikan menurut suatu urutan tertentu. Suatu saat mungkin ada diantara ide baru tersebut yang dirasa menarik untuk dikembangkan.
- 7) Informal Debate, merupakan diskusi dengan cara membagi kelas menjadi 2 kelompok yang pro dan kontra yang dalam diskusi ini diikuti tangkisan dengan tata tertib yang longgar agar diperoleh kajian yang dimensi dan kedalamannya tinggi.
- 8) Seminar, pada umumnya merupakan suatu pembahasan yang bersifat ilmiah. Suatu pokok persoalan dibahas secara teoritis, bila perlu dibuka suatu pandangan umum. Berdasarkan kertas kerja yang ada, peserta menjadi beberapa kelompok untuk membahas lebih lanjut. Pimpinan kelompok sewaktu-waktu menyimpulkan kerja kelompoknya dan dari hasil-hasil kelompok disusun suatu perumusan oleh panitia perumus yang ditinjau.

Menurut (Falshah, 2010, p. 79), metode diskusi sebaiknya dilaksanakan apabila mempermasalahakan: 1) Hal-hal yang menarik minat dan perhatian peserta didik. Peserta didik akan memiliki motivasi yang kuat dalam memecahkan soal, kalau mereka berniat dan menaruh perhatian terhadap masalah itu; 2) Masalah itu harus mengandung banyak kemungkinan jawaban, dan masing-masing jawaban diminta kebenarannya; dan 3) Harus merangsang pertimbangan, kemampuan berpikir logis dan usaha memperbandingkan. Falshah menyebutkan bahwa tujuan penggunaan metode diskusi, adalah:

- 1) Dengan diskusi peserta didik didorong menggunakan pengetahuan dan pengalamannya unik memecahkan masalah, tanpa selalu bergantung pada pendapat orang lain. Mungkin ada perbedaan segi pandangan sehingga memberi jawaban yang berbeda. Hal yang demikian tidak menjadi masalah, asal pendapat itu logis dan mendekati kebenaran. Jadi peserta didik dilatih berpikir dan memecahkan masalah sendiri.
- 2) Peserta didik mampu menyatakan pendapatnya secara lisan, karena hal ini perlu untuk melatih kehidupan yang demokratis. Dengan demikian peserta didik melatih diri untuk menyatakan pendapatnya sendiri secara lisan tentang suatu masalah bersama.
- 3) Diskusi memberi kemungkinan pada peserta didik untuk belajar berpartisipasi dalam pembicaraan untuk memecahkan suatu masalah bersama.

C. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Metode Diskusi

Agar pelaksanaan diskusi berhasil dengan efektif, (Sanjaya, 2010, p. 158) menyatakan bahwa perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Persiapan.

Hal yang perlu dilakukan pada tahap persiapan ini, adalah: (1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan yang bersifat umum maupun tujuan khusus. Tujuan yang ingin dicapai ini mestinya dipahami oleh setiap siswa sebagai peserta diskusi, karena tujuan yang jelas dapat dijadikan kontrol pada pelaksanaannya. (2) Menentukan jenis diskusi yang akan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Di samping itu pula, penentuan jenis diskusi tersebut harus tepat dengan permasalahannya, sehingga pelaksanaan diskusi itu akan lebih efektif. (3) Menetapkan masalah yang akan dibahas. Masalah dapat ditentukan dari isi materi pembelajaran atau permasalahan yang aktual yang terjadi di lingkungan masyarakat yang dihubungkan dengan materi pembelajaran. (4) Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknis pelaksanaan diskusi. Misalnya, ruang kelas dengan segala fasilitasnya, petugas-petugas diskusi, seperti moderator, notulis, dan tim perumus, manakala diperlukan.

2) Pelaksanaan Diskusi.

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah: (1) Memeriksa segala persiapan yang dianggap dapat mempengaruhi kelancaran diskusi. (2) Memberikan pengarahan dan bimbingan sebelum dilaksanakan diskusi. Misalnya, menyajikan tujuan yang ingin dicapai serta aturan-aturan diskusi sesuai jenis diskusi yang akan dilaksanakan. (3) Melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan diskusi hendaklah memperhatikan suasana belajar yang menyenangkan. Misalnya, tidak tegang, tidak saling menyudutkan, dan lain sebagainya. (4) Memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta/kelompok diskusi untuk mengeluarkan gagasan dan ide-idenya. (5) Mengendalikan pembicaraan kepada pokok persoalan yang sedang dibahas. Hal ini sangat penting, sebab tanpa pengendalian bisanya arah pembahasan menjadi melebar dan tidak fokus.

3) Penutup Diskusi.

Kegiatan yang dilakukan pada penutup ini, adalah: (1) Membuat pokok-pokok pembahasan sebagai kesimpulan sesuai dengan hasil diskusi. (2) Me-riview jalannya diskusi dengan meminta pendapat dari seluruh peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya.

Menurut Maidar dalam (Nurchabibah, p. 2011) menyatakan bahwa penggunaan penilaian keterampilan diskusi berdasarkan kriteria factor penunjang keefektifan berbicara yang antara lain: 1) memberikan pendapat, 2) Menerima pendapat orang lain, 3) Menanggapi pendapat orang lain, 4) Kemampuan mempertahankan pendapat, 5) Kelancaran berbicara, 6) Kenyaringan suara, 7) Keberanian berbicara, 8) Ketepatan struktur kosa kata, 9) Pandangan mata dan 10) Penguasaan topic.

Menurut (Suryosubroto, 2009, p. 168-169), diskusi sebagai metode belajar mengajar lebih cocok dan diperlukan apabila kita (guru) hendak:

- 1) Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada (dimiliki) oleh para siswa.
- 2) Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyalurkan kemampuannya masing-masing.
- 3) Memperoleh umpan balik dari para siswa tentang apakah tujuan yang telah dirumuskan telah dicapai
- 4) Membantu para siswa belajar berpikir teoretis dan praktis lewat berbagai mata pelajaran dan kegiatan sekolah.
- 5) Membantu para siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-temannya (orang lain).
- 6) Membantu para siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah yang di “lihat” baik dari pengalaman sendiri maupun dari pelajaran sekolah.
- 7) Mengembangkan motivasi imtuk belajar lebih lanjut.

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode Diskusi

Menurut (Suryosubroto, 2009, pp. 172-173), metode diskusi memiliki beberapa keuntungan, diantaranya:

- 1) Metode diskusi melibatkan semua siswa secara langsung dalam proses belajar.
- 2) Setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan penguasaan bahan pelajarannya masing-masing.
- 3) Metode diskusi dapat menumbuhkan dan mengembangkan cara berfikir dan sikap ilmiah.
- 4) Dengan mengajukan dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi diharapkan para siswa akan dapat memperoleh kepercayaan akan (kemampuan) diri sendiri.
- 5) Metode diskusi dapat menunjang usaha-usaha pengembangan sikap sosial dan sikap demokratis para siswa.

Sedangkan kelemahan metode diskusi (Suryosubroto, 2009, p. 173), diantaranya:

- 1) Suatu diskusi tak dapat diramalkan sebelumnya mengenai bagaimana hasilnya sebab tergantung kepada kepemimpinan siswa dan partisipasi anggota-anggotanya.
- 2) Suatu diskusi memerlukan keterampilan-keterampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya.
- 3) Jalannya diskusi dapat dikuasai (didominasi) oleh beberapa siswa yang “menonjol”
- 4) Tidak semua topik dapat dijadikan pokok diskusi, tetapi hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan.
- 5) Diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang banyak. Siswa tidak boleh merasa dikejar-kejar waktu. Perasaan dibatasi waktu menimbulkan kedangkalan dalam diskusi sehingga hasilnya tidak bermanfaat.
- 6) Apabila suasana diskusi hangat dan siswa sudah berani mengemukakan buah pikiran mereka, maka biasanya sulit untuk membatasi pokok masalahnya.
- 7) Sering terjadi dalam diskusi murid kurang berani mengemukakan pendapatnya.
- 8) Jumlah siswa dalam kelas yang terlalu besar akan mempengaruhi kesempatan setiap siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

Menurut (Hamdayama, 2015, p. 134), kelebihan metode diskusi, antara lain:

- 1) Menyadarkan siswa bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan dan bukan satu jalan (satu jawaban saja).
- 2) Menyadarkan siswa bahwa dengan berdiskusi mereka saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga dapat diperoleh keputusan yang lebih baik.
- 3) Membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, sekalipun berbeda dengan pendapatnya sendiri dan membiasakan bersikap toleran.
- 4) Membiasakan siswa untuk berpikir kritis dan mau mengungkapkan ide-ide kritisnya.

Adapun kekurangan metode diskusi menurut (Hamdayama, 2015, p. 134), adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar.
- 2) Peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas.
- 3) Apabila siswa tidak memahami konsep dasar permasalahan, maka diskusi tidak efektif.
- 4) Hanya dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara.
- 5) Biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal.
- 6) Alokasi waktu yang sulit karena banyak memakan waktu

Referensi

- Ahmadi, Abu. (1985). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Bandung: Armico.
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta: AV Publisher
- Faizi, Mastur. (2013). *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*. Jogjakarta: Diva Press.
- Falah, Ahmad. (2010). *Hadits Tarbawi*. Kudus: Nora Media Enterprise.

- Guntur, Tarigan Henry. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurchabibah. (2011). Keefektifan Metode Debat dalam Pembelaaran Diskusi pada Kelas X SMA Negeri Kutowinangun (*On line*).
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Said, Alamsyah dan Budimanjaya, Andi. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Prose Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suparman S. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

MODEL PEMBELAJARAN DISKURSUS MULTY REPRESENTACY (DMR)

A. Definisi Model Pembelajaran *Diskursus Multy Representacy*

Model pembelajaran diskursus multy representacy (DMR) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya adalah untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga mempelajari keterampilan khusus yang disebut ketrampilan kooperatif. Ketrampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dan tugas dapat dibangun dengan membagi tugas kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Definisi ini mengacu kepada beberapa definisi berikut ini:

- 1) (Ngalimun, 2013, p. 172), model pembelajaran DMR merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok.
- 2) (Nicholl dan Colin, 2002, p. 24), model pembelajaran DMR adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses pemahaman konsep dengan cara diskusi dalam kelompok, jika pembelajaran lain lebih menekankan pada keterampilan satu atau dua orang dalam kelompok, pembelajaran DMR lebih menekan pada proses diskusi untuk menemukan jawaban dari sesuatu permasalahan dan mendapatkan hasil diskusi yang disetujui oleh semua anggota kelompok.
- 3) (Suyatno, 2009, p. 69), model pembelajaran DMR adalah model yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok dan individual. Model ini berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi seperti buku-buku, artikel dari surat kabar, berita, poster, hasil wawancara terhadap informan (seperti guru, kepala sekolah, teman, para ahli), bahan internet dan sebagainya dengan setting kelas dan kerja kelompok.

Tujuan utama model ini adalah untuk memecakan suatu permasalahan, menjawab, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang dicapai seseorang dengan kemampuan maksimal. Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar dan sejauh mana sistem pembelajaran yang di berikan guru berhasil atau tidak. Menurut Hasibuan dan Moedjiono, kegiatan inti dari model ini adalah diskusi kelompok dan presentasi, diskusi kelompok sendiri adalah model pembelajaran yang menggunakan cara dialog atau tanya jawab antar sesama anggota tim (kelompok) atau menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Metode diskusi sendiri ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru member kesempatan kepada siswa untuk mengadakan perbinacangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah (Hasibuan dan Moedjiono, 2009, p. 20).

Model pembelajaran ini termasuk model pembelajaran sederhana, mudah, singkat, dan menyenangkan. Setiap anggota kelompok cukup hanya dengan melakukan dialog dan saling tukar informasi. Dan setelah itu menyusunnya dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan bersama. Model ini dapat diterapkan diberbagai jenis mata pelajaran mulai dari ilmu-ilmu sosial sampai ilmu-ilmu pengetahuan alam. Namun pada umumnya model ini lebih banyak digunakan pada ilmu sosial keagamaan dibanding ilmu-ilmu pengetahuan alam dan teknologi. Dalam penggunaan model ini siswa sepenuhnya diberikan kebebasan mengekspresikan dan mengeksplorasi sekaligus mengembangkan ide-ide yang ada (Muliawan, 2016, p. 194)

Secara umum ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran, yaitu diskusi kelompok dan diskusi kelompok kecil. Diskusi kelompok dinamakan juga diskusi kelas. Namun, model DMR disini menggunakan metode diskusi kelompok kecil yang dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota dari setiap kelompok antara 3-5 orang. Pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dan dipecahkan oleh kelas secara keseluruhan. Pengatur jalannya diskusi adalah guru. Lain halnya pada diskusi kelompok kecil, pada diskusi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa sub masalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan oleh setiap kelompok atau lebih dikenal dengan presentasi (Majid, 2013, p. 201). Sedangkan metode pembelajaran presentasi adalah metode yang menjadikan siswa berusaha memberikan gambaran umum tentang sesuatu yang telah mereka bahas atau dikaji. Metode pembelajaran presentasi dalam kegiatan pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil yang telah dipelajari atau diteliti (Uno & Mohamad, 2012, p. 101).

Pembelajaran dengan model DMR (Diskursus Multy Reprerantacy) lebih menekankan pada proses pemahaman konsep dengan cara diskusi dalam kelompok, jika model pembelajaran lain lebih menekankan pada keterampilan satu atau dua orang dalam kelompok, pembelajaran DMR (Diskursus Multy Reprerantacy) lebih menekankan pada proses diskusi untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan dan mendapatkan hasil diskusi yang disetujui oleh semua anggota kelompok.

B. Fungsi Diskursus Multy Reprerantacy

Banyak keuntungan yang diperoleh dalam pembelajaran multi representasi. Dengan menggunakan beberapa representasi diharapkan siswa mendapatkan keuntungan dari sifat-sifat masing-masing representasi dan pada akhirnya ini akan menyebabkan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan. Terdapat tiga fungsi multi representasi dalam kegiatan belajar, antara lain (van der Meiji dan de Jong, 2003: 2-3):

- 1) Beberapa representasi mungkin melengkapi satu sama lain berkaitan dengan konten mereka. Dengan menggabungkan representasi yang saling melengkapi itu diharapkan bahwa siswa akan mendapatkan keuntungan dari berbagai representasi tersebut. Sebagai contoh, setiap representasi bisa menunjukkan aspek yang berbeda dari materi pelajaran;
- 2) beberapa representasi dapat saling melengkapi berkaitan dengan mereka representasional dan komputasi efisiensi. Berbagai jenis representasi mungkin berguna untuk tujuan yang berbeda. Jika materi berkaitan dengan konteks masalah maka representasi terbaik untuk digunakan adalah teks atau gambar. representasi lain seperti grafik atau tabel kurang berguna untuk jenis informasi ini. Jika materi harus ditampilkan berkaitan dengan informasi kualitatif, maka diagram adalah representasi terbaik. Diagram dapat menyimpan informasi yang mendukung proses komputasi dengan pengindeksan informasi namun untuk menampilkan diagram informasi kuantitatif kurang cocok. Grafik, formula, dan alfanumerik adalah representasi yang lebih baik untuk jenis materi ini;
- 3) Fungsi ketiga dari multi representasi adalah salah satu representasi dapat membatasi penafsiran representasi lain.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model DMR

Menurut (Depdiknas, 2005, p. 34), model pembelajaran DMR memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan.
Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah guru menyiapkan RPP pembelajaran, kemudian guru membagikan lembar materi, media dan lembar kerja siswa sesuai materi yang akan dipelajari.
- 2) Tahap Pendahuluan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah:

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa dan motivasi;
- (2) Guru menginformasikan tentang pembelajaran kooperatif diskursus multy reprecentacy;
- (3) Guru mengkondisikan kelas;
- (4) Guru membagi siswa menjadi lima kelompok secara heterogen;
- (5) Siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing; dan
- (6) Guru membagikan lembar materi dan lembar kerja siswa.

3) Tahap Penerapan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah:

- (1) Masing-masing kelompok mendiskusikan materi yang dipelajari dan setiap anggota mencatat;
- (2) Siswa ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya kedepan kelas dan setiap siswa yang tampil bertanggung jawabkan kelompoknya;
- (3) Guru mengkondisikan kelas;
- (4) Siswa saling tanya jawab dengan presentator; dan
- (5) Guru menambakan pemahaman materi. kegiatan pembelajaran yang membutuhkan daya nalar. Kegiatan tersebut dapat berupa menelaah sumber pustaka dan berdiskusi.

4) Tahap penutup.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah:

- (1) Guru membagikan lembar kerja siswa;
- (2) Siswa mengerjakan lembar kerja secara individu;
- (3) Lembar kerja siswa dikumpul untuk dinilai; dan
- (4) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi.

D. Kelebihan Model Pembelajaran DMR (*Diskursus Multi Representasi*)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk model pembelajaran DMR. Kelebihan model pembelajaran ini, antara lain: 1) Proses belajar lebih berguna oleh siswa. 2) Materi pembelajaran yang diberikan oleh guru akan lebih mudah diterima oleh siswa. 3) tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. 4) Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. 5) Antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru akan terjalin komunikasi dengan baik. 6) Siswa akan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematisnya. 7) Berkembangnya rasa percaya diri siswa. 8) Berkembangnya rasa ingin tahu siswa. 9) Keterampilan komunikasi siswa akan meningkat dengan baik. 10) Keterampilan dalam bersosialisasi akan meningkat. Sedangkan kelemahannya, adalah: 1) Lamanya proses pembelajaran yang dibutuhkan. 2) Tenaga dan rencana pembelajaran harus dipersiapkan oleh guru secara baik. 3) Sering terjadinya debat antar anggota kelompok.

Referensi

- Depdiknas. (2005). *Pedoman Evaluasi Proses dan Hasil Belajar PKn SD/MI/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasibuan dan Moedjiono. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Majid, Abdul . (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2016). *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nicholl J M dan Colin R. (2002). *Artikulasi (Edisi Indonesia)*. Jakarta: Nuansa.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Masmmedia Buana Pustaka.

- Uno, Hamzah B. dan Mohamad, Nurdin. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- van der Meij, Jan dan de Jong, Ton. (2003). Belajar dengan Multiple Representasi, di dalam *Makalah yang dipresentasikan pada konferensi EARLI 2003*. Padua, Italia, 26 Agustus.

MODEL PEMBELAJARAN *DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING (DLPS)*

A. Definisi Model Pembelajaran DLPS

Double Loop Problem Solving (DLPS) merupakan pengembangan atau variasi dari model pembelajaran yang berbasis masalah di mana penekanannya pada pencarian sebab utama dari timbulnya masalah (Eka & Yudhanegara, 2015 p, 70). Model DLPS adalah sebuah adopsi dari model *problem solving*. DLPS juga dikenal dengan model pengambilan keputusan. Keputusan yang diambil dalam model ini menyangkut proses mempertimbangkan berbagai macam pilihan, yang akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan atas pilihan yang akan diadopsi. Pendekatan Double Loop Problem Solving, yang disarankan disini mengakomodasi adanya perbedaan arah dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadi suatu masalah. Oleh karena itu, siswa perlu bekerja pada dua loop pemecahan yang berbeda, tetapi saling terkait.

Pengambilan keputusan pada model pembelajaran *double loop problem solving* (DLPS) harus mempertimbangkan banyak pilihan sehingga didapatkan kesimpulan dari pilihan yang telah di ambil untuk menyelesaikan masalah. Setiap kelompok akan diminta untuk membuat keputusan, mereka akan berusaha untuk mencari kesepakatan bersama yang nantinya setiap partisipan dapat menerima pilihan yang telah diambil. Suatu masalah merupakan kesenjangan yang tidak diinginkan antara kondisi yang diinginkan dengan kondisi yang telah terjadi, dalam hal ini penyebab dari masalah dapat berupa hal yang diketahui atau yang tidak di ketahui. Peserta didik dalam model pembelajaran DLPS akan dilatih agar memiliki keterampilan untuk mengelola pemikirannya, sehingga mampu memecahkan suatu permasalahan dan mampu dalam pengambilan keputusan (Huda, 2014, p. 301).

Double Loop Problem Solving (DLPS) pertama kali dikembangkan oleh Argyris tahun 1976 yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori DoubleLoop Learning, berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tidak tersruktur kemudian dijadikan sebagai pemecahan yang efektif. Suatu pemecahan masalah yang efektif dilakukan dengan mencari penyebab dan memberikan solusi yang tepat (Isrok'atun, 2018: 171). Model pembelajaran ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan poses analisis berfikir peserta didik. Model DLPS merupakan variasi dari model pembelajaran dengan pemecahan masalah yang menekankan pada pencarian penyebab masalah tersebut. Model pembelajaran ini disebut juga model pengambilan keputusan, di mana keputusan yang diambil menyangkut proses mempertimbangkan berbagai macam pilihan, yang akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan yang akan diambil (Arum, 2017: 42).

Model pembelajaran *double loop problem solving* (DLPS) merupakan salah satu model pemecahan masalah yang menekankan pada pencarian penyebab timbulnya suatu masalah serta menemukan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut (Manila, 2015). Model ini merupakan pengembangan atau variasi dari model pembelajaran yang berbasis masalah di mana penekanannya pada pencarian sebab utama dari timbulnya masalah (Huda, 2014; Eka dan Yudhanegara, 2015: 70; Shoimin, 2016). Ciri utama DLPS adalah berpusat pada pemecahan masalah yang akan diselesaikan oleh siswa sebagai upaya melatih siswa berfikir kreatif.

Model pembelajaran DLPS lebih banyak keunggulan untuk dipraktikkan dalam pembelajaran matematika karena model pembelajaran DLPS merupakan model pembelajaran yang memerlukan kegiatan analisis untuk memecahkan masalah dan berperan membuat siswa aktif di kelas (Erliza, 2016, p. 2017). Melalui model ini kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat meningkat karena akan terjadi dua langkah pembelajaran (*double loop*) dimana pada tahap pertama siswa akan menerapkan solusi sementara berdasarkan pendeteksian penyebab awal masalah yang kemudian pada loop kedua siswa berusaha menemukan lagi penyebab yang lebih tinggi tingkatannya dan membuat penyelesaian solusi dari akar

permasalahan. Walaupun demikian, model pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk bidang IPA dan lainnya.

Menurut Ngalimun (DLPS adalah variasi dari pembelajaran dengan memecahkan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah, jadi berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Selanjutnya menyelesaikan masalah tersebut dengan cara menghilangkan gap yang menyebabkan munculnya masalah tersebut. Pendapat senada di sampaikan oleh Budiyanto (2016) DLPS (Double Loop Problem Solving) adalah variasi pembelajaran dengan pemecahan masalah yang menekankan pada pencarian kausal (penyebab) utama timbulnya masalah. Siswa yang mampu menemukan penyebab dari suatu masalah maka akan mudah untuk menemukan solusi dari masalah yang terjadi. Proses penerapan model pembelajaran Double Loop Problem Solving (DLPS) dalam memecahkan suatu permasalahan, siswa didorong untuk bekerja pada dua loop pemecahan masalah yang berbeda akan tetapi saling berkaitan.

Tujuan penggunaan model pembelajaran DPLS adalah agar peserta didik mampu memiliki keterampilan dalam mengelola pemikiran yang dimiliki, sehingga mampu melaksanakan proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dengan tepat. Peserta didik dalam model pembelajaran ini perlu di arahkan melalui rangsangan untuk bekerja pada dua loop pemecahan yang berbeda tetapi saling berhubungan (Pradipta, 2014, p. 2).

Menurut (Isrok'atun, 2018, pp. 174-176), terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan untuk kelancaran peserta didik dalam mengonstruksi materi yaitu:

- 1) Mengevaluasi loop solusi pertama. Loop solusi pertama adalah solusi sementara yang diungkapkan peserta didik. Solusi ini belum tentu dapat menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga akan dilakukan evaluasi untuk membahas loop solusi pertama yang peserta didiknya akan diajak untuk berfikir mengenai keefektifan pemecahan masalah
- 2) Mengkaji lebih dalam suatu penyebab sampai pada akarnya sehingga mendapatkan solusi baru. Pendidik membimbing peserta didik untuk menemukan fakta-fakta yang belum terungkap oleh peserta didik untuk mengkaji permasalahan yang lebih dalam, serta membimbing peserta didik untuk menemukan kembali solusi berdasarkan akar penyebab masalah tersebut.

B. Karakteristik Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS)

Model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* memiliki karakteristik yaitu terdapat dua loop pemecahan masalah yang saling berkaitan meliputi (Isrok'atun, 2018, p. 172):

- 1) Loop solusi pertama adalah mendeteksi masalah secara langsung dan menerapkan solusi sementara. Tidak semua masalah dapat langsung ditemukan solusi penyelesaiannya, sehingga membutuhkan solusi sementara dalam menyelesaikannya.
- 2) Loop solusi kedua adalah berusaha menemukan penyebab masalah yang lebih tinggi, setelah itu merancang dan menerapkan solusinya. Penyelesaian dalam suatu masalah terkadang harus melihat akar permasalahannya, sehingga pengidentifikasian yang dilakukan harus lebih mendalam agar akar permasalahan dapat ditemukan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh suatu solusi penyelesaian masalah, sehingga permasalahan tersebut dapat dijelaskan secara rinci serta dipertanggung jawabkan solusinya

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS)

Langkah-langkah pembelajaran atau sintak model pembelajaran ini meliputi dua kegiatan utama, yakni: *Pertama*, identifikasi, deteksi, kausal, solusi tentative, pertimbangan solusi, analisis kausal, deteksi kausal lain, dan rencana solusi yang terpilih; *Kedua*, langkah penyelesaian masalah yang terdiri atas rangkaian kegiatan sebagai berikut: menuliskan pernyataan masalah awal, mengelompokan gejala, menuliskan

pernyataan masalah yang telah direvisi, mengidentifikasi kausal, implementasi solusi, identifikasi kausal utama, menemukan pilihan solusi utama dan implementasi solusi utama (Ngalimun, 2017: 342).

Menurut (Trianto, 2010, p. 160), langkah-langkah penyusunan model pembelajaran Double Loop Problem Solving, antara lain:

- 1) Menuliskan pernyataan masalah awal;
- 2) Mengelompokkan gejala;
- 3) Menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi;
- 4) Mengidentifikasi kausal utama;
- 5) Menemukan pilihan solusi utama;
- 6) Menemukan pilihan solusi utama; dan
- 7) Implementasi solusi utama.

Menurut (Huda, 2013, p. 301) langkah- langkah model pembelajaran dooble loop problem solving (DLPS) sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya. Pada tahap ini, deteksi yang dilakukan mencakup segala sesuatu yang menjadi faktor dari masalah yang sedang dihadapi;
- 2) Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara. Penyebab langsung ini lebih jelas, oleh karena itu mudah dideteksi dan dapat dicari solusinya untuk diterapkan secara cepat;
- 3) Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara. Pada tahap ini dilakukan evaluasi seberapa besar keefektifan dan tingkan keberhasilan dari solusi sementara yang sudah diterapkan;
- 4) Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak. Pada tahap ini diputuskan untuk melakukan analisis akar masalah atau cukup sampai tahap ini, dengan mempertimbangkan hasil evaluasi yang dilakukan sebelumnya;
- 5) Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi. Penyebab yang dicari levelnya lebih tinggi dari penyebab yang telah ditemukan sebelumnya; dan
- 6) Merancang solusi akar masalah. Solusi yang dirancang tentunya bukan solusi sementara lagi, namun solusi yang dapat menyelesaikan masalah hingga tuntas.

Pendapat yang lain disampaikan oleh (Isrok'atun, 2013, p. 171), yang menyatakan bahwa sintak atau tahapan model pembelajaran *double loop problem solving* yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalannya. Tahapan ini deteksi yang dilakukan mencakup semua yang menjadi faktor dalam masalah yang di hadapi;
- 2) Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara. Tahapan ini penyebab langsung lebih jelas, sehingga pendeteksiannya dapat dengan mudah dan solusi sementara dapat diterapkan secara cepat;
- 3) Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara. Tahaapan ini dilihat seberapa besar keefektifan dan tingkat keberhasilan dari solusi sementara yang diterapkan;
- 4) Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan, jika diperlukan.
Tahapan ini hasil evaluasi yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya akan dipertimbangkan untuk menentukan apakah analisis akar masalah diperlukan atau cukup dengan solusi sementara yang telah di terapkan pada tahapan ini.
- 5) Mendeteksi penyebab masalah yang tingkatannya lebih tinggi.
Tahapan ini level pencarian penyebab masalah lebih tinggi dari penyebab masalah sebelumnya;
- 6) Merancang solusi akar masalah. Solusi yang dirancang bukan lagi solusi sementara, tetapi solusi yang dapat menyelesaikan masalah sampai tuntas.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran DLPS

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing termasuk model pembelajaran DLPS. Menurut (Isrok'atun, 2018, pp. 171-174), kelebihan atau manfaat dari model pembelajaran Double Loop Problem Solving meliputi:

- 1) Melatih peserta didik dalam menemukan suatu masalah. Peserta didik belajar melalui penyajian suatu masalah untuk diidentifikasi. Peserta didik mengungkapkan suatu permasalahan dari hasil pemahamannya. Permasalahan tersebut diidentifikasi suatu penyebab, sehingga peserta didik akan terlatih dalam menyadari suatu masalah dan menemukan gejalanya terlebih dahulu;
- 2) Mampu berpikir kritis dan kreatif. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui identifikasi suatu masalah. Peserta didik akan berusaha untuk menemukan dan mengungkapkan suatu hal dari sebuah peristiwa yang ada. Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, peserta didik akan berusaha untuk menemukan solusi secara langsung serta mencari solusi yang lebih baik untuk menyelesaikan secara tuntas;
- 3) Mampu memecahkan suatu masalah yang dihadapi peserta didik secara realita. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik berhadapan langsung dengan permasalahan kehidupan yang diberikan dalam suatu pembelajaran. Hal ini member manfaat kepada peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan kehidupan nyata, sehingga peserta didik akan terlatih untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari;
- 4) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan. Peserta didik berusaha menerangkan maksud dari solusi yang diberikan terhadap masalah yang dihadapi. Solusi yang telah diperoleh kemudian didiskusikan untuk dikoreksi bersama-sama. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memperbaiki apabila solusi tersebut belum tepat, dan peserta didik dapat berbagi solusi yang masuk akal;
- 5) Kemajuan dalam berpikir peserta didik sehingga mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan tepat. Pembelajaran yang menuntut peserta didik agar mampu memecahkan permasalahan akan memberikan dampak positif untuk kemajuan proses berfikir peserta didik. Peserta didik akan berusaha untuk menemukan solusi lain yang lebih tepat melalui kegiatan meninjau permasalahan lebih luas dan dalam, jika solusi permasalahan yang diterapkan masih kurang tepat.

Adapun kekurangan model pembelajaran Double Loop Problem Solving adalah (Isrok'atun, 2018, pp. 173-174):

- 1) Dalam pelaksanaannya memerlukan waktu yang cukup lama. Model pembelajaran ini merupakan model yang berorientasi pada satu atau lebih proses penyelesaian masalah, serta peserta didik akan berusaha menemukan solusi sementara. Penyelesaian suatu permasalahan tidak langsung menemukan jawabannya, peserta didik harus melakukan berbagai macam cara agar menemukan solusi. Tidak semua masalah akan langsung menemukan solusi akhir, tetapi harus mencoba beberapa kali sehingga mendapatkan solusi. Kegiatan ini menyebabkan waktu yang diperlukan harus cukup lama, sehingga pendidik harus mengondisikan peserta didik dengan kondusif agar waktu belajar tidak terbuang sia-sia;
- 2) Sulit untuk menentukan pendapat yang sama, karena setiap peserta didik memiliki gagasan yang berbeda-beda;
- 3) Kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat dalam proses pemecahan masalah. Peserta didik melakukan proses pemecahan masalah secara mandiri melalui kegiatan kelompok. Setiap kelompok memiliki pendapat yang berbeda-beda, sehingga pendidik akan sulit untuk melakukan evaluasi terhadap solusi hasil pemikiran yang berbeda-beda.

Menurut (Huda, 2014, p. 301) kelebihan model pembelajaran double loop problem solving (DLPS) sebagai berikut :

- 1) Dapat menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan pembelajaran double loop problem solving untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru itu sendiri.

Adapun kekurangannya antara lain (Huda, 2014, p. 301):

- 1) Tidak semua pelajaran dapat mengandung masalah / problem, yang justru harus dipecahkan. Akan tetapi memerlukan pengulangan dan latihan-latihan tertentu. Misalnya pada pelajaran agama, mengenai cara pelaksanaan shalat yang benar, cara berwudhu, dan lain-lain.
- 2) Kesulitan mencari masalah yang tepat/sesuai dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa.
- 3) Banyak menimbulkan resiko. Terutama bagi anak yang memiliki kemampuan kurang. Kemungkinan akan menyebabkan rasa frustrasi dan ketegangan batin, dalam memecahkan masalah-masalah yang muskil dan mendasar dalam agama.
- 4) Kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat. Mengenai proses pemecahan masalah yang ditempuh siswa.
- 5) Memerlukan waktu dan perencanaan yang matang.

Referensi

- Arum, Wahyuni Fajar. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving dan Problem Posing Pada Materi Fluida. *Jurnal Teknika STTKD*. 4 (2), 41
- Budiyanto, A. K. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Eka, Lestari Kurnia dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Erliza, Haryati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving Didukung Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Berbagai Penyebab Perubahan Lingkungan Fisik pada Siswa Kelas IV SDN Sumengko 4 Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2016/2017.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isrok'atun. (2018). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Prama Ilmu.
- Pradipta, Satya Gading. (2014). Penerapan Model Pembelajaran DLPS (Double Loop Problem Solving) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengaruh Perubahan Lingkungan Fisik Terhadap Daratan. *Jurnal PGSD FKIP UNS*.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Trianto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

STRATEGI PEMBELAJARAN DIRECTED READING ACTIVITY (DRA)

A. Definisi Strategi Pembelajaran DRA

Strategi adalah ilmu dan kiat di dalam memanfaatkan segala yang dimiliki dan dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengupayaan pencapaian tujuan akhir digunakan sebagai acuan di dalam menata kekuatan serta menutup kelemahan yang yang kemudian diterjemahkan menjadi program kegiatan merupakan pemikiran strategis. Strategi Directed Reading Activity (DRA) didefinisikan sebagai kerangka berfikir untuk merencanakan pembelajaran membaca suatu mata pelajaran yang menekankan membaca sebagai media pengajaran dan kemahiraksaraan sebagai alat belajar. Strategi pembelajaran Directed Reading Activity (DRA), dimaksudkan agar siswa mempunyai tujuan membaca yang jelas dengan menghubungkan berbagai pengetahuan yang telah di punyai siswa sebelumnya untuk membangun pemahaman. Asumsinya yaitu pemahaman bisa ditingkatkan dengan membangun latar belakang pengetahuan, menyusun tujuan khusus membaca, mendiskusikan dan membangun pemahaman sesudah membaca. Komponen strategi dibagi dalam tiga tahap, yaitu persiapan, membaca dalam hati, dan tindak lanjut (Rahim, 2008: 44).

Menurut Uno (2012), strategi directed reading activity di maksudkan agar siswa mempunyai tujuan membaca yang jelas, dengan menghubungkan berbagai pengetahuan yang telah dipelajari siswa sebelumnya, untuk membangun pemahamannya” (Uno, 2012). Di sisi lain Tierney dan Readence (2000) berpendapat bahwa strategi Directed Reading Activity adalah salah satu yang terdahulu dan paling banyak digunakan kerangka kerjanya untuk instruksi membaca. Deredcted Reading Activity ini dirancang untuk membantu guru dalam menyediakan kelompok instruksi membaca yang sistematis, membimbing dan melibatkan siswa dalam membaca teks-teks, dan menyediakan siswa dengan instruksi langsung dalam kata pengenalan dan pemahaman (Guzetti, 2002). Dari beberapa pendapat para ahli di atas saya menyimpulkan bahwa strategi Directed Reading Activity adalah suatu proses di mana strategi ini di khususkan untuk meningkatkan pengetahuan sebelum, dan sesudah membaca.

(Abidin, 2012, p. 78) mengatakan bahwa model pembelajaran DRA (Directed Reading Activity) adalah sebuah model terstruktur yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam hal membaca melalui kegiatan baca pilih. Adapun tujuan DRA (Directed Reading Activity) adalah:

- 1) Untuk memberi guru format dasar dalam memperkenalkan pembelajaran yang sistematis;
- 2) Untuk meningkatkan pemahaman siswa;
- 3) Untuk memandu siswa melaksanakan baca pilih;
- 4) Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca teks

B. Model Membaca yang Berkaitan dengan Model Pembelajaran DRA

Menurut (Nuha, 2012, p. 114), secara garis besar membaca dapat digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu:

- 1) Membaca dalam hati

Membaca dalam hati yaitu dengan cara tidak mengeluarkan ujaran tetapi cukup dalam hati. Kegiatan membaca dalam hati dilakukan untuk kepentingan diri sendiri. Pembaca secara sadar mengamati tulisan yang disertai konsentrasi serta berusaha memahaminya. Pemahaman yang dilakukan berlaku pada sesuatu yang tersurat maupun tersirat dalam bacaan(tulisan). Dengan demikian kemampuan eksplorasi visual dan kecepatan harus menjadi aspek yang inti dalam pengajaran membaca dalam hati. Yang dimaksud eksplorasi visual disini adalah jumlah kata tertulis yang mampu dideteksi oleh mata sekaligus

memahaminya dengan cepat. Tentu saja, semakin bertambah kemampuan eksplorasi visual terhadap bacaan, akan semakin bertambah pula kecepatan membaca dalam hati.

2) Membaca Pemahaman

Membaca yang dilakukan agar tercipta sesuatu pemahaman terhadap isi yang terkandung dalam bacaan. Dalam membaca pemahaman, peserta didik harus mampu menangkap pokok-pokok pikiran yang lebih tajam. Sehingga setelah membaca diharapkan mampu memahami makna dan tujuan bacaan. Adapun aspek pemahaman meliputi kemampuan untuk memahami bacaan secara sederhana, memahami makna yang tersirat dalam bacaan dan penyesuaian tanda baca atau intonasi dengan kecepatan membaca.

3) Membaca Kritis

Membaca kritis merupakan strategi membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan berdasarkan penilaian yang rasional lewat keterlibatan yang lebih mendalam dengan pikiran penulis. Maka, membaca kritis harus menjadi ciri semua kegiatan membaca yang bertujuan memahami isi bacaan dengan sebaik-baiknya (Susanti, 2011, p. 53). Kegiatan membaca ini menuntut pembaca mampu mengerti, memahami, kemudian mengemukakan sesuatu pertanyaan apa dan bagaimana pokok pikiran yang terkandung dalam suatu bacaan. Membaca kritis ini penuh dengan penilaian dan kesimpulan.

4) Membaca Nyaring

Membaca Nyaring adalah membaca dengan melafalkan atau menyuarakan simbol-simbol tertulis berupa kata-kata atau kalimat yang dibaca (Hermawan, 2011, p. 144). Tujuannya untuk melihat kemampuan membaca siswa, melihat intonasi, melihat kemampuan membaca tanda baca siswa, melihat kemampuan siswa dalam memahami bahan bacaan, memuaskan keinginan siswa untuk memperdengarkan bacaannya. Adapun yang perlu diperhatikan dalam membaca nyaring adalah mendahulukan siswa yang baik bacaannya. Agar menarik, guru harus melibatkan siswa untuk mengoreksi kesalahan membaca.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran DRA

Menuet (Abidin, 2012, pp. 79-80), DRA dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu persiapan membaca, membaca dalam hati, mengecek pemahaman dan diskusi, membaca nyaring, dan tindak lanjut. Kelima tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap 1 Persiapan

Persiapan ini dimaksudkan agar siswa memiliki persiapan sebelum membaca. Guna mempersiapkan siswa membaca haruslah mempersiapkan beberapa kegiatan sebagai berikut: a) Pengembangan latar belakang konsep (membangkitkan skema) dengan cara menghubungkan isi teks dengan pengalaman siswa ataupun dengan materi yang pernah siswa bahas. b) Membangkitkan minat, guru membangun minat dan antusiasme siswa untuk membaca dengan cara menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik atau dengan cara menyajikan bagian teks yang menumbuhkan keingintahuan siswa atas isi teks secara lengkap. c) Memperkenalkan beberapa kosakata baru, guru menyampaikan beberapa kosa kata yang mungkin baru dikenal siswa yang terkandung dalam teks yang dibaca siswa. d) Menetapkan tujuan membaca, guru secara jelas menjelaskan tujuan membaca yang harus dicapai siswa setelah mereka membaca.

2) Tahap 2 Membaca dalam hati

Pada tahapan ini siswa melaksanakan kegiatan membaca cepat guna menemukan jawaban atas pertanyaan tujuan (pertanyaan pemandu) yang disampaikan guru pada tahap pertama. Usahakan guru mengurangi bantuan pada saat siswa membaca, namun tetap memperhatikan berbagai perilaku siswa selama membaca.

3) Tahap 3: Mengecek Pemahaman Dan Diskusi

Pada tahap ini siswa berdiskusi dengan temannya untuk mengerjakan tugas membaca yang diberikan guru. Tugas tersebut bisa saja pertanyaan pemandu yang telah ditetapkan ataupun tugas baru yang diberikan guru.

4) Tahap 4: Membaca nyaring

Tahapan ini berhubungan dengan tahap sebelumnya. Yang dibacakan secara nyaring dalam hal ini adalah jawaban-jawaban pertanyaan yang telah ditulis siswa selama diskusi. Biasanya yang paling ditekankan adalah jawaban yang kebenarannya masih diragukan oleh siswa sehingga perlu pemecahan masalah secara bersama-sama dengan bantuan guru. Jika ditemukan masalah demikian, siswa akan melaksanakan kegiatan baca cepat untuk menemukan informasi dalam bacaan dan ketika informasi tersebut ditemukan siswa membaca nyaring informasi tersebut sehingga keraguan atas jawaban pertanyaan tidak lagi terjadi.

5) Tahap 5: Tindak lanjut

Tahapan ini bertujuan agar siswa semakin memahami wacana yang telah dibacanya serta mempercayai pemahaman tentang konsep isi bacaan. Pada tahap ini guru juga dapat menyampaikan berbagai temuan yang diperolehnya selama pembelajaran berlangsung termasuk membahas perilaku membaca siswa yang kurang baik. Kegiatan tindak lanjut ini dapat diwujudkan dengan pemberian tugas kepada siswa untuk menulis versi lain dari yang telah dipelajari.

Pendapat yang lain disampaikan oleh (Uno & Mohamad, 2011, pp. 114), yang mengatakan bahwa ada tiga langkah-langkah dari model DRA (Directed Reading Activity) tersebut antara lain:

1) Fase I: Persiapan, meliputi empat kegiatan, yaitu:

- (1) Tugas membaca, menghubungkan dengan isi pelajaran, memperkenalkan kosakata baru, dan menyusun tujuan pembelajaran.
- (2) Menghubungkan sebuah isi pelajaran dengan pelajaran sebelumnya
- (3) Melibatkan pengenalan kosakata baru
- (4) Menyusun tujuan membaca

2) Fase II: Membaca dalam hati yang dapat meningkatkan pemahaman dalam ingatan sehari-hari dan mendorong siswa dapat mempraktikkan strategi belajar secara mandiri.

3) Fase III : Tindak lanjut (dilakukan setelah membaca)

D. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran DRA

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, termasuk model pembelajaran DRA. Menurut (Abidin, 2012, p. 80), kelebihan menggunakan strategi pembelajaran Directed Reading Activity (DRA) adalah siswa mempunyai tujuan membaca yang jelas dengan menghubungkan berbagai pengetahuan yang telah dipunyai siswa sebelumnya untuk membangun pemahaman sebelum dan sesudah membaca. Sedangkan kelemahannya adalah kurang memperhatikan keterlibatan siswa berfikir tentang bacaan.

Referensi

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Guzetti, B. (2002) *Literacy in America: An Encyclopedia of History, Theory, and practice*. California: Library of Congress Cataloging
- Hermawan, Acep. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuha, Ulin. (2012). *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogyakarta: DivaPress.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanti, Rini Dwi. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Kudus: Nora Media Enterprise.
- Uno, H. B. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B dan Mohamad, Nurdin. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

METODE PEMBELAJARAN DRILL

A. Definisi Metode Pembelajaran Drill

Metode drill atau latihan yang disebut juga dengan metode training yaitu merupakan suatu cara kebiasaan tertentu. Juga sarana untuk memelihara kebiasaan yang baik. Selain itu, metode ini juga dapat digunakan untuk ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan ketrampilan. Ada banyak definisi yang diberikan oleh para ahli terhadap metode drill, di antaranya:

- 1) (Roestiyah, 2012, p. 125), menyatakan bahwa metode drill ialah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.
- 2) (Ramayulis, 2013, p. 349), mengatakan bahwa metode drill atau disebut latihan siap dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau ketrampilan latihan terhadap apa yang dipelajari, karena hanya dengan melakukan secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan siap-siagakan.
- 3) (Majid, 2006, p. 133), menyebutkan bahwa metode drill adalah suatu rencana menyeluruh tentang penyajian materi secara sistematis dan berdasarkan pendekatan yang ditentukan dengan cara latihan agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.
- 4) (Djamarah & Anas, 2010, p. 95), menyebutkan bahwa metode drill adalah suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaankebiasaan tertentu.
- 5) (Zuhairini, 1983, p. 106), mengatakan bahwa metode drill adalah suatu metode dalam pendidikan dan pengajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan.
- 6) (Shalahuddin, 1987, p. 100), menyebutkan bahwa metode drill adalah suatu kegiatan dalam melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu keterampilan supaya menjadi permanen.
- 7) (Sudjana, (1991, p. 86), mengatakan bahwa metode drill adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen. Ciri yang khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama.
- 8) (Surakhmad, 1994, p. 76), mengatakan bahwa metode drill disebut juga latihan yang dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan dan keterampilan latihan terhadap apa yang dipelajari, karena hanya dengan melakukannya secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan disiap siagakan.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode drill adalah latihan dengan praktek yang dilakukan berulang kalisecara kontinyu untuk mendapatkan keterampilan dan ketangkasan praktis tentang pengetahuan yang dipelajari. Dari segi pelaksanaannya siswa terlebih dahulu telah dibekali dengan pengetahuan secara teori. Kemudian dengan tetap dibimbing oleh guru, siswa diminta mempraktikkannya sehingga menjadi mahir dan terampil.

Menurut Abdul (Mujib, 1993, pp. 226-228), metode drill terdiri atas berbagai macam yang dapat direalisasikan dalam berbagai bentuk teknik, yaitu teknik kerja kelompok; teknik micro teaching; teknik modul belajar; teknik belajar mandiri. *Pertama*, teknik kerja kelompok. Teknik ini dilakukan dengan cara mengajar sekelompok siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dengan cara mengerjakan tugas yang diberikan; *Kedua*, teknik micro teaching. Teknik ini digunakan untuk mempersiapkan diri siswa sebagai calon guru untuk menghadapi pekerjaan mengajar di depan kelas dengan memperoleh nilai pengetahuan, kecakapan dan sikap sebagai guru; *Ketiga*, teknik modul belajar. Teknik ini digunakan dengan cara mengajar siswa melalui paket belajar; dan *Keempat*, teknik belajar mandiri Dilakukan dengan cara meminta siswa agar belajar sendiri dan tetap dalam bimbingan guru, baik dalam kelas maupun di luar kelas.

Adapun tujuan penggunaan metode drill dalam mengajar, bertujuan agar siswa: 1) Memiliki ketrampilan motoris/gerak; seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat/membuat suatu benda; melaksanakan gerak dalam olahraga; 2) Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, menarik akar dalam hitung mencongak; dan 3) Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan hal lain, seperti hubungan sebab-akibat banyak hujan-banjir; penggunaan lambang/symbol di dalam peta dan lain-lain (Rustiyah, 2012, p.125).

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, ada beberapa hal yang harus diperhatikan bagi seorang guru dalam menggunakan metode drill ini, yaitu: 1) Tujuan harus dijelaskan kepada siswa sehingga selesai latihan mereka dapat mengerjakan dengan tepat sesuai apa yang diharapkan; 2) Tentukan dengan jelas kebiasaan yang dilatihkan sehingga siswa mengetahui apa yang harus dikerjakan; 3) Lama latihan disesuaikan dengan kemampuan siswa; 4) Selingilah latihan agar tidak membosankan; dan 5) Perhatikan kesalahan umum yang dilakukan siswa untuk perbaikan (Surakhmad, 1994, p. 92).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode drill

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, menurut (Armai, 2002, p. 175, metode drill harus dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Guru

Dalam hal ini, ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan oleh guru, diantaranya: 1) Mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah beserta jawabannya; 2) Mengajukan pertanyaan secara lisan, tertulis, atau memberikan perintah untuk melakukan sesuatu; 3) Mendengarkan jawaban lisan atau memeriksa jawaban tertulis atau melihat gerakan yang dilakukan. Mengajukan kembali berulang-ulang pertanyaan atau perintah yang telah diajukan dan didengar jawabannya.

2) Kegiatan Murid.

3) Kegiatan yang dilakukan murid, meliputi: 1) Mendengarkan baik-baik pertanyaan atau perintah yang diajukan guru kepadanya; 2) Menjawab secara lisan atau tertulis atau melakukan gerakan seperti yang diperintahkan; dan 3) Mengulang kembali jawaban atau gerakan sebanyak permintaan guru. . Mendengarkan pertanyaan atau perintah berikutnya.

C. Kelebihan dan Kelemahan Metode Drill

Menurut (Armai, 2002, p. 100), metode drill memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Kelebihan metode drill itu, diantaranya: 1) Dengan metode ini dalam waktu yang relatif singkat anak-anak segera memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan; 2) Para murid memiliki sejumlah Besar pengetahuan siap (drill); dan 3) Para murid terlatih belajar secara rutin dan disiplin. Sedangkan kelemahan dari metode drill, antara lain: 1) Menghambat bakat, minat, perkembangan dan inisiatif murid; 2) Penyesuaian anak terhadap lingkungan menjadi statis; dan 3) Membentuk belajar anak secara mekanis, otomatis dan kaku. d. Membentuk pengetahuan verbalitas dan rutin.

Menurut (Djamarah, 1996, pp. 108-109), metode drill memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Mengkokohkan daya ingatan murid, karena seluruh pikiran, perasaan, kemauan dikonsentrasikan pada pelajaran yang dilatihkan.
- 2) Siswa dapat menggunakan daya fikirnya dengan baik, dengan pengajaran yang baik, maka siswa menjadi lebih teliti.
- 3) Adanya pengawasan, bimbingan dan koreksi yang segera serta langsung dari guru.
- 4) Siswa akan memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya.
- 5) Guru bisa lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan mana siswa yang disiplin dan yang tidak. f. Pemanfaatan kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam pelaksanaannya serta dapat membentuk kebiasaan yang baik.

- 6) Pengertian siswa lebih luas melalui latihan berulang-ulang. Dengan adanya berbagai kelebihan dari penggunaan metode drill ini maka diharapkan bahwa latihan dapat bermanfaat bagi siswa untuk menguasai materi. Serta dapat menumbuhkan pemahaman untuk melengkapi penguasaan pelajaran yang diterima secara teori dan praktek

Adapun kelemahan metode drill menurut (Djamarah, 1996, pp. 108-109), di antaranya:

- 1) Latihan yang dilakukan dibawah pengawasan yang ketat dan suasana serius mudah sekali menimbulkan kebosanan
- 2) Latihan yang selalu diberikan dibawah bimbingan guru, perintah guru dapat melemahkan inisiatif maupun kreatifitas siswa.
- 3) Kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton dan mudah membosankan.

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan metode drill tersebut, (Djamarah, 1996, pp. 108-109), menyebutkan ada beberapa hal yang mesti diperhatikan, yaitu:

- 1) Janganlah seorang guru menuntut dari murid suatu respons yang sempurna.
- 2) Jika terdapat kesulitan pada murid pada saat merespon, hendaknya guru segera meneliti penyebabnya.
- 3) Berikanlah segera penjelasan-penjelasan, baik respon yang betul maupun yang salah.
- 4) Usahakan murid memiliki ketepatan merespon kemudian kecepatan merespon.
- 5) Istilah-istilah baik berupa kata maupun kalimat yang digunakan dalam latihan hendaknya dimengerti oleh murid.

Menurut (Usman, 2002, pp. 57-58), metode drill memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan metode drill ini, antara lain: 1) Peserta didik akan memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya; 2) Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa para peserta didik yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu ketrampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari; dan 3) Guru lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan peserta didik yang disiplin dalam belajarnya dan yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan peserta didik disaat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan kekurangannya antara lain: 1) Dalam kondisi belajar peserta didik bersikap statis (tidak aktif) karena inisiatif peserta didik tidak diberikan kebebasan. Peserta didik menyelesaikan tugas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru; dan 2) Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu sesuai yang diperintahkan oleh guru.

Referensi

- Abdul Mujib, Muhaimin. (1993). *Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung: Trigenda Karya.
- Ahmad, Abu. (1986). *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Bandung: CV. Amrico.
- Armai, Arief. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Intermedia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Majid, Abdul. (2006). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Study Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Rosda Karya.
- Ramayulis. (2013). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Roestiyah N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Shalahuddin. (1987). *Metodologi Pengajaran Agama*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Sudjana, Nana. (1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Surakhmad, Winarno. (1994). *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Usman, M. Basyirudin. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Zuhairini dkk. (1983). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.

MODEL PEMBELAJARAN *DIRECTED READING THINKING ACTIVITY (DRTA)*

A. Definisi Model Pembelajaran DRTA

Directed Reading Thinking Activity (DRTA) merupakan suatu rancangan kegiatan membaca untuk memprediksi apa yang dipikirkan pembaca melalui aktivitas berpikir dengan mengkonstruksi pengalaman yang dimiliki dikaitkan dengan ide pengarang sehingga didapatkan pemahaman mengenai isisuat cerita. Banyak definisi yang diberikan oleh para ahli tentang DRTA tersebut, diantaranya: Wiesendanger (2001: 86), mengatakan bahwa *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) adalah suatu strategi sebelum dan pasca membaca yang digunakan siswa dalam memprediksi apa yang mereka pikirkan tentang suatu cerita. DRTA adalah memprediksi, membaca dan membuktikan siklus. Karena membaca adalah aktivitas berpikir, strategi ini melibatkan pengalaman yang dimiliki pembaca untuk mengkonstruksi ide pengarang. Strategi ini dapat digunakan untuk tingkatan pembaca dalam kelompok atau tingkat individual, sebaiknya dengan menggunakan teks naratif dan teks ekspositori.

Stauffer dalam (Rahim, 2005, p. 47), menjelaskan bahwa *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) merupakan strategi yang menjadi tindak lanjut dari kekurangan strategi DRA karena *strategi Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) menawarkan aktivitas berpikir (*thinking*) dalam tahapannya. Tierney et al., (Abidin, 2012: 80) mengemukakan bahwa DRTA merupakan suatu kritikan terhadap penggunaan strategi DRA. Dalam hal ini siswa dilibatkan untuk berpikir mengenai suatu bacaan agar mendapatkan pemahaman yang baik terhadap bacaan tersebut. Guru sebagai pendidik seharusnya dapat memotivasi usaha dan konsentrasi siswa saat proses pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa secara intelektual dan mendorong mereka merumuskan pertanyaan, hipotesis, memproses informasi, serta mengevaluasi solusi sementara.

Menurut (Resmini, 2006, p. 84), pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan DRTA, menekankan pentingnya penggunaan prediksi selama pra membaca untuk mengangkat pengawasan siswa mengenai pemahaman mereka selama waktu pengarahan pelajaran. Para siswa akan lebih melibatkan aktivitas berpikirnya tentang suatu bacaan. Siswa dapat memahami isi bacaan yang dibacanya dengan baik. Siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berpikir membuat prediksi mengenai teks bacaan yang dibacanya. Pemikiran siswa dimulai dari keterampilannya sendiri mengenai topik dan pengetahuan mereka mengenai pola organisasi teks yang telah diketahui sebelumnya. Guru hanya memberikan motivasi dan penguatan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang memancing aktivitas berpikir siswa.

(Rahim, 2005, p. 47) menjelaskan bahwa dalam strategi DRTA, guru mengamati anak-anak ketika mereka membaca untuk mendiagnosis kesulitan yang dialami siswa serta solusinya ketika siswa kesulitan berinteraksi dengan bahan bacaan. Siswa membuat prediksi sesuai dengan keterampilannya untuk selanjutnya hasil prediksinya dikonfirmasi dengan hasil prediksi siswa yang lain. Guru menerima dengan terbuka semua prediksi yang dibuat siswa. Dengan hal ini siswa dapat mengaplikasikan keterampilan metakognitifnya dengan berpikir sesuai dengan pengetahuan dan jalan pikirannya masing-masing. Apabila siswa masih mengalami kesulitan dalam membuat prediksi mengenai suatu bacaan, guru diwajibkan untuk membantu. Misalnya dengan cara membantu siswa dalam membuat ringkasan dengan bahan bacaan yang mudah diprediksi sebelum siswa membuat prediksi.

Adapun tujuan dari penggunaan strategi DRTA dikemukakan oleh para ahli, diantaranya: (Abidin 2012, p. 80), ada tujuan umum dan khusus dari penggunaan strategi DRTA. Secara umum DRTA bertujuan agar siswa memiliki keterampilan membaca kritis dan reflektif. Sedangkan tujuan DRTA secara khusus yaitu untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam:

- 1) Menjelaskan tujuan membaca agar kegiatan membaca lebih bermanfaat karena terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai;

- 2) Mengutip, memahami, dan mengasimilasikan informasi;
- 3) Membahas bahan bacaan berdasarkan tujuan membaca;
- 4) Menggantungkan keputusan; dan
- 5) Membuat keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari kegiatan membaca.

Pendapat lain disampaikan oleh (Rahim, 2007, pp. 47 -48) yang menyatakan bahwa strategi DRTA diarahkan untuk mencapai tujuan umum yaitu untuk mendiagnosis kesulitan dan menawarkan bantuan ketika siswa sulit berinteraksi dengan bahan bacaan. Tujuan tersebut akan terlihat ketika guru mengamati anak-anak ketika mereka membaca ketika proses pembelajaran di dalam kelas. Guru memberikan bantuan terhadap siswa yang merasa kesulitan dalam memahami suatu bacaan. Pendapat ini diperkuat oleh Stauffer (Wayne, 1979: 242) yang menyebutkan bahwa strategi DRTA bertujuan menuntut siswa menjadi aktif dalam proses membaca, pertama dengan meningkatkan berbagai pilihan pertanyaan, kemudian memproses informasi yang dibaca, dan akhirnya menerima timbal balik yang berhubungan dengan pertanyaan semula. Siswa yang sebelumnya menjadi pasif saat kegiatan membaca dengan strategi DRTA diharapkan menjadi berperan aktif dalam kegiatan membaca. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan membaca lebih bermakna. Tidak hanya sekedar membaca tetapi juga memahami makna yang terdapat dalam suatu bacaan yang dibacanya. Berkaitan dengan berbagai penjelasan mengenai tujuan strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) yaitu untuk memahami makna dan isi yang terdapat dalam suatu bacaan dengan melibatkan partisipasi siswa dalam aktivitas berpikir sehingga siswa menjadi aktif dan berkonsentrasi dalam kegiatan membaca.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran DRTA

(Wiesendanger, 2001, p. 86-88) mengemukakan langkah-langkah strategi DRTA yaitu sebagai berikut.

- 1) Memberikan salinan bacaan pada tiap siswa.
Arahkan siswa untuk mempelajari judul dan gambar pada halaman pertama. Kemudian berikan pertanyaan seperti berikut:
 - (1) Apa yang kamu pikirkan tentang judul pada cerita tersebut?
 - (2) Apa yang kamu pikirkan tentang kemungkinan yang terjadi pada cerita?
 - (3) Prediksi yang mana yang kamu pilih? Pada tahapan ini, membangun penanganan dan ketajaman proses berpikir siswa.
- 2) Ketika pertama kali memperkenalkan Directed Reading Thinking Activity (DRTA), biasakan siswa dengan strategi untuk menangani dengan kata-kata yang belum dikenal.
Langkah-langkahnya: baca sampai akhir kalimat, gunakan petunjuk gambar yang tersedia, bacalah kata-katanya dengan suara keras (nyaring), mintalah bantuan orang lain jika mengalami kesulitan.
- 3) Mengarahkan siswa membaca dalam hati bagian dari cerita untuk membuktikan prediksi mereka. Pastikan siswa membaca untuk memahami atau mencari makna. Amati kegiatan membaca mereka dan bantu siswa yang memerlukan bantuan dengan kata-kata yang mungkin sulit dipahami siswa.
- 4) Setelah siswa selesai membaca bagian pertama dari cerita, guru meminta siswa menutup bukunya. Dengan mengikuti petunjuk pertanyaan berikut: siswa menguji bukti-bukti dan menilai prediksi mereka sebelumnya dan prediksi barunya. (1) Mana yang menurutmu benar? (2) Apa yang kamu pikirkan sekarang? (3) Apa yang akan terjadi menurut pikiranmu?
- 5) Kemudian guru mendorong siswa untuk menyaring ide mereka dan untuk membuat prediksi tentang peristiwa yang akan terjadi selanjutnya dalam bacaan.
- 6) Guru meminta siswa untuk melanjutkan kegiatan membaca pada bagian bacaan yang lain. Pada setiap bagian bacaan, lanjutkan siklus memprediksi membaca-membuktikan.

Pendapat lain disampaikan (Rahim, 2007, pp. 48-51)) bahwa langkah-langkah strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) sebagai berikut.

- 1) Membuat prediksi berdasarkan petunjuk judul.
Guru menuliskan judul cerita di papan tulis, kemudian meminta seorang siswa membacanya. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai judul, “Menurutmu cerita ini bercerita tentang apa?” Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk untuk membuat prediksi.
- 2) Membuat prediksi dari petunjuk gambar.
Guru meminta siswa memperhatikan gambar yang tersedia dengan seksama. Kemudian guru meminta siswa memperhatikan salah satu gambar dan memberikan pertanyaan mengenai gambar yang dapat memancing keingintahuan siswa. Untuk selanjutnya siswa membuat prediksi berdasarkan petunjuk gambar.
- 3) Membaca bahan bacaan
Guru meminta siswa membaca dalam hati bagian bacaan yang telah diprediksi ceritanya melalui gambar. Kemudian siswa diminta untuk menghubungkan setiap bagian teks dengan judul cerita.
- 4) Menilai ketepatan prediksi dan menyesuaikan prediksi
Ketika siswa membaca bagian pertama dari cerita, guru mengajukan pertanyaan seperti, “Siapa yang memprediksi dengan benar apa yang diceritakan bagian ini?”. Kemudian guru meminta siswa agar yakin bahwa prediksi yang dibuatnya sesuai untuk selanjutnya meminta siswa membacakan secara nyaring ke depan kelas bagian yang mendukung prediksinya. Siswa yang prediksinya belum tepat agar memperbaiki prediksi mereka kembali melalui hasil diskusi dan masukan.

C. Kelebihan dan Kelemahan DRTA

Setiap strategi, metode dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, termasuk *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA). Menurut, kelebihan DRTA, antara lain:

- 1) Strategi DRTA ini berisi banyak jenis-jenis strategi membaca sehingga guru dapat menggunakan dan dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada peserta didik,
- 2) Strategi DRTA merupakan suatu aktivitas pemahaman yang meramalkan cerita hingga dapat membantu siswa untuk memperoleh gambaran keseluruhan dari suatu materi yang sudah dibacanya,
- 3) Strategi DRTA dapat menarik minat siswa untuk belajar, karena dalam strategi DRTA menggunakan berbagai metode yang tidak hanya melayani siswa secara audio-visual, tetapi juga kinestesis,
- 4) Strategi DRTA menunjukkan cara belajar yang bermakna bagi murid, sebab belajar bukan hanya untuk belajar akan tetapi mempersiapkan untuk hidup selanjutnya.

Adapun kelemahannya (Rahim, 2011, p. 52), antara lain:

- 1) Strategi DRTA seringkali menyita banyak waktu jika pengelolaan kelas tidak efisien,
- 2) Strategi DRTA mengharuskan penyediaan buku bacaan dan seringkali di luar kemampuan sekolah dan siswa,
- 3) Strategi ini menuntut guru berpengetahuan luas.

Referensi:

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Berbahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rahim, Farida. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahim, Farida. (2006). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahim, Farida. (2007). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahim, Farida. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Resmini, Novi dkk. (2006). *Membaca dan Menulis di SD Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI Press.
Wiesendanger, Katherine D. (2001). *Strategies for Literacy Education*. Columbus, Ohio: Merrill Prentice Hall.

STRATEGI PEMBELAJARAN EXTENDING CONCEPT THROUGHT LANGUAGE ACTIVITIES (ECOLA)

A. Definisi Strategi Pembelajaran ECOLA

Metode pembelajaran ECOLA merupakan singkatan dari *Extending Concept Through Language Activities*. Metode ini termasuk ke dalam salah satu metode membaca yang bertujuan agar siswa mampu memadukan 4 aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Hal ini didasarkan pada pendapat Tierny dkk serta Abidin yang mengatakan bahwa metode ECOLA merupakan salah satu metode membaca yang menggabungkan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Tierny et al., 1990, p. 154 & Abidin, 2012, p. 81).

Metode ECOLA dikembangkan oleh Smith-Burke pada tahun 1982, memfokuskan kegiatan untuk membangun kemampuan alamiah membaca dan proses monitoring terhadap interpretasi yang tepat pada bacaan. Untuk tujuan tersebut, kerangka pembelajaran ECOLA terletak pada pengalaman-pengalaman belajar yang berupa: membaca dengan tujuan tertentu, tanggapan tertulis, diskusi, dan self-monitoring. Pengalaman-pengalaman belajar tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran karena guru dan siswa dapat saling memberikan umpan balik dalam proses diskusi. Selain itu, guru dapat memonitoring bagaimana siswa membaca dan bagaimana interpretasi mereka terhadap bacaan (Tierney, dkk., 1990, p. 157).

Adapun kerangka pembelajaran teknik ECOLA adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca dengan tujuan tertentu
Tujuan membaca teks dikembangkan berdasarkan pada maksud penulis dan beberapa alasan mengapa guru memilih teks tersebut. Meskipun demikian, tujuan-tujuan membaca tetap ditentukan oleh siswa.
- 2) Tanggapan tertulis
Untuk mengendapkan pemahaman siswa terhadap bacaan, siswa diharapkan menuangkan interpretasi mereka melalui kegiatan menulis. Hasil interpretasi tersebut dapat ditinjau ulang setelah siswa melakukan diskusi.
- 3) Diskusi
Diskusi dipandang sebagai dasar untuk membangkitkan gagasan-gagasan, menguji tujuan, mengevaluasi pemaknaan, dan mempertimbangkan efikasi atas strategi yang digunakan para siswa ketika membaca.
- 4) Self-monitoring
Para siswa didorong untuk mengungkapkan kebingungan mereka, melakukan interpretasi secara mandiri, dan melakukan diskusi tentang strategi untuk memahami bacaan secara baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Teknik ECOLA

Menurut Smith-Burke dalam (Tierney et al., 1990, p. 155), teknik pembelajaran ECOLA terdiri atas lima tahap atau langkah, yaitu:

- 1) Menentukan tujuan yang komunikatif
Guru dapat mendorong siswa untuk menentukan sendiri tujuan mereka dalam membaca. Penentuan tujuan dalam membaca dapat didasarkan pada pertimbangan tujuan penulis. Namun demikian, siswa dapat juga menentukan tujuan mereka dengan mempertimbangkan alasan guru ketika memberikan bahan bacaan.
- 2) Membaca dalam hati
Siswa diingatkan tentang tujuan mereka membaca sehingga memunculkan kesadaran bahwa mereka harus dapat mendukung interpretasi dengan ide-ide dari bacaan, yang didasarkan pada latar belakang pengetahuan atau alasan-alasan mereka. Smith-Burke menyarankan bahwa hal itu layak dilakukan untuk siswa yang berbeda dengan tujuan yang berbeda pula ketika membaca.
- 3) Mewujudkan pemahaman melalui aktivitas menulis

Tujuan dari tahap ini adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk melakukan self-monitoring dan mulai belajar mengungkapkan apa yang tidak mereka mengerti. Selama melakukan tahap ini, setiap siswa dan guru menuliskan tanggapan atas seluruh pertanyaan dan tujuan membaca. Dalam menuliskan tanggapan, siswa menjamin bahwa jawaban mereka akan terjamin kerahasiaannya. Siswa didorong untuk menginterpretasikan dan menuliskan segala sesuatu yang membingungkan. Untuk mengklarifikasi masalah-masalah yang ditemui tersebut, siswa didorong untuk bertanya pada siswa lain. Hal ini merupakan tanggung jawab siswa lain untuk menjelaskan bagaimana mereka menghadapi permasalahan tersebut.

4) Diskusi

Siswa diorganisasikan dalam kelompok yang tidak lebih dari empat orang dan diberi batas waktu tertentu. Mereka diharapkan mendiskusikan hasil interpretasi mereka, membandingkan tanggapan, dan mengubah kesimpulan mereka. Setiap siswa diharapkan saling bertukar gagasan dan menjelaskan alasan mereka.

5) Menulis dan membandingkan

Tahap terakhir yang harus ditempuh siswa, baik dalam kelompok kecil maupun secara individu, adalah memunculkan interpretasi yang lain. Jika hal tersebut dilakukan di dalam kelompok, maka konsensus yang terjadi harus diperkaya dengan diskusi dan kesepakatan. Setelah meninjau hasil interpretasi yang telah dilengkapi, para siswa didorong untuk mendiskusikan perubahan (interpretasi) yang telah dibuat untuk mengungkapkan strategi yang mereka temukan untuk membantu memahami bacaan.

(Abidin, 2012, pp. 82-83) lebih menyempurkan langkah pembelajaran metode ECOLA dengan menyampaikan bahwa langkah pembelajaran dengan metode ECOLA terdiri atas kegiatan prabaca, membaca dan pasca baca. Di setiap tahapan tersebut terdiri atas beberapa kegiatan, antara lain sebagai berikut:

1) Tahap Prabaca

(1) Menyunting tujuan komunikatif

Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan baca yang harus dicapai siswa. Secara jelas guru juga harus memberikan arahan kepada siswa tentang hal apa yang harus direspons oleh siswa, keputusan-keputusan yang harus dibuat siswa, dan menjelaskan bagaimana cara siswa membahas ide-ide kunci (misalnya melalui diskusi). Dengan kata lain pada tahap ini guru telah menentukan tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa setelah membaca wacana.

Pendidik dapat mendorong siswa atau mahasiswa agar melakukan diskusi di dalam kelas untuk menentukan tujuan membaca mereka. Para siswa atau mahasiswa yang menentukan sendiri tujuan mereka dalam membaca. Penentuan membaca dalam membaca dapat didasarkan pada pertimbangan tujuan penulis. Namun, siswa atau mahasiswa dapat menentukan tujuan mereka dengan mempertimbangkan alasan pendidik ketika memberikan bacaan. Dalam pembelajaran di SMP, peranan guru sangat penting untuk mengarahkan siswa dalam membaca. Hal ini harus dilakukan oleh guru karena dalam belajar di kelas harus berkaitan dengan SK dan KD standar isi.

(2) Tahap Membaca

(1) Membaca dalam hati.

Pada tahap ini, siswa membaca dalam hati wacana sejalan dengan tujuan baca dan tugas-tugas baca yang telah dijelaskan oleh guru.

Para peserta didik diingatkan dengan tujuan mereka membaca sehingga memunculkan kesadaran bahwa mereka harus dapat mendukung interpretasi mereka dengan ide-ide dari bacaan, yang didasarkan latar belakang pengetahuan atau alasan-alasan mereka. Smith-Burke melalui (Tierney et al., 1990, p. 155) dalam (Zuhdi, 2007, p. 162) menyarankan bahwa hal itu layak dilakukan untuk mahasiswa yang berbeda dengan tujuan yang berbeda pula ketika membaca. Dalam itu juga layak dilakukan oleh para siswa dalam membaca di kelas karena teknik bisa mengembangkan kemampuan membaca secara individual

(2) Kristalisasi pemahaman melalui kegiatan menulis.

Tahapan ini bertujuan agar siswa mampu memonitor dirinya sendiri tentang seberapa besar pemahamannya terhadap isi bacaan. Siswa harus menuliskan kesulitan-kesulitannya dalam memahami bacaan serta mengemukakan ketidakpahamannya atas isi bacaan. Selanjutnya siswa membuat respons sejalan dengan tujuan dan tugas-tugas yang diberikan guru pada tahap prabaca. Jika siswa tidak mampu menjawab pertanyaan/ tugas, mereka harus menulis segala sesuatu yang membuatnya bingung dan tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Yakinkan kepada siswa bahwa seluruh isi respons tersebut bersifat rahasia.

- (3) Mendiskusikan materi bacaan Pada tahap ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Tugas mereka adalah untuk membuat interpretasi atas wacana yang telah dibacanya sejalan dengan tujuan dan tugas yang diberikan guru. Pada tahap ini, siswa harus membandingkan respons yang dituliskannya dan jika perlu mengubah simpulan awal yang telah dibuatnya. Sekadar catatan, pada tahap ini, siswa yang tidak mampu membuat respons secara benar pada saat tahap ke-2 akan berusaha menggali pemahaman dari temannya sehingga ketika ia tidak mampu memahami isi bacaan, mereka harus membuat simpulan baru atas pemaknaan isi bacaan.

(4) Tahap Pascabaca

- (1) Menulis dan membandingkan hasil interpretasi. Pada tahap ini, siswa secara kelompok atau individu menyusun interpretasi kedua atas isi wacana sebagai hasil diskusi. Hasil interpretasi tersebut selanjutnya dibacakan di depan kelas dan ditanggapi oleh siswa dari kelompok lain. Jika ditemukan hal-hal yang masih keliru, siswa harus mampu memperbaiki tulisannya.

C. Kelebihan Teknik Pembelajaran ECOLA

Menurut Smith-Burke dalam (Tierney et al., 1990, p.157) menyatakan bahwa kelebihan dari metode ECOLA adalah sebagai berikut: 1) Guru dan siswa dapat saling memberikan umpan balik dalam proses diskusi; 2) Guru juga dapat memonitoring bagaimana siswa membaca dan bagaimana interpretasi para siswa terhadap bacaan. Sedangkan (Zuchdi, 2012, p. 120) mengemukakan bahwa kelebihan teknik pembelajaran ECOLA antara lain: 1) Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan; 2) Guru dapat melakukan proses monitoring terhadap hasil interpretasi; 3) Mendorong siswa untuk mendiskusikan strategi yang efektif untuk memperoleh pemahaman yang baik; 4) Mampu membangun kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam tim; 5) Suasana dalam proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyebarkan; dan 6) Siswa terlatih untuk memberikan respon dan argumentasi mereka menjadi lebih baik.

Referensi:

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tierney, R.J., Redence, J.E. & Dishner, E.K. (1990). *Reading Strategies and Practices A Compendium (3th Ed.)*. Boston: Simon dan Schuster.
- Zuhdi, Darmiyati. (2007). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.

METODE PEMBELAJARAN EKSPERIMEN

A. Deskripsi Metode Mengajar Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dimana peserta didik melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Dalam proses belajar mengajar dengan metode percobaan ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri mengenai suatu objek, keadaan atau proses sesuatu. Dengan demikian peserta didik dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran, atau mencoba mencari hukum atau dalil, dan menarik kesimpulan atas proses yang dialaminya itu. Menurut Sumantri & Permana, 1999, p.158), alasan penggunaan metode eksperimen antara lain: a Metode eksperimen diberikan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu. b Metode eksperimen dapat menumbuhkan cara berpikir rasional dan ilmiah.

Banyak definisi model pembelajaran eksperimen yang diberikan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) (Sagala, 2005, p. 220) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami untuk membuktikan sendiri sesuatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari. Metode eksperimen adalah suatu cara mengajar, di mana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru
- 2) (Djamarah & Zain, 2006, p. 84), mengatakan bahwa metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana peserta didik melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.
- 3) (Trianto, 2013, p. 199), mengatakan bahwa metode eksperimen adalah suatu cara mengajar, dimana peserta didik melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru.
- 4) (Rostiyah, 2012, p. 80), menyebutkan bahwa metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar, dimana peserta didik melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru.
- 5) (Darmadi, 2010, p. 176), mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat.
- 6) (Suparno, 2007, p. 77) mengatakan bahwa secara umum metode eksperimen merupakan suatu metode mengajar yang mengajak supaya siswa melakukan percobaan sebagai pembuktian, pengecekan bahwa teori yang sudah dipelajari itu memang benar.
- 7) (Sumantri & Permana, 1999, p. 157), diartikan sebagai cara belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan tersebut.

B. Tujuan Metode Eksperimen

Adapun tujuan dari metode eksperimen, menurut (Sumantri & Permana, 1999, p. 158), adalah:

- 1) Mengetahui bagaimana menarik kesimpulan dari berbagai fakta, informasi atau data yang berhasil dikumpulkan melalui pengamatan terhadap proses eksperimen;
- 2) Mengetahui bagaimana menarik kesimpulan dari fakta yang terdapat pada hasil eksperimen, melalui eksperimen yang sama;
- 3) Melatih siswa merancang, mempersiapkan, melaksanakan, dan melaporkan percobaan;

- 4) Melatih siswa menggunakan logika induktif untuk menarik kesimpulan dari fakta, informasi atau data yang terkumpul melalui percobaan.

Rostiyah (2012: 80), menjelaskan bahwa penggunaan metode eksperimen ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atas persoalan-persoalan yang dihadapinya dengan mengadakan percobaan sendiri;
- 2) Peserta didik dapat terlatih dalam cara berpikir yang ilmiah (scientific thinking); dan
- 3) Peserta didik dapat menemukan bukti kebenaran dari teori sesuatu yang sedang dipelajarinya.

B. Langkah-Langkah Metode Eksperimen

Menurut (Ramyulis, 2005, pp. 250-251), langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan eksperimen adalah sebagai berikut:

- 1) Menerangkan tujuan eksperimen;
- 2) Membicarakan terlebih dahulu masalah mana yang penting didahulukan dan mana yang harus dikemudiankan pelaksanaanya;
- 3) Sebelum eksperimen dilaksanakan terlebih dahulu guru harus menetapkan:
 - (1) Alat-alat mana yang diperlukan;
 - (2) Langkah-langkah apa yang harus ditempuh;
 - (3) Hal-hal apa yang harus dicatat;
 - (4) Variable-variabel mana yang harus dikontrol;
- 4) Setelah eksperimen berakhir guru harus:
 - (1) Menyimpulkan laporan mengenai eksperimen tersebut;
 - (2) Mengadakan tanya jawab dengan proses;
 - (3) Malaksanakan tes untuk menguji pengertian peserta didik.

Agar penggunaan metode eksperimen dapat berhasil, peserta didik yang akan melaksanakan eksperimen perlu memperhatikan prosedur sebagai berikut (Roetiyah, 2012, pp. 81-82), yaitu:

- 1) Perlu dijelaskan kepada peserta didik tentang tujuan eksperimen, mereka harus memahami masalah yang akan dibuktikan melalui eksperimen;
- 2) Kepada peserta didik perlu diterangkan pula tentang:
 - (1) Alat-alat serta bahan-bahan yang akan digunakan dalam percobaan;
 - (2) Agar tidak mengalami kegagalan peserta didik perlu mengetahui variable-variabel yang harus dikontrol dengan ketat;
 - (3) Ututan yang akan ditempuh sewaktu eksperimen berlangsung;
 - (4) Seluruh proses atau hal-hal yang penting saja yang akan dicatat;
 - (5) Perlu menetapkan bentuk catatan atau laporan berupa uraian, perhitungan, grafik dan sebagainya.
- 3) Selama eksperimen berlangsung, guru harus mengawasi pekerjaan peserta didik. Bila perlu memberikan saran atau pertanyaan yang menunjang kesempurnaan jalannya eksperimen.
- 4) Setelah eksperimen selesai guru harus mengumpulkan hasil penelitian peserta didik, mendiskusikannya ke kelas dan mengevaluasi dengan tes atau sekedar tanya jawab.

Menurut Palendeng dalam (Trianto, 2013, pp. 199-200), tahap-tahap dalam pembelajaran yang menggunakan metode eksperimen adalah sebagai berikut:

- 1) Percobaan awal, pembelajaran diawali dengan melakukan percobaan yang didemonstrasikan oleh guru atau dengan mengamati fenomena alam. Demonstrasi ini menampilkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi fisika yang akan dipelajari.
- 2) Pengamatan, merupakan kegiatan peserta didik saat guru melakukan percobaan. peserta didik diharapkan untuk mengamati dan mencatat peristiwa tersebut;

- 3) Hipotesis awal, peserta didik dapat merumuskan hipotesis sementara berdasarkan hasil pengamatannya;
- 4) Verifikasi, kegiatan untuk membuktikan kebenaran dari dugaan awal yang telah dirumuskan dan dilakukan melalui kerja kelompok. Peserta didik diharapkan merumuskan hasil percobaan dan membuat kesimpulan, selanjutnya dapat dilaporkan hasilnya;
- 5) Aplikasi konsep, setelah peserta didik merumuskan dan menemukan konsep, hasilnya diaplikasikan dalam kehidupannya. Kegiatan ini merupakan pematapan konsep yang telah dipelajari; dan
- 6) Evaluasi merupakan kegiatan akhir setelah selesai satu konsep.

Menurut (Moedjiono & Dimiyati, 1993, pp. 78-79), prosedur pemakaian metode eksperimen, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan pemakaian metode eksperimen, yang mencakup kegiatan-kegiatan:
 - (1) Menetapkan kesesuaian metode eksperimen terhadap tujuan-tujuan yang hendak dicapai;
 - (2) Menetapkan kebutuhan peralatan, bahan, dan sarana lain yang dibutuhkan dalam eksperimen sekaligus memeriksa ketersediaannya di sekolah;
 - (3) Mengadakan uji eksperimen (guru mengadakan eksperimen sendiri untuk menguji ketepatan proses dan hasilnya) sebelum menugaskan kepada siswa, sehingga dapat diketahui secara pasti kemungkinankemungkinan yang akan terjadi;
 - (4) Menyediakan peralatan, bahan, dan sarana lain yang dibutuhkan untuk eksperimen yang akan dilakukan; dan
 - (5) Menyediakan lembaran kerja.
- 2) Melaksanakan pemakaian metode eksperimen, dengan kegiatan-kegiatan:
 - (1) Mendiskusikan bersama seluruh siswa mengenai prosedur, peralatan, dan bahan untuk eksperimen serta hal-hal yang perlu diamati dan dicatat selama eksperimen;
 - (2) Membantu, membimbing, dan mengawasi eksperimen yang dilakukan oleh para siswa, di mana para siswa mengamati serta mencatat hal-hal yang dieksperimenkan, dan Para siswa membuat kesimpulan dan laporan tentang eksperimennya.
- 3) Tindak lanjut pemakaian metode eksperimen, melalui kegiatan-kegiatan:
 - (1) Mendiskusikan hambatan dan hasil-hasil eksperimen;
 - (2) Membersihkan dan menyimpan peralatan, bahan atau saran lainnya; dan
 - (3) Evaluasi akhir eksperimen oleh guru.

Pelaksanaan metode eksperimen dapat berjalan dengan efektif dan efisien, apabila guru memperhartiakan beberapa hal berikut ini (Roetiyah, 2012, pp. 81-82):

- 1) Dalam eksperimen setiap peserta didik harus mengadakan percobaan, maka jumlah alat ydan bahan atau materi percobaan harus cukup bagi setia peserta didik;
- 2) Agar eksperimen itu tidak gagal dan peserta didik menemukan bukti yang meyakinkan atau mungkin hasilnya tidak membahayakan, maka kondisi alat dan butu bahan bercobaan yang digunakan haruslah baik dan bersih;
- 3) Peserta didik dalam eksperimen adalah sedang belajar dan berlatih, maka perlu diberi petunjuk yang jelas, sebab mereka disamping memperoleh pengetahuan, mengalami serta keterampilan, juga kematangan jiwa dan sikap perlu diperhitungkan ooleh guru dalam memilih obyek eksperimen;
- 4) Perlu dimengerti juga bahwa tidak semua masalah bisa dieksperimenkan, seperti masalah yang mengenai kejiwaan, beberapa segi kehidupan social dan keyakinan manusia. kemungkinan lain karena sangat terbatasnya suatu alat, sehingga masalah iti tidak bisa diadakan percobaan katena alatnya belum ada.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode Eksperimen

Setiap model, metode ataupun strategi pembelajaran termasuk metode eksperimen mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

- 1) Kelebihan metode eksperimen menurut para ahli:
 - (1) Menurut (Sagala, 2010, pp. 220-221), kelebihan metode eksperimen antara lain:
 - a) Metode ini dapat membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya sendiri dari pada hanya menerima kata guru atau buku saja;
 - b) Dapat mengembangkan sikap mengadakan studi eksploratis tentang sains dan teknologi, suatu sikap dari seseorang ilmuwan;
 - c) Metode ini didukung oleh asas-asas didaktik modern antara lain: (a) siswa belajar dengan mengalami atau mengamati sendiri proses atau kejadian; (b) siswa terhindar jauh dari verbalisme; (c) memperkaya pengalaman dengan hal-hal yang bersifat objektif dan realistik; (d) mengembangkan sikap berpikir ilmiah (e) hasil belajar akan tahan lama dan internalisasi.
 - (2) Menurut (Djamarah & Zain, 2006, pp. 84-85), kelebihan metode eksperimen adalah sebagai berikut:
 - a) Membuat peserta didik lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya;
 - b) Dalam membina peserta didik untuk membuat terobosan baru dengan penemuan dari hasil percobaannya dan bermanfaat bagi kehidupan manusia; dan
 - c) Hasil-hasil percobaan yang berharga dapat dimanfaatkan untuk kemakmuran umat manusia.
 - (3) Menurut (Rostiyah, 2012, pp. 81), kelebihan metode eksperimen diantaranya:
 - a) Dengan eksperimen peserta didik terlatih menggunakan metode ilmiah dalam menghadapi segala masalah, sehingga tidak mudah percaya pada sesuatu yang belum pasti kebenarannya, dan tidak mudah percaya pula kata orang, sebelum ia membuktikan kebenarannya;
 - b) Mereka lebih aktif berpikir dan berbuat, hal manan itu sangat dikehendaki oleh kegiatan belajar mengajar yang modern, di mana siswa lebih banyak aktif belajar sendiri dengan bimbingan guru;
 - c) Peserta didik dalam melaksanakan proses eksperimen di samping memperoleh ilmu pengetahuan, juga menemukan pengalaman praktis serta ketrampilan dalam menggunakan alat-alat percobaan; dan
 - d) Dengan eksperimen peserta didik membuktikan sendiri kebenaran sesuatu teori, sehingga akan mengubah sikap mereka yang tahayul, ialah peristiwa-peristiwa yang tidak masuk akal.
 - (4) (Moedjiono & Dimiyati, 1992, pp. 78): 1) Siswa secara aktif terlibat mengumpulkan fakta, informasi atau data yang diperlukannya melalui percobaan yang dilakukan. 2) Siswa memperoleh kesempatan untuk membuktikan kebenaran teoritis secara empiris melalui eksperimen, sehingga siswa terlatih membuktikan ilmu secara ilmiah. 3) Siswa berkesempatan untuk melaksanakan prosedur metode ilmiah dalam rangka menguji kebenaran hipotesis-hipotesis
- 2) Kekurangan metode eksperimen menurut para ahli
 - (1) (Djamarah & Zain, 2006, pp. 84-85), kelemahan metode eksperimen antara lain:
 - a) Metode ini lebih sesuai untuk bidang-bidang sains dan teknologi;
 - b) Metode ini memerlukan berbagai fasilitas peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah diperoleh dan kadang kala mahal;
 - c) Metode ini menuntut ketelitian, keuletan, dan ketabahan;
 - d) Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan karena mungkin ada faktor-faktor tertentu yang berada di luar jangkauan kemampuan atau pengendalian.

Referensi

- Darmadi, Hamid. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moedjiono, Moh. Dimiyati. 1991/1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Diektorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Ramyulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

- Rostiyah NK. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, Sayiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Afabeta.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. (2007). *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar. (1999). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

METODE PEMBELAJARAN EKSPOSITORI

A. Definisi Metode Pembelajaran Ekspositori

Istilah ekspositori berasal dari konsep eksposisi yang berarti memberi penjelasan. Dalam konteks pembelajaran, ekspositori merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan dan informasi-informasi penting lainnya kepada para pembelajar. Menurut Suryani dan Agung, strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru, karena dalam strategi ini guru memegang peranan penting dan sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran dapat dikuasai siswa dengan baik. Sasaran utama strategi ini adalah kemampuan intelektual siswa, sedangkan kemampuan personal dan kemampuan sosial belum tersentuh (Suryani & Agung, 2012, pp. 106).

Metode ekspositori adalah cara penyampaian pelajaran dari seorang pendidik kepada peserta didik di dalam kelas dengan cara berbicara di awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal disertai tanya jawab. Pendidik dapat memeriksa pekerjaan peserta didik secara individual, menerangkan lagi kepada peserta didik apabila dirasakan banyak peserta didik yang belum paham mengenai materi. Kegiatan peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi peserta didik juga menyelesaikan latihan soal dan bertanya bila belum mengerti. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran ekspositori adalah metode pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang pendidik kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Killen menamakan model ekspositori ini dengan istilah model pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena dalam model ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh pendidik. Peserta didik tidak dituntut untuk menemukan materi itu (Sanjaya, 2006, p. 179). Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani dan Agung yang menyebutkan bahwa strategi pembelajaran ekspositori sering disebut juga strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena materi pelajaran langsung diberikan guru, dan guru mengolah secara tuntas pesan tersebut dan selanjutnya peserta didik dituntut untuk menguasai materi tersebut (Suryani & Agung, 2012, p. 106).

Berikut ini definisi metode ekspositori dari berbagai pendapat, sebagai berikut:

- 1) (Chalish, 2011, p. 24), mengatakan metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Siswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.
- 2) Strategi pembelajaran ekspositori yaitu yang dimana penyampaian materinya itu lebih menekankan pada verbal, lisan atau tutur kata gurunya. Dalam strategi ini penyampaian materi disampaikan langsung oleh guru, maka sering juga disebut dengan strategi "chalk and talk" (Mulyono, 2012, p. 75).
- 3) (Majid, 2013, p. 216) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi secara optimal. Dalam strategi ini, materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi tersebut
- 4) Direktorat Tenaga Kependidikan (2008), menyebutkan bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk

menemukan materi itu. Materi pelajaran seakanakan sudah jadi. Karena strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan strategi "*chalk and talk*".

Model ekspositori sama seperti model ceramah. Kedua model ini menjadikan pendidik sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran). Dominasi pendidik dalam kegiatan belajar-mengajar model ceramah lebih terpusat pada pendidik dari pada model ekspositori. Pada model ekspositori peserta didik lebih aktif dari pada model ceramah. Peserta didik mengerjakan latihan soal sendiri, mungkin juga saling bertanya dan mengerjakan bersama dengan peserta didik lain, atau disuruh membuatnya dipapan tulis (Suherman, 2001: 171). Namun demikian, metode ekspositori dan metode ceramah memiliki perbedaan, yaitu metode ekspositori bisa menggunakan metode ceramah sekaligus tanya jawab bahkan diskusi dengan memanfaatkan sumberdaya yang tersedia termasuk menggunakan media pembelajaran (Sanjaya, 2009, p.187)

B. Konsep Strategi Pembelajaran Ekspositori

Menurut (Nur, 1990, p. 88), strategi pembelajaran ekspositori memiliki konsep dasar yang merupakan karakteristik dari strategi pembelajaran tersebut, antara lain:

- 1) Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi pelajaran secara optimal. Strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan istilah "*chalk and talk*";
- 2) Strategi ekspositori dilakukan dengan penyampaian mata pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering orang mengidentikannya dengan ceramah;
- 3) Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang; dan
- 4) Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkap kembali materi yang telah diuraikan.103

C. Prinsip-prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran Ekspositori

(Majid, 2013, p. 217), menjelaskan terdapat beberapa prinsip strategi pembelajaran ekspositori dalam pelaksanaannya, antara lain:

- (1) Berorientasi pada tujuan

Tujuan harus menjadi pertimbangan utama dalam penggunaan strategi ini, karena itu sebelum strategi ini diterapkan terlebih dahulu guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur.

- (2) Prinsip komunikasi

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi, yang menunjuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang ingin disampaikan dalam hal ini adalah materi pelajaran yang diorganisir dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam proses komunikasi guru berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa berfungsi sebagai penerima pesan. Sistem komunikasi dikatakan efektif apabila pesan tersebut dapat mudah ditangkap oleh penerima pesan secara utuh. Sebaliknya, sistem komunikasi dikatakan tidak efektif, manakala penerima pesan tidak dapat menangkap setiap pesan yang disampaikan.

- (3) Prinsip kesiapan

Siswa dapat menerima informasi sebagai stimulus yang kita berikan, terlebih dahulu kita harus memosisikan mereka dalam keadaan siap baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran. Jangan mulai kita sajikan mata pelajaran, manakala siswa belum siap untuk menerimanya.

- (4) Prinsip berkelanjutan

Proses pembelajaran ekspositori harus dapat mendorong siswa untuk mau mempelajari materi pelajaran lebih lanjut. Pembelajaran bukan hanya berlangsung pada saat itu, akan tetapi juga untuk waktu selanjutnya.

D. Langkah-langkah Strategi Ekspositori

Menurut (Sanjaya, 2009, p. 302), metode ekspositori memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Persiapan.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan ekspositori sangat bergantung pada langkah persiapan. Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan persiapan adalah:

- (1) Mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif;
- (2) Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar;
- (3) Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa;
- (4) Menciptakan iklim dan suasana yang terbuka;
- (5) Memberikan sugesti yang positif; dan
- (6) Mulailah dengan membuka tujuan yang harus dicapai;

2) Penyajian.

Tahap ini merupakan langkah penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan yang harus dipikirkan oleh guru dalam penyampaian ini adalah bagaimana agar materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa.

3) Menghubungkan.

Pada tahap ini dilakukan menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal yang memungkinkan siswa untuk menangkap keterkaitan yang telah dimiliki.

4) Menyimpulkan.

Menyimpulkan bertujuan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan langkah penyimpulan adalah langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositori. Sebab melalui langkah siswa akan dapat mengambil intisari proses penyajian.

5) Penerapan.

Langkah penerapan ini merupakan langkah yang penting dari proses pembelajaran ekspositori sebab melalui langkah ini guru dapat menyimpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran oleh siswa.

Menurut (Suyadi, 2013, p. 154) ada beberapa prosedur dalam penerapan strategi ekspositori yaitu sebagai berikut:

1) Persiapan

Langkah persiapan adalah langkah yang sangat penting dalam ekspositori, karena pembelajaran dengan menggunakan strategi ini sangat bergantung pada langkah persiapan. Beberapa hal yang harus dilakukan pada langkah ini antara lain:

- (1) Memberikan sugesti yang positif dan menghindari kata-kata negative yang dapat menurunkan citra diri atau kepercayaan diri siswa;
- (2) Memulai pelajaran dengan mengemukakan tujuan yang ingin dicapai;
- (3) Menggali wawasan dasar atau pengalaman individual siswa berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Kegiatan itu mirip seperti penjajagan medan atau mengenal kemampuan siswa sejak awal.

2) Penyajian Dan Penjelasan Materi

Langkah penyajian adalah menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan secara jelas. Satu hal yang harus diperhatikan oleh pendidik atau guru pada langkah ini (menjelaskan dan

menyajikan materi) adalah bagaimana agar materi pelajaran dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh seluruh siswa. Oleh karena itu terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan langkah penyajian ini, yakni:

- (1) Penggunaan bahasa harus lugas, jelas dan mudah dipahami;
- (2) Intonasi atau mimik suara sesuai isi materi yang disampaikan;
- (3) Menjaga kontak mata dengan siswa; dan
- (4) Menggunakan lelucon yang menyenangkan.

3) Korelasi

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa dengan hal-hal lain yang memungkinkan mereka mereka dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang utuh.

4) Menyimpulkan

Menyimpulkan adalah tahap akhir dalam proses pembelajaran. Kegiatan penyimpulan dimaksudkan untuk memahami inti dari seluruh materi yang dibahas atau disajikan. Langkah penyimpulan ini merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositori, sebab pada langkah menyimpulkan ini siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian.

5) Mengaplikasikan

Tahap akhir dari strategi ekspositori adalah aplikasi atau aktualisasi materi yang disampaikan guru dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja langkah ini harus diawali dari pemahaman yang matang tentang materi yang diajarkan guru kepada siswa. Dengan demikian, strategi pembelajaran ekspositori tidak sekedar ceramah dan mengembangkan ranah kognitif siswa, tetapi mengembangkan juga ranah afektif dan psikomotor.

C. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Ekspositori

Metode pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada pendidik, dikatakan demikian sebab dalam metode ini pendidik memegang peranan yang sangat penting atau dominan.

Menurut (Sanjaya, 2006, pp. 188-189) strategi pembelajaran ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang banyak dan sering digunakan. Hal ini disebabkan karena strategi ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya dijelaskan di bawah ini.

- 1) Dengan strategi pembelajaran ekspositori guru dapat mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan;
- 2) Strategi pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas sementara waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas;
- 3) Dalam pembelajaran ekspositori selain siswa dapat mendengar melalui lisan tentang suatu materi pelajaran sekaligus siswa dapat melihat mengobservasi melalui pelaksanaan presentasi; dan
- 4) Strategi pembelajaran ekspositori dapat digunakan untuk ukuran kelas besar.

Di samping memiliki keunggulan, strategi ekspositori memiliki kelemahan, di antaranya disebutkan di bawah ini.

- 1) Strategi pembelajaran ekspositori hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik. Untuk siswa yang tidak memiliki kemampuan mendengar dan menyimak dengan baik perlu diterapkan strategi pembelajaran lain;
- 2) Strategi pembelajaran ekspositori tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap siswa baik perbedaan kemampuan, perbedaan kemampuan, minat, bakat serta gaya belajar;

- 3) Karena strategi pembelajaran ekspositori lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis;
- 4) Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung kepada kemampuan yang dimiliki guru. Seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi, berbagai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan mengelola kelas; dan
- 5) Karena gaya komunikasi strategi pembelajaran lebih banyak terjadi satu arah maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran akan sangat terbatas pula. Selain itu komunikasi satu arah dapat mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa akan terbatas pada apa yang disampaikan guru.

Menurut (Mulyono, 2012, pp. 77), strategi ini sering digunakan, beberapa keunggulan strategi ekspositori sebagai berikut:

- 1) Guru dapat mengontrol urutan dan keluasan materi yang akan disampaikan;
- 2) Strategi yang sangat efektif bila digunakan yang cakupan materinya luas;
- 3) Dapat digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran siswa yang besar.

Di samping memiliki keunggulan, strategi ekspositori juga memiliki kelemahan diantaranya:

- 1) Lebih banyak dilakukan dengan ceramah;
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung kemampuan guru; dan
- 3) Kesempatan untuk mengontrol pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran akan sangat terbatas

Referensi

- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Chalish, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Depdiknas.
- Nur, Sunardi. (1990). *Strategi Dalam Pembelajaran: Menjadi Pendidik Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suherman, Erman dkk. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

METODE PEMBELAJARAN ESTAFET WRITING

A. Definisi Metode Pembelajaran *Estafet Writing*

Estafet writing atau menulis berantai adalah merupakan metode pembelajaran *learning by doing* atau *active learning* yang melibatkan peserta didik secara aktif menulis karangan narasi dengan cara bersama-sama atau berantai (Cahyono, 2011, p. 14). Pada metode *estafet writing*, peserta didik bekerja secara berkelompok. Setiap kelompok menuangkan perasaannya ke dalam penggalan teks. Hal itu dilakukan secara berantai. Keberhasilan peserta didik satu akan berpengaruh pada keberhasilan peserta didik yang menjadi pasangannya. Secara bergantian peserta didik menuliskan sebuah penggalan-penggalan bagian teks yang telah ditentukan. Pada akhir pembelajaran akan menghasilkan teks utuh yang ditulis secara berantai oleh para peserta didik. Pembelajaran menulis pantun puisi dengan menggunakan metode *estafet writing* ini sangat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat dirasakan oleh peserta didik.

Metode ini bertujuan agar peserta didik mengasosiasikan belajar sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan. Para peserta didik diberi kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui tulisan-tulisan imajinatif yang dihasilkan bersama teman-teman sekelasnya. Metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik belajar aktif secara bersama-sama, berkelompok maupun individu. Kegiatan pembelajaran menulis dengan menggunakan metode *estafet writing* ini dapat menghasilkan sebuah produk, berupa sebuah tulisan karangan sederhana. Produk karangan tersebut merupakan karya bersama, karena karangan narasi tersebut dihasilkan dari kegiatan menulis secara bersama-sama. Suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat dirasakan peserta didik. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengekspresikan imajinasinya melalui tulisan-tulisan yang dihasilkannya. Berkaitan dengan suasana belajar, (Depdiknas, 2003, p. 25) menjelaskan bahwa belajar melibatkan perasaan. Suasana menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal jika dalam keadaan tertekan.

Menurut (Supendi, 2008, p. 120) metode *estafet writing* mampu mengilustrasikan informasi yang diperoleh saat mengambil tindakan penting berdasarkan informasi tersebut. Menurut Rosyid (2011) dalam (Supendi, 2008, p. 120), metode *estafet writing* kelebihan metode *estafet writing* ini yaitu melibatkan peserta didik belajar dengan cara bersama-sama, tetapi tidak secara berkelompok. Kegiatan menulis dengan menggunakan metode pembelajaran ini membuat peserta didik aktif mengembangkan daya khayalnya, berimajinasi, dan langsung menghasilkan sebuah produk berupa pantun puisi. Menurut (Heriawan, 2012, p. 148) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *estafet writing* ini dilakukan sebagai langkah memotivasi siswa dalam mengembangkan imajinasinya untuk menulis karangan yang akan dilaksanakan secara individu.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode *Estafet Writing*

Menurut (Syathariah, 2011, p. 42), Sebelum memulai metode *estafet writing*, guru menjelaskan sebuah tema dan materi yang akan diajarkan. Setelah itu, kemudian guru menerapkan langkah-langkah dari metode pembelajaran menulis berantai atau *estafet writing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru meminta peserta didik membuat kelompok yang berjumlah 5-6 orang.
- 2) Setelah itu guru meminta peserta didik membuat satu kalimat pembuka.
- 3) Setelah peserta didik menulis kalimat pembuka, peserta didik itu menjadi orang pertama. Kemudian pada hitungan pertama, guru memberikan perintah untuk mengangkat tinggi buku milik peserta didik masing-masing, pada hitungan kedua guru menyuruh peserta didik menyerahkan buku miliknya ke teman sebelah kanannya.

- 4) Peserta didik tersebut menjadi orang ke dua yang harus melanjutkan karangan temannya dengan menambahkan satu kalimat lanjutan. Peserta didik wajib melihat kalimat sebelumnya untuk melanjutkan karangan berikutnya.
- 5) Setelah orang kedua selesai, guru kembali melakukan hitungan untuk diserahkan kepada teman sebelah kanannya, begitu seterusnya berputar searah jarum jam, hingga waktu yang ditentukan oleh guru.
- 6) Setelah waktu yang ditentukan guru selesai, buku latihan harus dikembalikan kepada pemilik awalnya. Pemilik buku membaca hasil karangan yang ditulis secara berantai dan menandai kalimat-kalimat yang sumbang atau tidak nyambung.
- 7) Guru menyuruh salah satu peserta didik menuliskan hasil menulis berantai dipapan tulis,
- 8) Guru dan peserta didik mengoreksi secara bersama.

(Syatariah, 2009), memberikan langkah-langkah menulis puisi dengan metode berantai atau *estafet writing*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dibentuk beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa;
- 2) Siswa diminta menentukan tema bebas yang akan dikembangkan menjadi puisi; langkah selanjutnya, siswa yang pertama mulai menuliskan bait pertama yang isinya sesuai dengan tema dan judul yang sudah ditentukan sebelumnya;
- 3) Pada setiap akhir bait, siswa menuliskan namanya;
- 4) Setelah siswa yang pertama menyelesaikan bait yang pertama, mereka diminta untuk menyerahkan atau memindahkan buku kepada teman disebelah kanannya;
- 5) Siswa yang menerima buku tersebut diharuskan membaca hasil puisi yang sudah dituliskan teman sebelumnya. Kemudian setiap siswa diminta meneruskan atau menyambung puisi tersebut dengan cara menuliskan dibait kedua. Setiap akhir bait siswa menuliskan namanya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemilik bait yang tidak koheren atau tidak sesuai dengan bait puisi yang sebelumnya;
- 6) Setelah siswa kedua melanjutkan puisi teman sebelahnyanya, buku diputar kepada teman berikutnya searah jarum jam sampai batas waktu yang ditentukan oleh guru. Setiap siswa wajib membaca puisi dari awal puisi yang akan dilanjutkannya tersebut. Dan begitu seterusnya;
- 7) Langkah selanjutnya, hasil puisi yang dikerjakan secara berantai tersebut dibahas dengan kelompoknya, kemudian menandai kalimat-kalimat yang sumbang atau tidak sesuai dengan kalimat sebelumnya;
- 8) Setelah merevisi puisi tersebut, kemudian anggota kelompok memberi judul yang tepat untuk puisi yang sudah dikerjakan secara berantai; dan
- 9) Salah satu siswa mewakili untuk membacakan hasil puisi dengan suara nyaring dan selanjutnya ditanggapi oleh siswa lain

(Supendi, 2008, p. 120), menyampaikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan *estafet writing* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bekerja secara berkelompok terdiri dari 4 peserta didik, setiap kelompok diberikan kartu pintar sebagai pedoman menentukan tema
- 2) Anggota kelompok ke-1 menuliskan sampiran baris pertama kemudian disambung oleh anggota kelompok ke-2 menuliskan sampiran baris kedua
- 3) Anggota kelompok ke-3 dan ke-4 meneruskan (menyambung) sampiran pantun puisi tersebut dengan cara menambah isi pada baris ketiga dan keempat pantun puisi sesuai kartu pintar yang diterima oleh setiap peserta didik.
- 4) Setelah kegiatan *estafet writing* selesai, setiap peserta didik diminta mengumpulkan kertas tersebut kepada guru.
- 5) Peserta didik bersama guru membahas pantun puisi yang di *estafet writing* itu secara keseluruhan dan menandai hal yang tidak benar atau yang tidak sesuai dengan struktur dan kaidah bahasa teks pantun puisi.

- 6) Setiap peserta didik diminta merevisi hasil karya mereka dan hasil kerja akan ditempelkan pada majalah dinding bahasa Indonesia.
- 7) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh sang tokoh; apa-apa yang telah dibuat, yang telah dibuat oleh sang tokoh; apa yang telah terjadi, terjadi pada tokoh khusus; atau untuk memecahkan masalah, masalah yang dibuat sang tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta.
- 8) Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau dialami sang tokoh dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh sang tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama.
- 9) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua dan ketiga/ seterusnya. Setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian, kejadian buat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita.
- 10) Membaca untuk menemukan dan mengetahui apa dan mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk mengumpulkan, membaca inferensi
- 11) Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan.
- 12) Membaca untuk menemukan apakah sang tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apa kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh sang tokoh, atau bekerja seperti sang tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi.
- 13) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya sang tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, bagaimana sang tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode Mengajar *Estafet Writing*

Kelebihan metode *estafet writing* menurut (Syathariah, 2011, p. 43) yaitu:

- 1) Membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran;
- 2) Membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan;
- 3) Peserta didik lebih cermat dalam melaksanakan pembelajaran;
- 4) Belajar secara kelompok dengan metode estafet writing dapat memotivasi peserta didik yang tidak bisa menjadi bisa;
- 5) Dalam pembelajaran menulis cerpen, puisi atau karangan, peserta didik dapat aktif menuangkan imajinasinya, meneruskan kalimat-kalimat yang terlebih dulu dituliskan oleh temannya.

Sedangkan kelemahan dari metode estafet writing menurut Syathariah (2011: 44) yaitu:

- 1) Waktu yang dibatasi dalam penerapan metode estafet writing dalam pembelajaran;
- 2) Peserta didik terkesan terburu-buru dalam penerapan materi dengan menggunakan metode *estafet writing*;
- 3) Suasana kelas cenderung gaduh, karena keaktifan peserta didik. Hal ini dapat diatasi dengan cara guru harus selalu sigap membantu peserta didik yang mengalami kebingungan, peserta didik juga harus memperhatikan penjelasan guru dari awal agar tidak terjadi kebingungan.

Menurut (Supendi, 2008, p.120) metode *estafet writing* mampu mengilustrasikan informasi yang diperoleh saat mengambil tindakan penting berdasarkan informasi tersebut. Di Samping itu, metode ini memiliki banyak kelebihan, di antaranya:

- 1) Membuat peserta didik dan antusias dalam pembelajaran.
- 2) Membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
- 3) Peserta didik dapat lebih cermat dalam melaksanakan pembelajaran.
- 4) Belajar secara kelompok dalam metode *estafet writing* dapat memotivasi siswa yang tidak bisa menjadi bisa, anak yang malas menjadi rajin, dan anak yang main-main dalam belajar lebih serius lagi.
- 5) Dalam pembelajaran menulis puisi lama khususnya pantun puisi, peserta didik dapat aktif menuangkan imajinasinya, meneruskan baris yang telah lebih dulu ditulis teman-temannya.
- 6) Peserta didik dapat belajar menghargai keberhasilan oranglain dan menerima kekalahan dengan lapang dada.

Di samping memiliki kelebihan, metode ini pun memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Waktu yang terbatas dalam penerapan metode *estafet writing* dalam pembelajaran.
- 2) Peserta didik terburu-buru dalam penerapan metode *estafet writing*.
- 3) Suasana pembelajaran cenderung gaduh karena keaktifan peserta didik.

Referensi:

Cahyono, A. (2011). Pembelajaran Menulis Sastra dengan Metode Estafet Writing diSMA..<http://bastind.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2013/02/RiseCahyono.pdf>

Heriawan, A., Darmajari., & Senjaya, A. (2012). Metodologi pembelajaran kajian teoritis praktis. Banten: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru)

Supendi, Pepen. (2008). *Fun Game: 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Swadaya

Syathariah, S. (2009). *Menulis Berantai Sebagai Metode Inovatif*. Pekanbaru: CPI Rumbai.

Syathariah, S. (2011). *Estafet Writing (Menulis Berantai)*. Yogyakarta: LeutikaPrio.

MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Everyone is A Teacher Here*

Everyone is A Teacher Here artinya semua bisa menjadi guru. Model pembelajaran ini sangat tepat untuk merangsang partisipasi kelas baik secara keseluruhan ataupun secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya, sehingga siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Jadi *Everyone Is A Teacher Here* merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain (Siberman, 2009, p. 171). Dalam pembelajaran seorang guru tidak cukup hanya menyampaikan pengetahuan saja. Akan tetapi juga harus mampu menciptakan suasana kelas yang penuh perhatian, sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan tercapai tujuan yang optimal. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan model yang terbaik yang akan digunakan. Model, dalam bahasa Arab dikenal dengan *Thariqah* yang berarti langkah-langkah yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan (Ramayulis, 2005, p. 2)

Everyone is a teacher here merupakan sebuah model yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Model ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai “pengajar” terhadap peserta didik lain (Atmadi dan Setyaningsih, 2000: 7). Model *everyone is a teacher here* juga sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Model ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan strategi ini, peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Zaeni dkk., 2008: 60)

Adapun tujuan dari model *Everyone is A Teacher Here* Melalui model *everyone is a teacher here* diharapkan peserta didik akan lebih bergairah dan senang dalam menerima pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang pada gilirannya tujuan pembelajaran SKI dapat tercapai. Dengan demikian melalui model *everyone is a teacher here* tersebut, hasil yang diharapkan adalah: 1) Bagi setiap individu dari masing – masing peserta didik berani mengemukakan pendapat melalui jawaban atas pertanyaan yang telah dibuatnya. 2) Mampu mengemukakan pendapat melalui tulisan dan menyatakannya di depan kelas. 3) Peserta didik lain berani mengemukakan pendapat dan menyatakan kesalahan jawaban dari kelompok lain. 4) Terlatih dalam menyimpulkan masalah dan hasil kajian pada masalah yang dikaji.

B. Langkah – langkah Pembelajaran Model *Everyone is A Teacher Here*

Menurut Ismail (2011: 74), model *everyone is a teacher here* memiliki langkah-langkah pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagikan kertas kepada setiap peserta didik dan mintalah mereka untuk menuliskan sebuah pertanyaan tentang materi pokok yang telah atau sedang dipelajari, atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan dalam kelas.
- 2) Kumpulkan kertas-kertas tersebut, dikocok dan dibagikan kembali secara acak kepada masing-masing peserta didik dan diusahakan pertanyaan tidak kembali kepada yang bersangkutan.
- 3) Mintalah mereka membaca dan memahami pertanyaan di kertas masing- masing, sambil memikirkan jawabannya.
- 4) Undanglah sukarelawan untuk membacakan pertanyaan yang ada di tangannya (untuk menciptakan budaya bertanya, upayakan memotivasi peserta didik untuk angkat tangan bagi yang siap membaca-tanpa langsung menunjuknya).

- 5) Mintalah dia memberikan respon (jawaban/penjelasan) atas pertanyaan atau permasalahan tersebut, kemudian mintalah kepada teman sekelasnya untuk memberi pendapat atau melengkapi jawabannya.
- 6) Berikan apresiasi (pujian) terhadap setiap jawaban/tanggapan peserta didik agar termotivasi dan tidak takut salah.
- 7) Kembangkan diskusi secara lebih lanjut dengan cara siswa bergantian membacakan pertanyaan di tangan masing-masing sesuai waktu yang tersedia.

Adapaun langkah – langkah pelaksanaan strategi *Everyone Is A teacher Here* menurut (Sibermani, 2006, pp. 238-239)), adalah sebagai berikut: a. Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa. Mintalah para siswa menulis sebuah pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas atau topik khusus yang akan mereka bahas dan diskusikan di kelas. b. Kumpulkan kartu, kocok dan bagikan satu pada setiap siswa. Mintalah mereka untuk membaca diam – diam pertanyaan atau topik pada kartu dan pikirkan satu jawaban. c. Panggilah sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respon. d. Setelah diberi respon, mintalah pada siswa yang lain di dalam kelas untuk menambah atau menyangkal apa yang telah disumbangkan sukarelawan e. Lanjutkan selama masih ada sukarelawan, kalau tidak ada tunjuk dari salah satu siswa.

C. Kelebihan dan Kekurangan *Model Everyone is A Teacher Here*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk model pembelajaran model *everyone is a teacher here*. Menurut (Sanjaya, 2008, p. 249), model pembelajaran ini kelebihan, diantaranya:

- 1) Melalui strategi pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.
- 2) Strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 3) Strategi pembelajaran kooperatif membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 4) Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Strategi pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Melalui strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- 7) Strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
- 8) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Sedangkan kekurangan model pembelajarn ini, menurut (Sanjaya, 2008, p. 250), antara lain:

- 1) Untuk memahami dan mengerti filosofis strategi pembelajaran kooperatif memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat *cooperative learning*. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.

- 2) Ciri utama dari strategi pembelajaran kooperatif adalah siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer teaching yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang harus dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- 3) Penilaian yang diberikan dalam strategi pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- 4) Keberhasilan strategi pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan, hal ini tidak mungkin tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.
- 5) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui strategi pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam strategi pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.

Pendapat lain disampaikan (Djamarah & Zain, 1997, p. 107), bahwa kelebihan strategi Everyone Is A Teacher Here, antara lain: 1). Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, dan yang mengantuk menjadi segar; 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan. 3). Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat. Adapun kelemahan dari strategi Everyone Is A Teacher Here adalah : a. Memerlukan banyak waktu. b. Siswa merasa takut apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang. c. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami.

Referensi

- Ramayulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Atmadi, A. dan Setyaningsih, Y. (2000). *Transformasi Pendidikan Memasuki Millenium Ketiga*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zaeni, Hisyam; Munthe, Bermawy dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Ismail. (2011). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSail Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, Melvin L. (1997). *Active learning 101 Cara Belajar siswa aktif*. Bandung: Nuansa.
- Silberman, Melvin L. (2009). *Active learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Intan Madani.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Example Non Example*

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang dalam satu kelompok, sehingga setiap anggota bertanggung jawab atas setiap penguasaan komponen-komponen yang ditugaskan sebaik-baiknya, sehingga menyebabkan tumbuhnya rasa senang dalam proses belajar mengajar, serta dapat menjadikan siswa lebih semangat belajar karena dapat melihat secara langsung. Dalam sistem sosial, guru selalu mengamati semua yang dilakukan tiap kelompok agar kegiatan berjalan lancar. Dalam model ini, guru tidak banyak menjelaskan tentang materi, guru hanya menyiapkan materi yang berupa gambar-gambar untuk memfasilitasi anak dalam mendiskusikan sebuah materi dan dilakukan secara berkelompok.

Banyak definisi yang diberikan oleh para ahli terkait model pembelajaran *example non example*, di antaranya:

- 1) (Hamdani, 2011, p. 94), mengatakan bahwa model pembelajaran *example non example* adalah metode pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh, yang dapat di peroleh dari atau gambar yang relevan dengan kompetensi dasar.
- 2) (Huda, 2013, p. 234), mengatakan bahwa metode *example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Gambar yang digunakan dalam strategi ini ditampilkan melalui proyektor ataupun yang paling sederhana adalah poster. Gambar yang kita gunakan haruslah jelas dan kelihatan dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas (Hamadayama, 2014: 99)
- 3) (Hamzah, 2009, p. 113) menyatakan bahwa model pembelajaran *examples non examples* ini terdiri dari dua kata yaitu *examples* yang berarti memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non examples* adalah memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.
- 4) (Suprijono, 2016, pp. 125-126), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *example non example* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendiskusikan materi yang diberikan oleh guru melalui gambar.
- 5) (Kurniawan, 2013, p. 15), menyebutkan bahwa *example non example* dianggap perlu dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya dari pada sifat fisiknya. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *example non example* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.
- 6) (Ibrahim, 2000, p. 25), mengatakan bahwa model *examples non examples* merupakan salah satu pendekatan Group investigation dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik. Tipe pembelajaran ini dimaksudkan sebagai alternatif terhadap model pembelajaran kelas tradisional dan menghendaki siswa saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif daripada individu.
- 7) (Wahyudi, 2016, p. 15), menyebutkan bahwa *example non example* merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau table sesuai materi bahan ajar dan kompetensi. Sajian gambar ditempel atau memakai OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati gambar, lalu diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi dan refleksi (Wahyudi, 2016, p. 15)

Pembelajaran *example non example* adalah salah satu contoh model pembelajaran yang menggunakan media. Media dalam pembelajaran merupakan sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Manfaat media ini adalah untuk guru dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Mengajar, mendekati situasi dengan keadaan yang sesungguhnya. Dengan media, diharapkan proses belajar mengajar lebih komunikatif dan menarik. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada dalam gambar.

Keuntungan dari model pembelajaran *example non example* yaitu siswa berangkat dari satu definisi, yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks. Siswa terlibat dalam suatu proses discovery (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *example* dan *non example*. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example* (Hamdani, 2011, p. 97).

Menurut Buehl, strategi *example non example* melibatkan siswa untuk: 1) menggunakan sebuah contoh untuk memperluas pemahaman sebuah konsep dengan lebih mendalam dan lebih kompleks; 2) melakukan discovery (penemuan), yang mendorong mereka membangun konsep secara progresif melalui pengalaman langsung terhadap contoh-contoh yang mereka pelajari; dan 3) mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non-example* yang dimungkinkan masih memiliki karakteristik konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example* (Huda, 2014, pp. 235-236).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Example non Example*

Langkah-langkah pembelajaran *example non example* menurut (Hanafiah & Suhana, 2012, p. 41), yaitu:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menempelkan gambar di papan tulis.
- 3) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperhatikan dan menganalisa gambar.
- 4) Siswa membaca lembar kerja siswa yang telah di berikan dan memberikan keterangan *example* atau *non example* pada kolom yang telah disediakan.
- 5) Melalui diskusi kelompok 2-3 orang peserta didik dan hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat. Siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya melalui gambar-gambar yang telah disediakan oleh guru pada masing-masing kelompok.
- 6) Setiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusi peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 7) Kesimpulan. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran dalam penggunaan model pembelajaran *example non example* menurut (Suprijono, 2009, p. 125), adalah sebagai berikut: guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang relevan dengan materi yang dibahas sesuai dengan kompetensi dasar, guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui LCD atau OHP, jika ada dapat pula menggunakan proyektor. Pada tahapan ini guru juga dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar yang telah dibuat dan sekaligus pembentukan kelompok siswa, guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk memperhatikan/menganalisis gambar. Biarkan siswa melihat dan menelaah gambar yang disajikan secara seksama, agar detail gambar dapat difahami oleh siswa. Selain itu, guru juga memberikan deskripsi jelas tentang gambar yang sedang diamati siswa, melalui diskusi kelompok 2-3 orang peserta didik, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas. Kertas yang digunakan akan lebih baik jika disediakan oleh guru, tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Siswa dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi mereka melalui perwakilan kelompok masing-masing, mulai dari komentar/hasil diskusi peserta didik,

guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai. Setelah memahami hasil dari analisa yang dilakukan siswa, maka guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru dan peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *example non example* menurut Muliawan (2016: 90), adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran;
- 2) Guru menempelkan gambar di papan tulis atau menayangkan melalui proyektor slide atau Over Head Proyektor;
- 3) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memerhatikan;
- 4) Siswa diminta menganalisis gambar;
- 5) Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas;
- 6) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya;
- 7) Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Example non Example*

Menurut (Muliawan, 2016, p. 90), model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan metode *example non example* ini, antara lain adalah:

- 1) Melatih peserta didik menjadi pemimpin, berani menyampaikan gagasan yang telah didiskusikan di depan kelas;
- 2) Peserta didik lebih mencurahkan perhatian dan aktif dalam pelajaran;
- 3) Peserta didik lebih kritis dalam menganalisis gambar;
- 4) Peserta didik mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar;
- 5) Melatih kekompakan dalam sebuah tim, sehingga mendapatkan hasil diskusi yang baik.

Sedangkan kekurangannya, antara lain (Muliawan, 2016, p. 90):

- 1) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar;
- 2) Tidak semua peserta didik berani mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian waktu dapat terbuang karena saling menunggu atau terpaksa oleh guru yang terpaksa harus mendorong-dorong agar peserta didik berani menyampaikan pendapatnya atau hasil diskusinya;
- 3) Rasa permusuhan “kelompok-isme” merasa bahwa dirinya atau kelompoknya lebih pandai dan serba tahu, menganggap orang lain atau kelompok lain yang menentang pendapatnya sebagai saingan. Bahkan dikhawatirkan akan timbul rasa permusuhan apabila pendapatnya bertentangan oleh kelompok lain;
- 4) Dalam diskusi atau menyampaikan pertanyaan biasanya didominasi oleh peserta didik yang berani atau yang biasa berbicara. Murid-murid yang pemalu dan pendiam biasanya tidak menggunakan kesempatan itu untuk berbicara;
- 5) Memakan waktu yang lama. Dalam berdiskusi yang mendalam memerlukan waktu yang lama. Peserta didik tidak boleh merasa dikejar-kejar waktu selama berdiskusi. Perasaan dibatasi waktu hanya akan menimbulkan kedangkalan diskusi yang hasilnya tidak bermanfaat.

Pendapat lain di sampaikan oleh (Hamadayama, 2014, p. 100), yang menyatakan bahwa kelebihan metode *example non example*, antara lain:

- 1) Siswa mempunyai peran aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru;
- 2) Melatih kemampuan beimajinasi siswa;
- 3) Mengembangkan daya analisis dan kritis dalam diri siswa;
- 4) Murah, mudah, dan sederhana untuk dilakukan siswa.

Sedangkan kekurangan metode *example non example*, antara lain: 1) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar. 2) Memakan waktu yang lama

Referensi:

- Hamadayama, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia
- Hamzah, B Uno. (2008). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah dan Suhana, Cucu. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Huda, Miftahul. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ibrahim, Muslimin. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2016). *Model Pembelajaran Spektakuler*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wahyudi. (2016). *Model Pembelajaran Menulis Cerita*. Bandung: Refika Aditama.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2009, 2016). *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING

A. Definisi Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Experiential learning berasal dari dua suku kata, yaitu *experiential* berasal dari kata *experience* yang artinya pengalaman dan *learning* yang berarti belajar. Sedangkan *experiential learning* dapat diartikan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Experiential Learning Theory (ELT) yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning* dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Dalam *experiential learning* pengalaman mempunyai peran utama dalam proses belajar (Majid, 2014, p. 181).

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Karena pengalaman mempunyai peran utama dalam proses pembelajaran, karena pengalaman dapat digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran. Model experiential learning merupakan proses belajar dimana proses perubahan menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber pada dari buku atau guru, tetapi juga bisa dari pengalaman siswa. Banyak definisi *experiential learning* yang diberikan oleh para ahli, diantaranya:

- 1) David Kolb dalam (Fathurrohman, 2015, p. 242), mengatakan bahwa model *experiential learning* adalah proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentranformasikan pengalaman.
- 2) (Majid & Rochman, 2014, p. 141), menyebutkan bahwa *model experiential learning* merupakan suatu model belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.
- 3) (Fathurrohman, 2015, p. 244), menjelaskan bahwa model *experiential learning* adalah proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik.
- 4) (Majid, 2014, p. 181), mengatakan bahwa *experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung
- 5) (Baharudin & Wahyuni, 2006, p. 165), mengatakan bahwa *experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus-menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri Istilah *experiential* di sini adalah untuk membedakan teori belajar kognitif yang cenderung lebih menekankan sisi kognitif dari pada afektif dan teori belajar behaviour yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam oroses belajar.

Experiential learning (belajar berdasarkan pengalaman) membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan keadaan nyata, sehingga dengan pengalaman nyata tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. *Experiential learning* memiliki tiga aspek, yaitu Pengetahuan (konsep, fakta, informasi), Aktivitas (penerapan dalam kegiatan) dan Refleksi (Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu) (Fathurrohman, 2015, p. 246)

Model ini memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan dan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya sendiri. Seorang fasilitator hanya bertugas memfasilitasi proses belajar siswa. Tugas fasilitator dalam proses belajar berdasarkan pengalaman adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan aktivitas siswa. 2) Menciptakan suasana kerja yang baik. 3) Membantu meningkatkan kerjasama antara sesama siswa dan antara siswa dengan fasilitator. 4) Mendorong siswa untuk menggali dan mengembangkan pengalamannya dalam kaitannya dengan kehidupan nyata 5) Membuat siswa merasa agar dirinya sebagai sumber belajar dengan pengertian bahwa bukan sebagai seorang ahli (Daryanto, 2013, p. 13).

B. Karakteristik Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Menurut Kolb yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman menyatakan bahwa *experiential learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut (Fathurrohman, 2015, p. 244):

- 1) Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai;
- 2) Belajar adalah suatu proses yang kontinue yang didasarkan pada pengalaman;
- 3) Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan; dan
- 4) Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential learning* adalah sebagai berikut (Fathurrohman, 2015: 255):

- 1) Model *experiential learning* berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada aktivitas.
- 2) Model *experiential learning* menekan pada proses, dan bukan pada hasil belajar semata; dan
- 3) Guru dapat menggunakan model *experiential learning* di dalam kelas maupun di luar kelas.

C. Prinsip-Prinsip *Experiential Learning*.

Proses belajar dalam *experiential learning* merupakan kegiatan merumuskan sebuah tindakan, mengujinya, menilai hasil dan memperoleh feedback, merefleksikan kembali sebuah tindakan berdasarkan prinsip-prinsip yang harus dipahami dan diikuti (Amri, 2013, p. 233). Prinsip-prinsip tersebut didasarkan pada teori Kurt Lewin berikut:

- 1) *Experiential learning* yang efektif akan memengaruhi cara berpikir siswa, sikap, nilai-nilai persepsi dan perilaku siswa, misalnya, belajartentang berbuat baik pada orang tua. Seorang pelajar harus mengembangkan sebuah konsep tentang apakah berbuat baik kepada orang tua, bagaimana sikap yang baik kepada orang tua, dan bagaimana mewujudkan sikap baik kepada orang tua dalam bentuk perilaku.
- 2) Sikap lebih memercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain. Menurut Lewin, berdasarkan hasil eksperimen yang dia lakukan bahwa, pendekatan belajar yang didasarkan pada pencarian (*inquire*) dan penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan komitmen mereka untuk mengimplementasikan penemuan tersebut pada masa yang akan datang.
- 3) Belajar akan lebih efektif bila konsep atau mempraktikkan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna dan mengintegrasikannya dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya lebih lama. Banyak dari konsep-konsep atau teori-teori yang akan dipahami sampai siswa mencoba untuk menggunakannya, misalnya pelajaran matematika, fisika dan lain sebagainya.
- 4) Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif dan perilaku, tetapi secara holistic. Ketiga elemen tersebut merupakan sebuah system dalam proses belajar yang saling berkaitan satu sama lain, teratur, dan sederhana. Mengubah salah satu dari ketiga elemen tersebut menyebabkan hasil belajar tidak efektif.
- 5) *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan koqnitif, afektif, maupun perilaku. Mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup memotivasi siswa untuk berubah. Membaca sebuah buku atau mendengarkan penjelasan guru tidak cukup untuk menghasilkan penguasaan dan perhatian pada materi, tidak cukup mengubah sikap dan meningkatkan keterampilan social. *Experiential learning* merupakan proses belajar yang menumbuhkan minat belajar pada siswa terutama untuk melakukan perubahan yang diinginkan.

- 6) Perubahan persepsi tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif dan perilaku. Menurut Lewin, tingkah laku, sikap dan cara berpikir seseorang ditentukan oleh persepsi mereka. Persepsi seorang siswa tentang dirinya dan lingkungan di sekitarnya akan memengaruhi dalam berperilaku, berfikir dan merasakan.
- 7) Perubahan perilaku tidak akan bermakna bila kognitif, efektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktikkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus-menerus. Maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur dan hilang.

D. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Baharudin & Wahyuni (2006, p. 165), menyatakan bahwa tujuan dari experiential learning ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu:

- 1) Mengubah struktur kognitif siswa;
- 2) Mengubah sikap siswa;
- 3) Memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada.

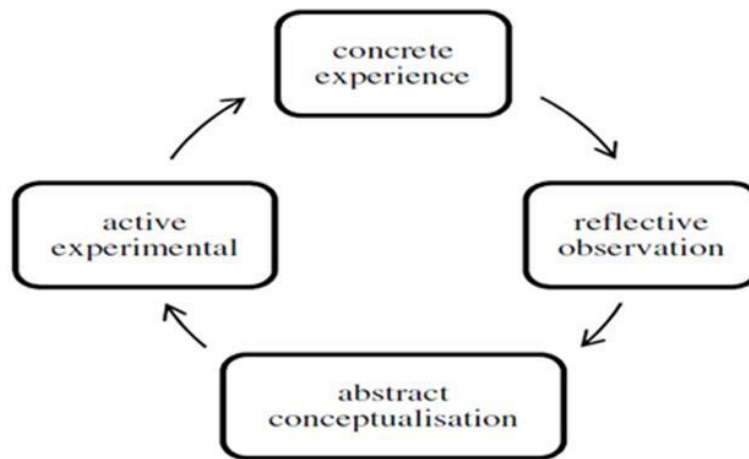
Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan dan tidak terpisahkan. Experiential learning memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut (Baharudin dan Wahyuni, 2006: 165). Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional dimana siswa menjadi pendengar pasif hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa. Experiential learning menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa. Kualitas belajar experiential learning mencakup keterlibatan murid secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri, dan adanya efek yang membekas pada siswa.

Adapun manfaat dari model experiential learning menurut Fathurrohman (2015: 256-3-257) secara garis besar ada dua, yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kerjasama dalam kelompok, antara lain adalah:
 - (1) Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antara sesama anggota kelompok;
 - (2) Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan;
 - (3) Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan; dan
 - (4) Meningkatkan empati dan pemahaman antara sesama anggota kelompok.
- 2) Manfaat secara individual, antara lain adalah:
 - (1) Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri;
 - (2) Meningkatkan kemampuan komunikasi, perencanaan dan kemampuan pemecahan masalah;
 - (3) Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk;
 - (4) Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antara sesama anggota kelompok;
 - (5) Menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi;
 - (6) Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab;
 - (7) Menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan;
 - (8) Mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik, dan koordinasi.

E. Tahapan Model Experiential learning

Adapun prinsip dasar experiential learning atau prosedur pembelajaran dalam experiential learning terdiri dari 4 tahapan, yaitu: a) tahap pengalaman nyata (concrete experience), b) tahap observasi refleksi (reflective observation), c) tahap konseptualisasi (abstract conceptualization), d) tahap implementasi (Majid dan Rochman, 2014: 146):



Gambar : Kolb's *Experiential learning* Cycle (Kolb, 1984)

- 1) Pengalaman nyata (*Concrete Experience*).
 Pada tahap ini siswa disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal atau situasi yang realistis. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok.
- 2) Refleksi observasi (*Reflective Observation*).
 Pada tahap ini siswa mengamati pengalaman atau aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra maupun bantuan alat peraga. Selanjutnya siswa merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut.
- 3) Penyusunan konsep abstrak (*Abstract Conceptualization*) Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap pembentukan konsep abstrak siswa mulai mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya siswa mulai mengonseptualisasikan suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.
- 4) Tahap eksperimen aktif /implementasi (*active experimentation*). Pada tahap ini siswa mencoba merencanakan bagaimana menguji keampuhan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya. Pada tahap aplikasi akan terjadi proses belajar bermakna karena pengalaman yang diperoleh siswa sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

Menurut *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki empat kemampuan. Empat kemampuan tersebut akan dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Kemampuan siswa dalam proses belajar *experiential learning*

| No | Kemampuan | Uraian | Pengutamaan |
|----|-----------------------------|---|----------------------|
| 1 | Concrete Experience (CE) | Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru | Feeling (perasaan) |
| 2 | Reflection Observation (RO) | Siswa mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi | Watching (mengamati) |

| | | | |
|---|------------------------------------|--|---------------------|
| 3 | Abstract Conceptualization (AC) | Siswa menciptakan konsep- konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat | Thinking (berpikir) |
| 4 | Active Experimentation (AE) | Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan. | Doing (berbuat) |

Dalam proses belajar model Kolb ini terdapat dua dimensi. Pertama, pengalaman langsung yang konkrit (CE) pada satu pihak dan konseptualisasi abstrak (AC) pada pihak lain. Kedua, eksperimen aktif (AE) pada satu pihak dan observasi refleksi (RO) pada pihak lain. Individu selalu mencari kemampuan belajar tertentu dalam situasi tertentu (Baharudin dan Wahyuni, 2006, pp. 167-168). Jadi, individu dapat beralih dari pelaku (AE) menjadi pengamat (RO) dan dari keterlibatan langsung (CE) menjadi analisis abstrak (AC). Kolb mengenalkan empat gaya belajar yang sesuai dengan tahapantahapan dalam siklus belajar sebagai berikut:

- 1) *Assimilator*, (AC/RO), kombinasi dari berfikir dan mengamati (thinking and watching). Anak pada tipe assimilator memiliki kelebihan dalam memahami berbagai sajian informasi serta merangkumnya ke dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya anak tipe ini kurang perhatian kepada orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak.
- 2) *Converger*,(AC/AE). Kombinasi dari berpikir dan berbuat (thinking and doing). Anak dengan tipe converger unggul dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Bisanya mereka punya kemampuan yang lebih baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga cenderung lebi menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif) dari pada masalah soial atau hubungan antar pribadi.
- 3) *Accommodator*, (CE/AE). Kombinasi dari perasaan dan tindakan (feeling and doing). Anak dengan tipe accommodator memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukan sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan menantang. Mereka cenderung bertindak berdasarkan analisis logis. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan factor manusia (untuk mendapatkan masukan/informasi) dibanding analisis teknis.
- 4) *Diverger*, (CE/RO). Kombinasi dari perasaan dan pengamatan (feeling and watching). Anak dengan tipe diverger unggul dalam melihat situasi konkret dari banyak sudut pandang yang berbeda. Pendekatannya pada setiap situasi adalah “mengamati” dan bukan “bertindak”. Anak seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntunnya untuk menghasilkan ide-ide, biasanya juga menyukai isu budaya serta suka sekali mengumpulkan berbagai informasi.

Sedangkan prosedur untuk mempersiapkan pengalaman belajar “sambil berbuat” bagi siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (open minded) mengenai hasil potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil alternatif tertentu.
- 2) Guru memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- 3) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan. Pengalaman.
- 4) Para siswa ditempatkan di dalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah, bukan dalam situasi pengganti.
- 5) Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, dan menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- 6) Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas belajar dan pemahaman guru melaksanakan pertemuan yang membahas bermacam-macam pengalaman tersebut (Hamalik, 2004, p. 213).

F. Jenis-jenis Strategi *Experiential Learning*

Menurut (Majid, 2013, pp. 100-101), dalam pelaksanaannya, strategi experiential learning dapat diterapkan dengan berbagai metode, antara lain:

1) Metode kasus (*case method*).

Metode kasus adalah jenis pembelajaran yang mendiskusikan suatu kasus yang nyata, atau kasus yang sudah direkonstruksi yang mempunyai prinsip-prinsip tertentu akan suatu masalah. Namun apapun jenis kasusnya, pemecahan masalah pada kasus tersebut terdiri dari berbagai alternatif pendekatan maupun tindakan (Majid, 2013, p. 100);

2) Pembelajaran berdasarkan masalah (*problem-based learning*).

Problem based learning adalah suatu jenis pembelajaran yang dilatar belakangi bahwa manusia sebagai makhluk hidup yang berevolusi selalu mempunyai masalah untuk diselesaikan. Masalah yang harus diselesaikan tersebut tentunya membutuhkan semua pengetahuan sebagai referensi dalam proses penyelesaiannya (Majid, 2013, p. 100);

3) Permainan, simulasi, dan bermain peran (*games, simulation, and role playing*)

Ketiga aktivitas ini adalah jenis aktivitas yang memfasilitasi hal-hal yang menyenangkan bagi pembelajar. Kelebihan dari strategi ini adalah meningkatkan partisipasi siswa, dan dapat menerapkan pembelajaran pada situasi yang lain. Sedangkan kekurangannya adalah penekanan hanya pada proses bukan pada hasil (Majid, 2013: 101).

Referensi:

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. (2006). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013; Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Hamalik, Oemar. (2004), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Majid, Abdul. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul & Rochman, Chaerul. (2014). *Pendekatan Ilmiah: dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN EXPLICIT INSTRUCTION

A. Definisi Model Pembelajaran *Explicit Instruction*

Model *explicit instruction* merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Penerapan model pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi siswa serta hasil belajar siswa (Amase et al., 2014). Model pembelajaran ini menekankan pada pendekatan guru dan siswa secara personal sehingga siswa dapat lebih mengerti tentang materi yang diajarkan dengan adanya bimbingan dari guru. Model pembelajaran *explicit instruction* atau model pembelajaran langsung khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Hal ini dapat lebih mendekatkan siswa dengan guru secara intern sehingga siswa tidak malu lagi dalam bertanya tentang hal yang belum mereka pahami (Yudha et al., 2014, p. 3).

Model pembelajaran *explicit instruction* merupakan pembelajaran langsung yang khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah (Rosenshine & Stevens, 1986, p. 3). Menurut Archer dan Hughes, sebagaimana dikutip oleh (Huda, 2013, p. 186), strategi *explicit instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa. Strategi ini berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Strategi ini sering dikenal dengan Model Pengajaran Langsung. Menurut Arends, sebagaimana dikutip oleh (Trianto, 2009, p. 41) menjelaskan bahwa model *explicit instruction* disebut juga dengan *direct instruction* (pengajaran langsung) merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Model pembelajaran *explicit instruction* atau model pengajaran langsung menurut Arends ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Trianto, 2009, p. 41). Menurut Kardi & Nur, sebagaimana dikutip oleh (Trianto 2009, p. 41-42) ada beberapa ciri-ciri model *explicit instruction* (pengajaran langsung), yaitu sebagai berikut.

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar;
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran; dan
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil. Selain itu, juga dalam *explicit instruction* (pengajaran langsung) harus memenuhi suatu persyaratan, antara lain (1) ada alat yang akan didemonstrasikan, (2) harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Explicit Instruction*

Model pembelajaran *explicit instruction* menurut Kardi, sebagaimana dikutip oleh (Trianto, 2009, p. 41). Digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Terkait hal tersebut, maka dalam penerapannya penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat, waktu yang digunakan. Adapun sintaks atau langkah-langkah pembelajaran *Explicit Instruction* disajikan dalam lima tahap menurut Kardi & Nur, sebagaimana dikutip oleh (Trianto, 2009, p. 43), seperti ditunjukkan tabel berikut:

Tabel Sintaks *Explicit Instruction*

| No | Fase | Peran Guru |
|----|---|--|
| 1 | Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa | Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar |
| 2 | Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan serta keterampilan | Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap |
| 3 | Fase 3 Membimbing pelatihan | Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal |
| 4 | Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik | Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik |
| 5 | Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan | Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari |

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah pembelajaran *explicit instruction* dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.

Fase ini meliputi berbagai kegiatan, di antaranya:

- (1) Guru memberikan tujuan langkah awal untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pelajaran itu;
- (2) Penyampaian tujuan kepada siswa dapat dilakukan oleh guru melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya dipapan tulis; dan
- (3) Kegiatan ini bertujuan menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari.

2) Fase mendemonstrasikan pengetahuan serta keterampilan.

Fase ini meliputi berbagai kegiatan, diantaranya:

- (1) Mempresentasikan informasi se jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif;
- (2) Kemampuan guru untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa mempunyai dampak yang positif terhadap proses belajar siswa;
- (3) Pengajaran langsung berperan teguh pada asumsi, bahwa sebagian besar yang dipelajari (hasil belajar) berasal dari mengamati orang lain;
- (4) Untuk menjamin agar siswa akan mengamati tingkah laku yang benar dan bukan sebaliknya, guru perlu benar-benar memperhatikan apa yang terjadi pada setiap tahap demonstrasi.

3) Fase pelatihan.

Fase ini meliputi berbagai kegiatan, di antaranya:

- (1) Agar guru dapat mendemonstrasikan sesuatu dengan benar diperlukan latihan yang intensif, dan memperhatikan aspek-aspek penting dari keterampilan atau konsep yang didemonstrasikan;
- (2) Memberikan latihan terbimbing. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menerapkan dan melakukan pelatihan, yaitu sebagai berikut. a) menugasi siswa melakukan latihan singkat dan bermakna, b) memberikan pelatihan pada siswa sampai benar-benar menguasai konsep/keterampilan yang dipelajari;
- (3) Hati-hati terhadap latihan yang berkelanjutan, pelatihan yang dilakukan terus-menerus dalam waktu yang lama dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa;
- (4) Memperhatikan tahap-tahap awal pelatihan, yang mungkin saja siswa melakukan keterampilan yang kurang benar atau bahkan salah tanpa disadari.

- 4) Fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.
Tahap ini disebut juga dengan tahap resitasi, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada siswa dan guru memberikan respon terhadap jawaban siswa. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik, misal umpan balik secara lisan, tes, dan komentar tertulis.
- 5) Fase selanjutnya adalah memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapanyang dilakukan dengan memberikan kesempatan latihan mandiri kepada siswa yang dapat dikerjakan di rumah atau di luar jam pelajaran. Dalam melakukan hal ini yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memberikan tugas mandiri, yaitu:
 - (1) tugas rumah yang diberikan bukan merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran, tetapi merupakan kelanjutan pelatihan untuk pembelajaran berikutnya;
 - (2) guru seyogyanya menginformasikan kepada orang tua siswa tentang tingkat keterlibatan mereka dalam membimbing siswa dirumah; dan
 - (3) guru perlu memberikan umpan balik tentang hasil tugas yang diberikan kepada siswa dirumah.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Explicit Instruction*

Setiap model, metode ataupun strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk *explicit instruction*. Kelebihan *explicit instruction* menurut (Trianto, 2010, pp. 187-189) dan (Huda, 2013, pp. 187- 189), antara lain:

- 1) Guru bisa mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga guru dapat mempertahankan fokus apa yang harus dicapai oleh siswa;
- 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil;
- 3) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat di ungkapkan;
- 4) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur;
- 5) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah;
- 6) Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat dan dapat di akses secara setara oleh seluruh siswa; dan
- 7) Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.

Adapun kelemahannya menurut (Trianto, 2010, pp. 187-89), antara lain:

- 1) Terlalu bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Sementara tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, sehingga guru masih harus mengajarkannya kepada siswa;
- 2) Sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa;
- 3) Kesulitan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang baik;
- 4) Karena guru memainkan peran pusat dalam strategi ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada penilaian dan antusiasme guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat; dan
- 5) Adanya berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi karakteristik strategi pembelajaran *Explicit Instruction* dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa.

Referensi:

- Amase; Nurhidayati, Siti dan Adawiyah, Siti Rabiatul. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Ma. Hidayatussibyan Nw. Sengkerang Tahun Pelajaran 2013/2014. IKIP Mataram. Mataram.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rosenshine, B., & Stevens, R. (1986). *Teaching functions*. In M. C. Wittrock (Ed.), *Handbook of Research on Teaching*, 3rd ed. (pp. 376-391). New York: Macmillan
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.

STRATEGI PEMBELAJARAN *FIRING LINE*

A. Definisi Strategi Pembelajaran *Firing Line*

Firing line adalah strategi yang diformat menggunakan pergerakan cepat yang dapat digunakan untuk menguji/testing dengan pergantian secara terus menerus dari kelompok. Respon cepat yang diberikan oleh siswa akan menuntut siswa untuk selalu bertindak secara aktif, sehingga berpotensi besar terhadap meningkatnya aktivitas belajar siswa. *The firing line* merupakan formasi yang menampilkan pasangan secara bergilir, siswa mendapat peluang untuk merespon dengan cepat terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Format gerakan cepat tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pemahaman materi. Siswa mendapat kesempatan untuk merespon secara cepat.

Menurut (Silberman, 2014, p. 223), *firing line* (regu tembak) merupakan format yang cepat dan dinamis yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti menguji/testing dan bermain peran. Strategi Pembelajaran *the firing line* merupakan suatu strategi pembelajaran dengan cara gerakan cepat yang dapat digunakan untuk merespon secara cepat pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut, pembelajaran yang dilaksanakan menjadi interaktif, menyenangkan, dan membangun kerjasama antar siswa. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan juga membuat siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir baik untuk menyusun pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Strategi ini menonjolkan secara terus-menerus pasangan yang berputar. Strategi ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih menguasai pelajaran yang baru dipelajari, mempersiapkan diri sebelum belajar, berdiskusi dengan teman, bertanya dan saling berbagi pengetahuan dengan yang lainnya. Strategi pembelajaran *The Firing Line* merupakan proses pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa diajak belajar sambil bermain.

Strategi *the firing line* digunakan untuk mengetahui seberapa besar tanggapan (feedback) siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru pada saat pemberian materi. Penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *the firing line* dengan keaktifan yang sudah ditunjukkan siswa dan dilatih dalam setiap pertemuan diharapkan akan semakin mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan penalaran mereka (Arsita & Mertasari, 2018). Strategi *the firing line* memberikan peluang kepada siswa yang berbeda kondisi dan latar belakangnya dalam memahami konsep pembelajaran matematika. Pemahaman konsep yang diperoleh siswa dari berbagai proses belajar matematika yaitu dalam menjelaskan materi, tidak tergantung pada orang lain, kerjasama dan belajar menghargai pendapat satu sama lain (Rahayu, et al., 2014)

The firing line adalah strategi yang diformat menggunakan pergerakan cepat, yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti testing dan bermain peran. Strategi ini menghendaki pergantian secara terus menerus dari kelompok. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk merespon secara cepat pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan atau tipe tantangan yang dimunculkan (Hamruni, 2009, p. 286). *Firing line* (garis tembak) merupakan format gerakan cepat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti testing dan bermain peran, ia menonjolkan secara terus-menerus pasangan yang berputar, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk merespon secara cepat pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan atau tipe tantangan yang lain.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Strategi *The Firing Line*

Menurut (Hamruni, 2009, pp. 286-288), langkah-langkah pembelajaran strategi *the firing line* adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Aturlah kursi-kursi dalam dua baris yang berhadapan, usahakan kursi-kursi itu cukup untuk semua peserta di kelas.

- 3) Pisahkanlah kursi-kursi itu kedalam kelompok-kelompok tiga sampai lima pada setiap baris. Susunan mungkin nampak seperti ini:

XXX XXX XXX
YYY YYY YYY

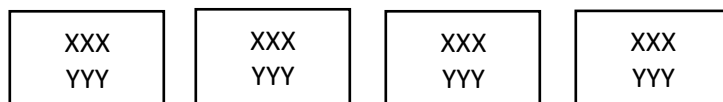
- 4) Didistribusikan kepada setiap siswa kelompok X sebuah kartu yang berisi tugas untuk dijawab (direspon) oleh peserta kelompok Y yang ada dihadapannya. Gunakan satu cara berikut:
- (1) Topik wawancara (contoh: tanyakan peserta di hadapanmu pertanyaan ini: “Bagaimana pendapat kamu mengenai tatanama senyawa kimia?”)
 - (2) Pertanyaan test (contoh: tanyakan pada peserta di hadapanmu, “apa saja aturan-aturan dalam tatanama senyawa kimia?”)
 - (3) Tugas mengajar (contoh: minta teman di hadapanmu untuk mengajarkan tentang menamai senyawa poliatom).
- 5) Selanjutnya, berikanlah kartu yang berbeda kepada setiap anggota kelompok Y. Misalnya tentang cara mengajar bagaimana melakukan kontak mata dengan baik dan berbicara dengan lancar. Guru memberi pada anggota Y setiap kelompok salah satu kartu berikut ini:
- (1) Mintalah teman di hadapan kamu untuk memberikan pandangannya tentang aturan-aturan tatanama senyawa kimia;
 - (2) Mintalah teman di hadapan kamu untuk menceritakan kepada kamu tentang pemberian nama pada senyawa poliatom
 - (3) Mintalah teman di hadapan kamu untuk menjelaskan penamaan senyawa organik.
- (4) Mulailah tugas pertama. Setelah periode waktu yang singkat umumkan bahwa waktu untuk semua peserta Y untuk memindahkan satu kursi ke kiri atau kanan dalam kelompok. Jangan pindahkan kursi X. Perintahkan teman X menyampaikan tugasnya kepada teman Y dihadapannya. Teruskan untuk sebanyak mungkin tugas yang berbeda yang dimiliki, dan begitu juga sebaliknya giliran kelompok Y.

Guru dapat memberikan variasi dengan (Hamruni, 2009, pp. 286-288):

- 1) Ubahlah peran sehingga peserta X menjadi peserta Y.
- 2) Dalam beberapa situasi mungkin menarik dan sesuai untuk memberikan tugas yang sama pada setiap anggota kelompok. Dalam contoh ini siswa Y akan diminta untuk merespons instruksi yang sama bagi setiap anggota kelompoknya. Misalnya: peserta didik dapat diminta untuk memainkan peran situasi yang sama dalam beberapa menit.

Menurut Silberman (2016), langkah-langkah pembelajaran *the firing line* (garis tembak) antara lain sebagai berikut:

- 1) Tetapkan tujuan Anda untuk menggunakan “regu tembak”. Berikut ini adalah contohnya bila yang menjadi tujuan Anda adalah pengembangan kemampuan:
 - (1) Siswa dapat menguji atau melatih satu sama lain.
 - (2) Siswa dapat melakonkan (mendramatisasi) situasi yang diberikan kepada mereka.
 - (3) Siswa dapat mengajar satu sama lain.Anda juga dapat menggunakan model ini untuk situasi lain. Berikut adalah beberapa contohnya:
 - (1) Siswa dapat mewawancarai temannya untuk mengetahui pendapat dan pandangannya.
 - (2) Siswa dapat mendiskusikan kutipan atau naskah pendek.
- 2) Susunlah kursi dalam formasi dua barisan berhadapan. Sediakan kursi yang cukup untuk seluruh siswa di kelas.
- 3) Pisahkan kursi-kursi menjadi sejumlah regu beranggotakan tiga hingga lima siswa pada setiap sisi atau deret. Formasi kursi seperti Nampak pada gambar berikut:



- 4) Bagikan pada setiap siswa X sebuah kartu berisi sebuah tugas atau pekerjaan yang akan dia mintakan untuk dijawab oleh siswa Y yang duduk berhadapan dengannya. Berikanlah kartu yang berbeda untuk setiap anggota X dari sebuah regu.
- 5) Mulailah tugas pertama, dengan waktu yang tidak begitu lama, umumkan bahwa sekaranglah waktunya bagi siswa Y untuk berpindah satu kursi di sebelah kirinya di dalam regunya. Jangan merotasi tau memindahkan siswa X. Perintahkan siswa X untuk “menembakkan” tugas atau pertanyaannya kepada siswa Y yang duduk dihadapannya. Lanjutkan dengan jumlah babak sesuai dengan jumlah tugas yang guru berikan

Menurut Silberman (2016) dalam strategi *the firing line* (garis tembak) guru dapat memberikan variasi dengan mengubah peran regu X menjadi regu Y. Beberapa situasi boleh jadi akan lebih menarik dan sesuai untuk memberikan tugas yang sama pada setiap anggota regu. Strategi *the firing line* membutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang sebelum pelaksanaan sebagai pedoman dan petunjuk yang jelas bagi seorang guru dalam pelaksanaan proses pembelajarannya. Strategi pembelajaran *the firing line* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, membuat siswa lebih aktif, menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

C. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *The Firing Line*

Menurut (Oktiani, 2013, p. 10), kelebihan dan kelemahan dari strategi *the firing line* adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihannya, meliputi:
 - (1) Dalam proses pembelajaran, strategi ini melibatkan lebih dari satu indera, yaitu setidaknya melibatkan indera penglihatan, pendengaran, memerlukan vokal atau berbicara juga. Karena dalam hal ini siswa dituntut aktif dan seimbang;
 - (2) Adanya keterpaduan antara olah pikir, olah fisik, dan olah rasa. Dalam olah pikir, siswa diarahkan untuk mampu berpikir secara cepat dan tepat saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Olah fisik, siswa diarahkan berpindah tempat atau bergeser ke kiri/ kanan dari tempat duduknya untuk menjawab pertanyaan berikutnya, tahap ini menjadikan siswa lebih semangat. Dan olah rasa, siswa akan mendapatkan makna dalam hatinya, perasaan nyaman atau tidak ketika berada dalam pasangan yang berbeda-beda. keterpaduan ini akan menjadikan belajar lebih bermakna;
 - (3) Adanya kerjasama yang baik antar kelompok. Strategi ini dilakukan dengan berkelompok, maka diperlukan kerjasama yang baik antar kelompok. Di dalam strategi ini, menumbuhkan kerjasama antar kelompok, karena terdapatnya perbedaan pendapat atau jawaban setiap siswa membuat perdebatan kecil antar kelompok untuk mendapatkan hasil bersama;
 - (4) Merangsang siswa untuk selalu bersaing sehat dalam belajar. Tidak dapat dipungkiri dalam kelas pastilah terdapat kompetisi atau persaingan. Dengan pembelajaran nyaman, aktif, menyenangkan, terarah dan pasti siswa akan merasakan sesuatu yang bermanfaat untuk dirinya, bisa menghargai orang lain.
- 2) Kelemahannya, meliputi:
 - (1) Dibutuhkan pengaturan waktu yang baik, karena memerlukan waktu yang lebih dalam pelaksanaannya;
 - (2) Bagi siswa yang kurang bergairah dalam belajar, maka ia tidak akan dapat mengikuti prosedur strategi ini dengan baik, karena strategi ini menuntut siswa untuk bergerak dan merespon pertanyaan yang diajukan.

Pendapat lain disampaikan para pakar pendidikan tentang kelebihan dan kelemahan strategi pembelajaran *the firing line*, yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihannya, antara lain:

(1) Penguatan diri siswa.

Proses diskusi yang dilakukan antar siswa akan menimbulkan penguatan diri dimana siswa akan memandang kemampuan yang ada di dalam dirinya sendiri sebagai siswa yang efektif (Warsono & Hariyanto, 2016, p. 24).

(2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran *the firing line* dilaksanakan dengan kegiatan tanya jawab antarsiswa dan perpindahan yang cepat. Proses pembelajaran dalam penerapan strategi pembelajaran ini mendorong siswa untuk ikut berperan aktif dalam memahami materi baik sebagai siswa yang bertanya maupun siswa yang memberikan jawaban. Belajar yang dilakukan oleh siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga siswa mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya (Siregar & Nara, 2011, p. 107).

(3) Mengembangkan kemampuan berfikir siswa.

Dalam penerapan model pembelajaran *the firing line*, siswa diarahkan untuk mendiskusikan materi serta membuat pertanyaan untuk siswa lain. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk aktif berfikir memahami materi serta menyusun pertanyaan yang akan diberikan. Siswa yang menjawab pertanyaan juga akan ikut aktif berfikir saat menyusun dan memberikan jawaban. Selain itu, proses tanya jawab merupakan kegiatan yang menantang sehingga siswa dapat menguji tingkat pemahaman belajarnya. (Utari, 2016, p. 46)

(4) *Personal meaning*

Dengan aktivitas belajar yang mandiri siswa akan mampu menemukan makna pembelajaran, artinya pembelajaran yang dilakukan relevan dengan kebutuhan dirinya (Warsono & Hariyanto, 2016, p. 24). Siswa akan lebih banyak berusaha untuk memahami bagian materi yang belum dimengerti.

(5) Penggunaan sumber belajar yang beraneka ragam

Sumber belajar dalam penerapan model pembelajaran *firing line* tidak terbatas dari apa yang disampaikan oleh guru dan terbatas pada buku saja akan tetapi dapat menggunakan sumber belajar yang lain seperti internet, teman, modul dan lain sebagainya. Penggunaan sumber belajar yang beraneka ragam ini akan memberikan informasi yang luas serta pemahaman yang mendalam bagi siswa. (Utari, 2016, p. 47)

(6) Membangun kerjasama kelompok

Penerapan model pembelajaran *firing line* memerlukan interaksi antara siswa baik pada saat mendiskusikan materi dan menyusun pertanyaan maupun pada saat sesi tanya jawab terjadi. Adanya interaksi ini akan membangun kerjasama siswa sehingga format perpindahan cepat dalam strategi dapat dicapai. Selain itu dalam proses interaksi yang dilakukan akan membantu siswa untuk saling membelajarkan satu sama lain sehingga pemahaman siswa akan meningkat. (Purwaningsih, 2013, pp. 70-71)

(7) Menumbuhkan sikap percaya diri dan sikap menghargai orang lain. Proses diskusi yang dilaksanakan dalam strategi *the firing line*, melatih siswa untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan. Selain itu, diskusi juga dapat melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara verbal serta melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain (Sanjaya, 2006, p. 156).

2) Kekurangannya, antara lain:

(1) Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *Firing Line* lebih banyak dibandingkan dengan pengajaran secara langsung oleh guru.

- (2) Ada kemungkinan bahwa siswa dapat memberikan informasi yang kurang tepat kepada satu sama lain dalam metode belajar aktif berbasis kelompok.
- (3) Siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar dikhawatirkan tidak dapat mengikuti jalannya pembelajaran karena strategi pembelajaran Firing Line menuntut agar siswa aktif di dalam proses pembelajaran.
- (4) Bagi siswa yang pemalu, kurang vokal dan kurang aktif (fisik) tipe ini kurang sesuai. Sebagaimana ketentuan-ketentuan di atas yang harus dipenuhi.
- (5) Terdapat sedikit kevakuman bagi siswa yang memberikan pertanyaan sehingga memerlukan variasi dalam pelaksanaannya

Referensi:

- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Silberman, Melvin L. (2014). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*.
- Oktiani, Resi. (2013). Penerapan Strategi Firing Line yang Dimodifikasi Untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Dalam Pelajaran Kimia di Kelas X TPMI SMKN 2 Kota Bengkulu.
- Warsono dan Hariyanto. (2016). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indah.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Arsita, K. R., Suarsana, I. M., & Mertasari, N. M. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Firing Line Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa SMP. *Jurnal Edumath*, IV (1), 85-94
- Fitri, Rahma, Helma, dan Hendra Syarifuddin., (2014), Penerapan Strategi The Firing Line pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1): 18-22
- Utari, D.D. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Firing Line untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Purwaningsih, E. (2013). Implementasi Metode Firing Line untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas VIII D dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Depok Tahun Ajaran 2012/2013. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

METODE PEMBELAJARAN *FISHBOWL*

A. Metode Diskusi Model *Fishbowl*

Metode *fishbowl* merupakan metode berdiskusi yang menggunakan format lingkaran. Sebagian siswa membentuk lingkaran diskusi dan siswa-siswa yang lain membentuk lingkaran pendengar di sekeliling kelompok diskusi. Metode *fishbowl* sangat tepat untuk meningkatkan perhatian siswa dan mengembangkan kemampuan berdiskusi. Menurut Silberman (2013) metode *fishbowl* memiliki bentuk kegiatan berdiskusi yang unik karena terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil yang membentuk dua lingkaran yaitu lingkaran besar dan lingkaran kecil dalam satu waktu dan tempat secara bersamaan. Kelompok kecil menempati posisi lingkaran kecil yang berada di dalam lingkaran besar. Peserta yang berada di lingkaran kecil inilah yang berperan sebagai ikan sedangkan peserta yang berada di lingkaran besar berperan sebagai pengamat di luar akuarium. Peran guru dalam metode *fishbowl* hanya sebagai pembimbing dan pemberi topik diskusi saja. Saat kegiatan diskusi dimulai, guru berada di luar lingkaran diskusi untuk memantau serta mengontrol kegiatan berdiskusi. Jadi, hampir seluruh kegiatan diskusi dilakukan oleh siswa.

Pembelajaran *fishbowl* disebutkan juga dengan diskusi pada ruang terbuka. Langkah awal dari pembelajaran *fishbowl* adalah guru memerintahkan siswa untuk membentuk tempat duduk diatur merupakan setengah lingkaran dengan dua atau tiga kursi kosong menghadap peserta diskusi, seolah-olah mereka melihat ikan yang berada pada sebuah mangkuk (*fishbowl*). Selama kelompok diskusi berdiskusi, kelompok pendengar yang ingin menyumbangkan pikiran dapat duduk dikursi kosong apabila ketua diskusi mempersilahkan berbicara maka ia langsung berbicara, dan meninggalkan diskusi setelah selesai berbicara (Warsono, 2014, p. 43). Pendapat senada disampaikan Sudjana, yang menyatakan bahwa diskusi kelas model *fishbowl* yaitu beberapa orang peserta dipimpin oleh seorang ketua mengadakan suatu diskusi untuk mengambil suatu keputusan. Tempat duduk diatur merupakan setengah lingkaran dengan dua atau tiga kursi kosong menghadap peserta diskusi. Kelompok pendengar duduk mengelilingi kelompok diskusi, seolah-olah melihat ikan yang berada dalam sebuah mangkuk/ fish bowl (Sudjana, 2004, p. 42).

Peranan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *fishbowl* antara lain: 1) Menjaga jangan sampai pembicaraan nyeleweng; 2) Semua anggota harus aktif berpartisipasi; 3) Siswa yang pemalu harap dibimbing agar ikut; 4) Menjamin tata tertib; 5) Jangan sampai suasana menjadi tegang; 6) Murid- murid harus mengerti masalahannya; dan 7) Harus ada kesimpulan. (Roestiyah, 1994, pp. 72-73):

Untuk melaksanakan metode diskusi, guru harus memberikan pertolongan berupa pertanyaan atau problem sebagai pengarah bimbingan. Adapun syarat-syarat pertanyaan diantaranya yaitu (Ahmadi, 1985, pp. 117):

- 1) Harus mengandung nilai diskusi, jangan hanya satu jawaban;
- 2) Harus merangsang adanya pemungutan suara;
- 3) Harus mengandung kemungkinan jawaban lebih dari satu;
- 4) Harus membutuhkan pertimbangan, perbandingan dari kenyataan;
- 5) Harus menarik perhatian sesuai dengan taraf umur.

B. Tujuan Strategi Pembelajaran *Fishbowl*

Ada beberapa tujuan yang hendak dicapai dengan menerapkan strategi pembelajaran *fishbowl* antara lain (Hasibuan, 2009, p. 62):

- 1) Dapat merangsang kemampuan berfikir siswa
- 2) Membantu siswa dalam belajar
- 3) Mengarahkan siswa pada tingkat interaksi belajar yang mandiri meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dari kemampuan berpikir tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi lagi

- 4) Membantu siswa dalam mencapai tujuan pelajaran yang sedang dipelajari.

C. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran *Fishbowl*

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam melakukan diskusi model *fishbowl* adalah (Abdullah, 1991, pp. 27-28):

- 1) Melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi yang diadakan;
- 2) Diperlukan ketertiban dan keteraturan dalam mengungkapkan pendapat secara bergilir dipimpin seorang ketua atau moderator;
- 3) Masalah yang didiskusikan disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan anak;
- 4) Guru berusaha mendorong siswanya yang kurang aktif untuk melakukan atau mengeluarkan pendapatnya;
- 5) Siswa dibiasakan menghargai pendapat orang lain dalam menyetujui atau menentang pendapat;
- 6) Aturan dan jalannya diskusi hendaknya dijelaskan kepada siswa yang masih belum mengenal tatacara berdiskusi agar mereka dapat secara lancar mengikutinya.

D. Langkah- Langkah Pelaksanaan Metode Diskusi Kelas Model *Fish Bowl*

Agar penggunaan diskusi berhasil dengan efektif, maka perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut (Hasibuan & Moedjiono, 2000, pp. 23-24):

- 1) Langkah persiapan
 - (1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai. Baik tujuan yang bersifat umum maupun tujuan yang bersifat khusus;
 - (2) Menetapkan masalah yang akan dibahas. Masalah ditentukan dari isi materi pelajaran. Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya. Dapat pula pokok masalah yang akan didiskusikan itu ditentukan bersama-sama oleh guru dan siswa. Yang penting judul atau masalah yang akan didiskusikan harus dirumuskan dengan sejelas-jelasnya agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa;
 - (3) Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknis pelaksanaan diskusi. Misalnya ruang kelas dengan segala fasilitasnya, petugas-petugas diskusi seperti : moderator, notulis, dan tim perumus.
- 2) Langkah pelaksanaan diskusi
 - (1) Memberikan pengarahan sebelum diskusi dilaksanakan;
 - (2) Melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan;
 - (3) Memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta diskusi untuk mengeluarkan pendapat, gagasan maupun ide-idenya;
 - (4) Mengendalikan pembicaraan kepada pokok persoalan yang sedang dibahas;
 - (5) Menjaga ketertiban, serta memberikan dorongan dan bantuan agar setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif, dan agar diskusi berjalan lancar. Setiap anggota hendaknya tahu persis apa yang akan didiskusikan dan bagaimana caranya berdiskusi. Diskusi harus berjalan dalam suasana bebas, setiap anggota tahu bahwa mereka mempunyai hak bicara yang sama.
- 3) Langkah penutup
 - (1) Membuat pokok-pokok pembahasan sebagai kesimpulan sesuai dengan hasil belajar;
 - (2) Mereviu jalannya diskusi dengan meminta pendapat dari seluruh peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya;
 - (3) Akhirnya siswa mencatat hasil diskusi, dan guru mengumpulkan hasil diskusi dari setiap kelompok.

(Silberman, 1996, p. 132-133), mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran strategi *fishbowl* meliputi beberapa kegiatan, antara lain:

- 1) Buat tiga pertanyaan untuk diskusi yang relevan dengan materi pelajaran anda.

- 2) Aturlah kursi dengan sebuah konfigurasi *fishbowl* (dua lingkungan konsentrasi) suruhlah para peserta didik tidak menyebut atau menghitung dengan 1, 2 dan 3. Mintalah para anggota kelompok 1 menempati tempat-tempat duduk lingkaran diskusi dan mintalah anggota-anggota kelompok 2 dan 3 duduk ditempat yang melingkar yang ada diluar lingkaran dalam. Ajukan pertanyaan pertama anda untuk didiskusikan. Sedangkan sampai 10 menit untuk diskusi. Ajaklah seorang peserta didik memfasilitasi diskusi tersebut atau bertindak sebagai fasilitator sendiri.
- 3) Kemudian, ajaklah para anggota kelompok 2 duduk dilingkaran dalam, dengan mengganti anggota-anggota kelompok 1 yang sekarang duduk dilingkaran luar. Mintalah para anggota kelompok 2 jika ia akan membuat beberapa komentar singkat tentang diskusi pertama tersebut, dan kemudian kebahasan diskusi topik kedua.
- 4) Ketika ketiga pertanyaan telah dibahas, gabung kembali kelas seperti sebuah kelompok diskusi minta mereka catat refleksi seluruh diskusi.¹³
- 5) Langkah Penutup a) Membuat pokok-pokok pembahasan sebagai kesimpulan sesuai dengan hasil belajar.
b) Mereviu jalannya diskusi dengan meminta pendapat dari seluruh peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya

Hal senada yang dinyatakan oleh (Alma, 2009, p. 48), yang menyatakan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *fishbowl* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membentuk beberapa orang peserta diskusi yang dipimpin oleh seorang ketua untuk mengambil suatu keputusan;
- 2) Guru mengatur tempat duduk menjadi setengah lingkaran dengan dua atau tiga kursi kosong menghadap peserta diskusi;
- 3) Guru meminta kelompok pendengar duduk mengelilingi kelompok diskusi, seolah-olah melihat ikan yang berada pada sebuah mangkuk (*fishbowl*);
- 4) Guru mempersilahkan kelompok pendengar yang ingin menyumbangkan pikiran duduk di kursi kosong selama kelompok diskusi berdiskusi; dan
- 5) Guru memerintahkan kepada ketua diskusi untuk mempersilahkan peserta yang duduk di bangku kosong berbicara dan meninggalkan kursi setelah selesai bicara

E. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Diskusi Kelas Model Fish Bowl

(Djamarah & Zain, 2013, p. 99), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *fishbowl* memiliki kelebihan dan kelemahan, antara lain:

- 1) Kelebihan metode diskusikelas model Fish Bowl :
 - (1) Merangsang kreatifitas anak didik dalam bentuk ide, gagasanprakarsa, dan terobosan baru dalam pemecahan suatu masalah.
 - (2) Mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain.
 - (3) Memperluas wawasan.
 - (4) Membina untuk terbiasa musyawarah untuk mufakat dalam memecahkan suatu masalah.
- (5) Kelemahan metode diskusi kelas model Fish Bowl:
 - (1) Pembicaraan terkadang menyimpang, sehingga memerlukan waktu yang panjang.
 - (2) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar.
 - (3) Peserta mendapat informasi yang terbatas.
 - (4) Mungkin dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri.

Pendapat yang lain, disampaikan oleh (Alma, 2009, p. 48), yang menjelaskan ada beberapa keunggulan dalam metode pembelajaran *fishbowl*, antara lain:

- 1) Mendorong siswa berfikir kritis;

- 2) Mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas;
- 3) Mendorong siswa menyumbangkan buah pikirannya untuk memecahkan masalah bersama;
- 4) Mengambil salah alternatif jawaban atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama.

Referensi:

- Abdullah, Sulaiman. (1991). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. (1985). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Bandung: Armico.
- Alma, Buchari. (2009). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasibuan, J.J. dan Moedjiono. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah N.K. (1994). *Didaktik Metodik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Silberman, Mel. (1996). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Usman, Basyiruddin. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Warsono, Hariyanto. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

METODE PEMBELAJARAN *GALLERY WALK*

A. Definisi Metode Pembelajaran *Gallery Walk*

Metode pembelajaran *gallery walk* (pameran berjalan) atau disebut juga galeri belajar merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari. Metode ini memiliki tujuan, yaitu untuk membangun kerjasama kelompok (*Cooperative learning*) dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar (Ismail, 2011, p. 89). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, galeri diartikan ruangan yang digunakan untuk memamerkan karya seni, sedangkan belajar bermakna proses memperkaya diri dengan ilmu pengetahuan (KBBI, 2008, p. 408).

Metode pembelajaran *gallery walk* atau galeri belajar menurut Melvin L. Silberman merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah dipelajari peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran (Silberman, 2014, p. 274). *Gallery walk* adalah strategi belajar bagi peserta didik agar lebih aktif terlibat dalam berkelompok, pengorganisasian, dan juga dalam membagikan informasi. Pada strategi *gallery walk* ini, guru berperan sebagai fasilitator kelas dari pada aktif dalam memberikan informasi (Fox & Hoffman, 2011, p. 182). Dengan demikian *strategi gallery walk* atau galeri belajar adalah strategi pembelajaran kelompok yang memberikan kesempatan dan berkontribusi pada setiap anggotanya untuk mendengarkan pendapat anggota lainnya dan dapat mengakibatkan daya emosional peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru.

Metode pembelajaran *gallery walk* dikembangkan berlandaskan pada teori psikologi kognitif, yakni fokusnya bukan apa yang sedang dikerjakan peserta didik tetapi pada apa yang mereka pikirkan. Dalam kegiatan ini, guru lebih berperan sebagai pembimbing dan fasilitator peserta didik untuk berfikir dan menggali informasi baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan, melatih peserta didik berfikir, serta turun aktif dalam pembelajaran.

Ada beberapa teori belajar yang melandasi metode pembelajaran *gallery walk*, yaitu di antaranya:

1) Teori Belajar Konstruktivisme Piaget.

John Piaget terkenal dengan teori perkembangan kognitif atau teori perkembangan intelektual. Teori ini berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks. Adapun prinsip menurut teori konstruktivis ini adalah (Sanjaya, 2006, p. 123):

- (1) Pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri, baik secara personal maupun secara social;
- (2) Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik sendiri untuk bernalar;
- (3) Peserta didik aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi pemahaman konsep ilmiah; dan
- (4) Guru sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses pembentukan pengetahuan peserta didik dapat terjadi dengan mudah.

Piaget meyakini pengetahuan datang dari tindakan, pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis (Sanjaya, 2006, p. 30).

Pandangan konstruktivisme-kognitif yang menjadi landasan strategi pembelajaran *Gallery Walk* yaitu dengan umur berapapun peserta didik terlibat aktif dalam proses mendapatkan informasi dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tidak statis, tetapi secara terus menerus tumbuh dan berubah pada saat peserta didik memperoleh pengalaman baru yang memaksa peserta didik tersebut mengkonstruksikan dan memodifikasikan pengetahuan awal.

2) Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky.

Vygotsky percaya bahwa perkembangan intelektual terjadi saat individu berhadapan dengan pengalaman baru, dalam upaya mendapatkan pemahaman, individu mengkaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal yang telah dimilikinya dan mengkonstruksikan pengetahuan baru. Vygotsky memberi tempat yang lebih penting pada aspek sosial pembelajaran. Vygotsky berpendapat bahwa peserta didik membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran maupun kegiatan peserta didik sendiri.

Teori Vygotsky ini lebih menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran, menurutnya proses pembelajaran akan terjadi jika pemberian bantuan kepada anak selama tahap awal perkembangan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab. Teori ini juga meyakini bahwa perkembangan intelektual terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang, dan ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang muncul (Trianto, 2014, p 38).

3) Teori Belajar Bermakna David Ausubel.

Teori ini berpendapat bahwa belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Menurutnya, belajar diklasifikasikan kedalam dua bagian, yaitu: (1) berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran disajikan pada peserta didik melalui penerimaan atau penemuan; dan (2) menyangkut cara bagaimana peserta didik dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang sudah ada. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh peserta didik (Trianto, 2014, p. 37).

B. Tujuan dan Manfaat Metode *Gallery Walk*

Ada beberapa tujuan dari penggunaan metode *gallery walk*, yaitu:

- 1) Membangun kerjasama kelompok (*cooperatif learning*) dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam belajar (Ismail, 2011, p. 89);
- 2) Mendorong peserta didik untuk belajar dari setiap kelompok kecil yang membahas suatu kasus atau permasalahan (Sani, 2013, p. 181);
- 3) Membuat peserta didik turun secara aktif ikut serta dalam menyatukan konsep-konsep penting dalam mencapai suatu keputusan, menulis dan juga berbicara di depan umum (Fox and Hoffman, 2011: 182); dan
- 4) Membantu peserta didik untuk fokus terhadap sesuatu yang mereka ketahui dan yang mereka pelajari (Bowman, 2011, p. 82);

Adapun manfaatnya, adalah untuk: 1) Menambah percaya diri; 2) Menambah wawasan; 3) Menumbuhkan semangat belajar; 4) Menumbuhkan jiwa kreatif ; 5) Menjadi tempat berbagi informasi; dan 6) Menghubungkan peserta didik pada informasi baru dan lama (Bowman, 2011, p. 82);

C. Langkah-langkah Metode *Gallery Walk*

Menurut (Isnail, 2011, p. 89), langkah-langkah penerapan metode *gallery walk*, adalah meliputi:

- 1) Peserta dibagi dalam beberapa kelompok 4 kelompok yang setiap masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan sebaian kelompok lain terdiri dari 5 siswa.
- 2) Setiap kelompok diberi kertas plano/ flip cart
- 3) Berikan studi kasus (yang dipersiapkan oleh guru) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari
- 4) Tentukan topic /tema pelajaran
- 5) Minta mereka untuk mendiskusikan materi
- 6) Guru mengawasi dan memberi bimbingan kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi dalam kerja kelompok
- 7) Hasil kerja kelompok ditempel di dinding.

- 8) Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain.
- 9) Mintalah kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi presentasi juru bicara
- 10) Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.
- 11) Koreksi bersama-sama.
- 12) Klarifikasi dan penyimpulan

(Silberman, 2014, p. 274), mengatakan bahwa prosedur *gallery walk* adalah mengikuti langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan dua hingga empat orang.
- 2) Perintahkan tiap kelompok untuk mendiskusikan apa yang didapatkan oleh anggotanya dari pelajaran yang peserta didik ikuti. Kemudian perintahkan mereka untuk membuat sebuah daftar pada kertas lebar hasil pembelajaran ini.
- 3) Tempelkan daftar tersebut pada dinding
- 4) Perintahkan peserta didik untuk berjalan melewati tiap daftar, perintahkan agar tiap peserta didik untuk memberikan tanda centang di dekat hasil belajar yang juga ia dapatkan pada daftar selain daftarnya sendiri.
- 5) Surveilah hasilnya, cermati hasil pembelajaran yang paling umum didapatkan. Jelaskan sebagian hasil pembelajaran yang tidak biasa.

(Sani, 2013, p. 181), menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *gallery walk* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuat beberapa soal yang terkait dengan topik yang dibahas, masing-masing soal ditulis pada selembar kertas. Kemudian, lembaran soal tersebut ditempelkan di atas meja atau pada dinding ruangan.
- 2) Guru mengelompokkan peserta didik dengan jumlah kelompok sebanyak soal yang dibuat.
- 3) Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menelaah soal dan menulis jawaban di bawah soal pada lembaran yang sama. Tulisan harus mudah dipahami kelompok lain.
- 4) Semua kelompok kemudian berpindah ke meja lain yang ditempelkan soal yang berbeda dan menambahkan jawaban yang mungkin belum dikerjakan oleh kelompok sebelumnya. Kelompok lain juga dapat memberikan koreksi atas jawaban yang telah ditulis, perpindahan kelompok dilakukan sampai semua soal dibahas oleh semua kelompok.
- 5) Pada soal terakhir, kelompok membuat ringkasan yang akan dilaporkan di depan kelas. Masing-masing kelompok membuat ringkasan untuk soal yang berbeda.
- 6) Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk memaparkan ringkasan penyelesaian soal yang paling tepat di depan kelas.

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Gallery Walk*

Beberapa kelebihan metode *gallery walk*, diantaranya:

- 1) Siswa belajar kerjasama memecahkan masalah dalam belajar;
- 2) Siswa belajar menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya;
- 3) Mengaktifkan fisik dan mental siswa selama proses belajar;
- 4) Belajar menjadi menyenangkan;
- 5) Mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas siswa;
- 6) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya;
- 7) Menimbulkan semacam interaksi antar siswa; dan
- 8) Menumbuhkan cara berpikir kritis

Sedangkan kekurangan metode *gallery walk*, diantaranya:

- 1) Guru harus secara utuh terlibat dalam proses pembelajaran;
- 2) Sarana prasarana yang mendukung pembelajaran harus terpenuhi;

- 3) Guru harus mampu menguasai kelas secara maksimal;
- 4) Membutuhkan tenaga ekstra, baik fisik maupun pemikiran serta membutuhkan waktu yang lama;
- 5) Tidak dapat diterapkan pada semua materi;
- 6) Bila anggota kelompok terlalu banyak akan terjadi sebagian siswa menggantungkan kerja kawannya;
- 7) Guru perlu ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kolektif; dan
- 8) Pengaturan setting kelas yang lebih rumit

Referensi:

- Bowman, Sharon L. (2011). *The Ten Minute Trainer 150 Ways To Teach It Quick and Make It Stick*. San Fransisco: A Wiley Imprint.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi K-4). Jakarta.
- Fox, Jenifer and Hoffman, Whitney. (2011). *The Differentiated Instruction Book of List*. San Fransisco: A Willey Imprint.
- Ismail SM. (2011). *Strategi Pembelajaran Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Silberman, Melvin L. (2014). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Jakrata: Prenamedia Group.

MODEL PEMBELAJARAN GERLACH AND ELY

A. Definisi Model Pembelajaran *Gerlach and Ely*

Model pembelajaran Gerlach dan Ely ini merupakan suatu metode perencanaan pengajaran yang sistematis. Model ini menjadi suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan pembelajaran karena dalam model ini diperlihatkan keseluruhan proses belajar mengajar yang baik, sekalipun tidak menggambarkan secara rinci setiap komponennya. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Gerlach dan Ely. Gerlach dan Ely mendesain sebuah model pembelajaran yang cocok digunakan untuk segala kalangan termasuk untuk pendidikan tingkat tinggi, karena didalamnya terdapat penentuan setrategi yang cocok digunakan oleh peserta didik dalam menerima materi yang akan disampaikan. Disamping itu, model Gerlach dan Ely menetapkan pemakaian produk teknologi pendidikan sebagai media dalam penyampaian materi. Model ini merupakan suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan dan hendaknya digunakan sebagai checklist dalam membuat sebuah rencana untuk kegiatan pembelajaran. Dalam model ini diperlihatkan keseluruhan proses belajar-mengajar yang baik, sekalipun tidak menggambarkan perincian setiap komponen. Model ini memperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan kedalam suatu rencana untuk kegiatan pembelajaran (Sitorus & Purba, 2017, p. 338).

Model pembelajaran Gerlach dan Ely merupakan suatu cara yang sistimatis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Rusman, 2010, p. 157). Model Gerlach dan Ely adalah suatu upaya untuk mengembangkan secara grafis, suatu metode perencanaan pembelajaran yang sitimatis. Model ini adalah suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan dan hendaknya digunakan sebagai ceklis dalam membuat suatu peta rencana proses belajar mengajar yang baik (Trianto, 2010, p. 23).

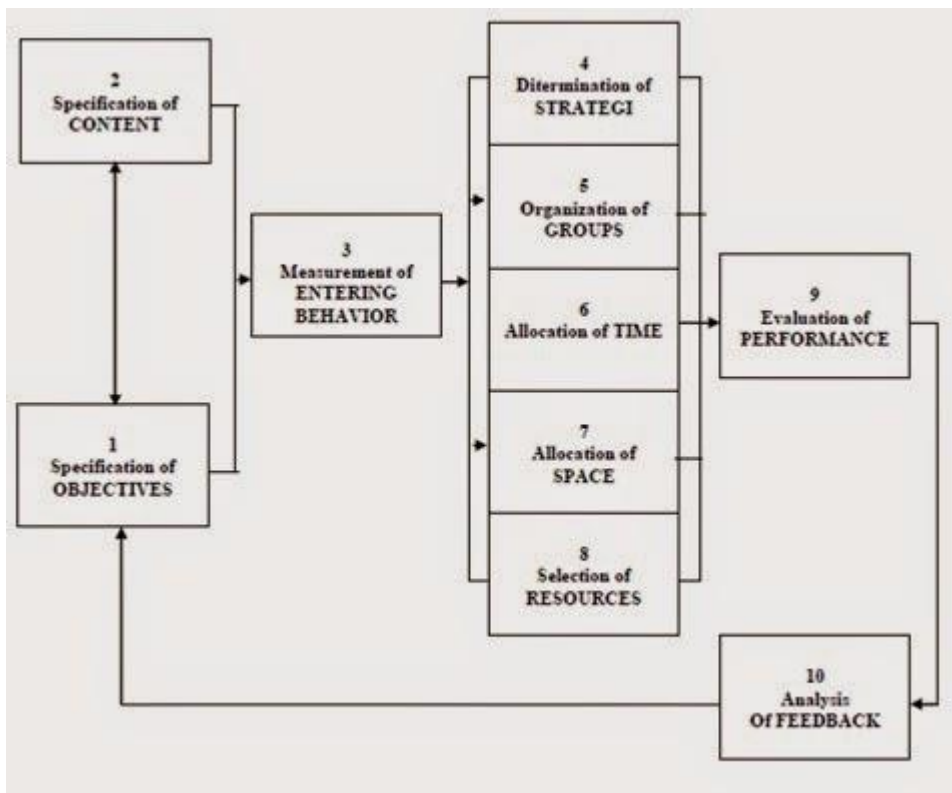
B. Langkah-Langkah pembelajaran

Menurut (Rusman, 2013, p. 155-157), model pembelajaran Gerlach dan Ely terdiri atas 10 unsur, yaitu meliputi:

- 1) *Specification of Objective;*
- 2) *Spesification of Content;*
- 3) *Assesement of Entering Behaviors;*
- 4) *Determination of Strategy;*
- 5) *Organization of Groups;*
- 6) *Allocation of Time;*
- 7) *Allocation of Space;*
- 8) *Allocation of Resources;*
- 9) *Evaluation of Permance; dan*
- 10) *Analysis of Feedback.*

Oleh karena itu, langkah-langkah pembelajaran model ini pun harus mengandung kesepuluh unsur tersebut secara berurutan.

Berikut ini adalah design model pembelajaran Gerlach dan Ely:



Setiap unsur disain pembelajaran itu dijabarkan dan menjadi langkah-langkah pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Merumuskan tujuan pembelajaran (*Specification of Objective*).

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tujuan pembelajaran merumuskan kemampuan apa yang harus dimiliki peserta didik pada tingkat jenjang belajar tertentu, sehingga setelah selesai pokok bahasan tertentu peserta didik dapat memiliki kemampuan yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan harus bersifat jelas (tidak abstrak dan tidak terlalu luas) dan operasional agar mudah diukur dan dinilai.

2) Menentukan isi materi (*Spesification of Content*)

Isi materi berbeda-beda menurut bidang studi, sekolah, tingkatan, dan kelasnya. Namun, isi materi harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, apa yang akan diajarkan pada peserta didik hendaknya dipilih pokok bahasan yang lebih spesifik.

3) Penilaian kemampuan awal peserta didik (*Assesment of Entering Behaviors*).

Kemampuan awal peserta didik ditentukan dengan memberikan tes awal. Pengetahuan tentang kemampuan awal peserta didik ini penting bagi pendidik agar dapat memberikan porsi pelajaran yang tepat. tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Pengetahuan tentang kemampuan awal juga berguna untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan, misalkan apakah perlu dipersiapkan pembelajaran atau penggunaan metode tertentu.

Pengumpulan data peserta didik dilakukan dengan dua cara:

- (1) *Pretest*, yaitu dilakukan untuk mengetahui *student achievement*, yaitu apa yang sudah diketahui dan apa yang belum diketahui tentang rencana pokok bahasan yang akan dianjurkan.
- (2) Mengumpulkan data pribadi peserta didik (personal data) untuk mengukur potensi peserta didik dan mengelompokkannya kedalam kategori siapa-siapa yang termasuk fast learners dan siapa-siapa yang termasuk slow learners. Caranya dapat dengan mengadakan intelligency test. Hasil dari intelligency test ini kemudian akan dipertimbangkan dan dibandingkan dengan indeks prestasi dari nilai yang dicapai pada sebagian besar mata pelajaran yang sudah ditempuh sebelumnya. Dari hasil seluruh data

pribadi peserta didik ini kemudian bisa ditarik kesimpulan rata-ratanya. Dengan demikian, pendidik akan dapat menyesuaikan kecepatan mengajarkan dengan potensi mereka.

4) Menentukan strategi (*Determination of Strategy*).

Strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang dipakai pendidik dalam memanipulasi informasi, memilih sumber-sumber dan menentukan tugas atau peranan peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar (Gerlach dan Ely). Dalam tahap ini pengajar harus menentukan cara untuk dapat mencapai tujuan instruksional dengan sebaik-baiknya.

Menurut Gerlach dan Ely ada dua macam pendekatan, yaitu:

(1) Bentuk ekspose (*expository*) yang lazim dipergunakan dalam kuliah-kuliah tradisional, biasanya lebih bersifat komunikasi satu arah. Pada *expository*, pengajaran lebih besar peranannya. Biasanya pendidik berdiri didepan kelas dan menerangkan dengan metode ceramah. Peserta didik diharapkan bisa memproses informasi dari ceramah pendidik didepan kelas.

(2) Bentuk *inquiry* lebih mengutamakan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pengajar hanya menampilkan demonstrasi. Setiap peserta didik dianjurkan untuk mengajukan hipotesis sebanyak-banyaknya serta pertanyaan kepada pendidik. Dengan cara seperti itu diharapkan, peserta didik dapat menemukan jawabannya sendiri.

5) Pengelompokan Belajar (*Organization of Groups*).

Setelah menentukan strategi, pengajar harus mulai merencanakan bagaimana kelompok belajar akan diatur. Pendekatan yang menghendaki kegiatan belajar secara mandiri dan bebas (*independent study*) memerlukan pengorganisasian yang berbeda dengan pendekatan yang memerlukan banyak diskusi dan partisipasi aktif peserta didik dalam ruang yang kecil, untuk mendengarkan ceramah dalam ruang yang luas.

6) Pembagian Waktu (*Allocation of Time*).

Pemilihan strategi dan teknik untuk ukuran kelompok yang berbeda-beda tersebut mau tidak mau akan memaksa pengajar memikirkan penggunaan waktu. Apakah sebagian besar waktunya akan dialokasikan untuk presentasi atau pemberian informasi, untuk praktik laboratorium atau untuk diskusi. Rencana penggunaan waktu akan berbeda berdasarkan pokok permasalahan, tujuan-tujuan yang dirumuskan, ruangan yang tersedia, pola-pola administrasi serta abilitas dan minat-minat para peserta didik.

7) Menentukan ruangan (*Allocation of Space*).

Alokasi ruang ditentukan dengan menjawab apakah tujuan belajar dapat dipakai secara lebih efektif dengan belajar secara mandiri dan bebas, berinteraksi antar peserta didik atau mendengarkan penjelasan dan bertatap muka dengan pendidik.

Ada tiga alternatif ruangan belajar, agar proses belajar mengajar dapat terkondisikan, yaitu:

- (1) Ruangan-ruangan kelompok besar;
- (2) Ruangan-ruangan kelompok kecil; dan
- (3) Ruangan untuk belajar mandiri.

8) Memilih Media (*Allocation of Resources*).

Pemilihan media ditentukan menurut tanggapan peserta didik yang disepakati, sehingga fungsinya tidak hanya sebagai stimulus rangsangan belajar peserta didik semata. Profesor Ely mengatakan bahwa pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan (Nurdin, 2016, p. 123).

Gerlach dan Ely membagi media sebagai sumber belajar ini kedalam lima kategori, yaitu:

- (1) Manusia dan benda nyata;
- (2) Media visual proyeksi;
- (3) Media audio;
- (4) Media cetak; dan

(5) Media display.

9) Evaluasi hasil belajar (*Evaluation of Permance*).

Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku pada akhir kegiatan pengembangan instruksional dapat dikatakan berhasil atau tidak setelah tingkah laku akhir belajar tersebut dievaluasi. Instrumen evaluasi dikembangkan atas dasar rumusan tujuan dan harus dapat mengukur keberhasilan siswa secara benar dan objektif. evaluasi dalam proses belajar-mengajar sebenarnya bukan hanya peserta didik, tetapi justru sistem pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam proses belajarmengajar terdapat rangkaian test yang dimulai dari test awal atau *entering behavior* untuk mengetahui mutu atau isi pelajaran apa yang sudah diketahui oleh peserta didik dan apa yang belum, terhadap rencana pembelajaran yang akan diajarkan. *Entering behavior* untuk mengukur kemampuan peserta didik dan mengelompokannya kedalam kelompok kemampuan yang kurang, sedang, dan pandai.

10) Menganalisi umpan balik (*Analysis of Feedback*).

Umpan balik merupakan tahap terakhir dari pengembangan sistem instruksional ini. Data umpan balik yang diperoleh dari evaluasi, test, observasi maupun tanggapan-tanggapan tentang usaha-usaha instruksional ini menentukan apakah sistem, metode, maupun media yang dipakai dalam kegiatan instruksional tersebut sudah sesuai untuk tujuan yang ingin dicapai atau masih perlu disempurnakan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran Gerlach dan Ely

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk model pembelajaran Gerlach dan Ely. Kelebihan dari model pembelajaran Gerlach dan Ely ini, antara lain:

- 1) Cocok digunakan untuk semua kalangan;
- 2) Pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara sistematis;
- 3) Pemahaman materi lebih mudah;
- 4) Sangat teliti dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran;
- 5) Meningkatkan minat peserta didik dalam dalam belajar.

Adapun kelemahan model pembelajaran Gerlach dan Ely ini, di antaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama apabila penataan ruang belum terkondisi dengan baik;
- 2) Terlalu panjangnya prosedur perancangan desain pembelajaran; dan
- 3) Tidak adanya tahapan pengenalan karakteristik peserta didik.

Referensi:

Nurdin, Syafrudin. (2016). *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sitorus, Elsa Nopita dan Purba, Martina Mutiara. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Gerlach Dan Ely Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa. Medan: Seminar Nasional Matematika (Semnastika)

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

MODEL PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA)*

A. Definisi Model Pembelajaran GQGA

Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Strategi pembelajaran ini merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Strategi ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya strategi tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya.

Strategi belajar aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) merupakan strategi belajar aktif dengan cara siswa dalam kelompok dimana semua peserta didik mempunyai peran aktif dalam proses belajar. Strategi ini dikembangkan untuk melatih siswa lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Strategi pembentukan tim untuk melibatkan siswa dalam peninjauan kembali materi pada pelajaran sebelumnya atau pada akhir pelajaran (Silberman, 2013, p. 254). Metode *giving question and getting answer* (GQGA) dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan (Suprijono, 2010, p. 107).

Strategi belajar aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) merupakan strategi pembentukan tim untuk melibatkan siswa dalam peninjauan kembali materi pada pelajaran sebelumnya. Strategi belajar aktif tipe *giving question and getting answer* ini sangat baik di gunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi pelajaran yang telah di sampaikan. Strategi belajar aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) ini dapat dilakukan bersamaan dengan metode ceramah, agar siswa tidak dalam keadaan blank mind (pikiran kosong). Metode ceramah sebagai dasar agar siswa mendapat pengetahuan dasar. Strategi belajar aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya yang lain.

Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*Active Learning*). Strategi ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya yang lain. Strategi ini akan meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya dan memberikan sikap saling menghargai antar peserta didik.

Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) pada pelaksanaannya semua siswa diharuskan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diharuskan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah disampaikan, sehingga pada penerapan strategi ini siswa bertindak sebagai subjek bukan sebagai objek sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Dengan demikian strategi *giving question and getting answer* sangat baik diterapkan pada kegiatan pembelajaran

B. Tujuan dan Prinsip Model Pembelajaran (GQGA)

Adapun tujuan dari penerapan strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA), dalam suatu proses pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mengecek pemahaman para siswa sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran.
- 2) Membimbing usaha para siswa untuk memperoleh suatu keterampilan kognitif maupun sosial
- 3) Memberikan rasa senang pada siswa.

- 4) Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- 5) Memotivasi siswa agar terlibat dalam interaksi, dan
- 6) Melatih kemampuan mengutarakan pendapat.

Adapun prinsip-prinsip strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) menurut (Silberman, 2009, p. 245) adalah sebagai berikut:

1) Pemberian kartu/ kertas

Dalam teknik pembelajaran ini, media yang digunakan adalah kartu atau kertas dengan jenis yang berbeda dan dibagikan kepada seluruh siswa.

2) Diskusi kelompok

Diskusi kelompok merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, sebab dalam diskusi kelompok memungkinkan kerjasama antara siswa baik dengan ataupun tanpa bimbingan guru. Suasana belajar yang menimbulkan sikap kerjasama antara siswa dalam memecahkan masalah mempunyai keuntungan.

3) Presentasi

Presentasi siswa di depan kelas bertujuan untuk menguji kemampuan siswa untuk menyampaikan ide atau pendapat setelah mereka memperoleh pengalaman belajarnya. Presentasi siswa juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk tampil dan berkomunikasi di depan kelas atau di luar kelas. Siswa diajarkan agar tidak takut salah sebelum mencoba. Siswa harus siap untuk menerima sanggahan atau pertanyaan dari siswa lain karena dalam sesi presentasi akan ada tanya jawab oleh siswa.

Prinsip-prinsip strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) berkaitan dengan memberikan kertas/ kartu dengan jenis pertanyaan dan jawaban kepada tiap siswa sebagai media yang digunakan dalam teknik pembelajaran,

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model GQGA

Menurut Silberman (2013) dan (Zaini et al., 2008, p. 69-70) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah siswa.
- 2) Meminta setiap siswa untuk melengkapi pernyataan berikut ini:
Kertas 1 : saya masih belum paham tentang.....
Kertas 2 : saya dapat menjelaskan tentang.....
- 3) Membagi siswa ke dalam kelompok kecil 4 atau 5 orang
- 4) Masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kartu 1), dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kertas 2).
- 5) Meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan- pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada diantara siswa yang bisa menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang bisa menjawab, guru harus menjawab.
- 6) Meminta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2, selanjutnya minta mereka untuk menyampaikannya ke kawan-kawan.
- 7) Melanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada.
- 8) Mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan siswa.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran GQGA

Menurut (Suprijono, 2011, p. 110), model pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) memiliki kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran lainnya. Kelebihan model pembelajaran ini, diantaranya:

- 1) Suasana lebih menjadi aktif.
- 2) Anak mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- 3) Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan.
- 4) Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.

Pendapat lain disampaikan oleh (Yamin, 2007, p. 156), yang menyatakan bahwa *giving question and getting answer* (GQGA) memiliki kelebihan, diantaranya:

- 1) Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) dapat memperoleh sambutan yang lebih aktif, dibandingkan siswa diberikan ceramah yang bersifat menolong.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat sehingga nampak mana yang belum jelas atau belum dimengerti.
- 3) Mengetahui perbedaan-perbedaan pendapat yang ada, yang dapat dibawa kearah suatu diskusi

Sedangkan kekurangan metode *giving question and getting answer* (GQGA), (Suprijono, 2013, p. 110), antara lain:

- 1) Pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan.
- 2) Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari.

Pendapat lain di sampaikan oleh (Yamin, 2007, p. 157), yang menyatakan bahwa kelemahan Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) adalah dalam proses pembelajaran bisa menimbulkan penyimpangan dari pokok persoalan atau pokok pembahasan. Terlebih jika ada kelompok siswa yang memberikan jawaban atau mengajukan pertanyaan yang menimbulkan masalah baru dan menyimpang dari pokok persoalan. Guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan. Jika pada akhir penerapan pembelajaran ini masih ada siswa yang belum mengerti dengan materi yang diajarkan maka siswa tersebut diminta untuk membuat resume atas proses tanya jawab yang sudah berlangsung. Tentunya dalam pemberian tugas ini sudah disepakati dari awal sebelum pembelajaran (Suprijono, 2013, p. 107).

Referensi:

- Silberman, Melvin L. (2013). *101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Cetakan ke-8). Bandung: Nusamedia dan Nuansa Cendekia.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, Martinis. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawiy dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION*

A. Definisi Model Pembelajaran *Group Investigation*

Group investigation dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel (Rusman, 2014, p. 220), lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Metode *group investigation* (GI) siswa diberi kontrol dan pilihan penuh untuk merencanakan apa yang ingin dipelajari dan diinvestigasi (Huda, 2011, p. 123).

Metode pembelajaran *group investigation* (GI) merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia, misalnya melalui buku pelajaran atau melalui internet. Metode ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi. Peserta didik dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Peserta didik terlibat secara aktif mulai dari tahap pertama sampai tahap terakhir pelajaran. Hal itu akan memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih mempertajam pemahamannya terhadap materi (Slavin, 2008, p. 20)

Metode *group investigation* (GI) sangat cocok untuk bidang kajian yang memerlukan kegiatan studi proyek terintegrasi yang mengarah pada kegiatan perolehan, analisis, dan sintesis serta analisis informasi dalam upaya untuk memecahkan suatu masalah. Misalnya *Group Investigation* akan sangat ideal untuk mengajari tentang pelajaran sejarah dan budaya dari sebuah Negara tetapi tidak sesuai digunakan untuk mengajari pelajaran kemampuan pemetaan atau unsur-unsur tabel periodik. Secara umum, guru merancang sebuah topik yang cakupannya luas, di mana para peserta didik selanjutnya membagi topik tersebut ke dalam subtopik. Subtopik ini merupakan sebuah hasil perkembangan dari ketertarikan dan latar belakang peserta didik, yang sama halnya dengan pertukaran gagasan di antara para siswa (Slavin, 2008, p. 216).

Sebagai bagian dari investigasi, para siswa mencari informasi dari berbagai sumber baik di dalam maupun di luar kelas. Sumber-sumber tersebut dapat berupa buku, intitusi, orang yang menawarkan sederetan gagasan, opini, data, solusi, ataupun posisi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari. Para siswa selanjutnya mengevaluasi dan mensitesiskan informasi yang disumbangkan oleh tiap anggota kelompok supaya dapat menghasilkan buah karya kelompok (Slavin, 2008, p. 216)

Menurut Mafune dalam Rusman, Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI) adalah untuk memberikan pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi. Pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI) dapat dipakai guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, baik secara perorangan maupun kelompok. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk membantu terjadinya pembagian tanggung jawab ketika siswa mengikuti pembelajaran dan berorientasi menuju pembentukan manusia sosial. Model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai proses pembelajaran yang aktif, sebab siswa akan lebih banyak belajar melalui proses pembentukan (*constructing*) dan penciptaan, kerja dalam kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu tetap merupakan kunci keberhasilan pembelajaran (Rusman, 2014, p. 222-223).

Pembelajaran dengan metode *group investigation* (GI) dimulai dengan pembagian kelompok. Selanjutnya guru beserta peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Sesudah topik beserta permasalahannya disepakati, peserta didik beserta guru menentukan metode penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah. Setiap kelompok bekerja berdasarkan metode investigasi yang telah mereka rumuskan. Aktivitas tersebut merupakan kegiatan sistemik keilmuan mulai dari mengumpulkan data, analisis, analisis data, sintesis, hingga menarik kesimpulan. Langkah selanjutnya adalah presentasi hasil dari masing-masing kelompok. Tahap ini diharapkan

terjadi intersubjektif dan objektivikasi pengetahuan yang telah dibangun oleh suatu kelompok. Berbagai perspektif diharapkan dapat dikembangkan oleh seluruh kelas atas hasil yang dipresentasikan oleh suatu kelompok. Seyogyanya diakhir pembelajaran dilakukan evaluasi. Evaluasi dapat memasukan assesmen individual atau kelompok (Suprijono, 2013, p. 93).

B. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Group Investigation*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan *group investigation* (GI) meliputi (Slavin, 2008, p. 218-220):

- 1) Mengidentifikasi topik dan mengatur peserta didik ke dalam kelompok.
Kegiatan dalam tahap ini, meliputi:
 - (1) Para peserta didik menelaah sumber-sumber informasi, memilih topik, dan mengkategorisasikan saran-saran;
 - (2) Para peserta didik bergabung dengan kelompoknya untuk mempelajari topik yang telah mereka pilih; dan
 - (3) Guru membantu dalam pengumpulan informasi dan memfasilitasi dalam memperoleh informasi.
- 2) Merencanakan tugas yang akan dipelajari.
Pada kegiatan ini para peserta didik secara bersama-sama menentukan tugas-tugas yang akan di investigasi dalam kelompoknya masing-masing.
- 3) Melaksanakan Investigasi.
Peserta didik menerapkan rencana yang telah mereka kembangkan pada tahap kedua. Di dalam kegiatan pembelajaran hendaknya harus melibatkan ragam aktifitas dan ketrampilan yang luas dan mendorong peserta didik untuk menggunakan berbagai sumber, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas. Guru secara terus-menerus mengikuti kemajuan tiap kelompok dan memberikan bantuan jika diperlukan (Majid, 2013: 189).
Adapun tahapan pada langkah ketiga ini, meliputi:
 - (1) Para peserta didik mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan;
 - (2) Setiap anggota kelompok harus berkontribusi untuk usah-usaha yang dilakukan kelompoknya;
 - (3) Para peserta didik saling bertukar pikiran, mendiskusikan, mengklarifikasi, dan mensintesis semua ide-ide.
- 4) Menyiapkan laporan akhir.
Peserta didik menganalisis dan mensintesis informasi yang diperoleh pada tahap ketiga dan merencanakan bagaimana informasi tersebut diringkas dan disajikan dengan cara yang menarik sebagai bahan untuk dipresentasikan kepada seluruh kelas.
Adapun tahapan pada langkah keempat ini adalah:
 - (1) Anggota kelompok menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka;
 - (2) Merencanakan apa yang akan mereka laporkan, dan bagaimana mereka akan membuat presentasinya; dan
 - (3) Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana-rencana presentasi.
- 5) Mempresentasikan laporan akhir
Semua kelompok menyajikan hasil penyelidikannya dengan cara yang menarik kepada seluruh kelas, dengan tujuan agar peserta didik yang lain saling terlibat satu sama lain dalam pekerjaan mereka dan memperoleh perspektif luas pada topik itu.
Adapun tahapan pada langkah ke-lima ini adalah:
 - (1) Presentasi dibuat untuk seluruh kelas dalam berbagai macam bentuk;
 - (2) Bagian-bagian presentasi harus secara aktif dapat melibatkan audiens (kelompok lainnya); dan

(3) Audiens mengevaluasi kejelasan dan penampilan presentasi berdasarkan criteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh seluruh anggota kelas.

6) Evaluasi

Masing-masing kelompok menangani subtopik yang berbeda dari topik yang sama. peserta didik dan guru mengevaluasi setiap kontribusi kelompok terhadap kerja kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi yang dilakukan dapat berupa penilaian individual atau kelompok.

Adapun tahapan pada langkah ke-enam ini adalah:

- (1) Peserta didik saling memberikan umpan balik mengenai topik tersebut, mengenai tugas yang telah mereka kerjakan, mengenai keefektifan pengalaman-pengalaman mereka;
- (2) Guru dan peserta didik berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran peserta didik; dan
- (3) Assesmen diarahkan untuk mengevaluasi pemahaman konsep dan ketrampilan berpikir kritis.

C. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tipe *Group Investigatin (GI)*

Model pembelajaran termasuk tipe *group investigation* (GI) memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut (Sanjaya, 2010, p. 249-250), kelebihan model pembelajaran tipe *group investigation* (GI), antara lain:

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik lain.
- 2) Dapat mengembangkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide yang lain.
- 3) Dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 4) Dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta menerima umpan balik. Peserta didik dapat praktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- 5) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. hal ini berguna untuk pendidikan jangka panjang.

Adapun kekurangan model pembelajaran tipe ini menurut (Sanjaya, 2010, p. 249-250), antara lain:

- 1) Keberhasilan model pembelajaran tipe *group investigation* ini memerlukan periode waktu yang sangat lama. Dalam hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan sekali penerapan metode ini; dan
- 2) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa akan tetapi banyak aktifitas keseharian yang harus mereka lakukan sendiri atau kemampuan yang didasarkan pada kemampuan secara individual. Jadi, selain mereka harus belajar secara kelompok akan tetapi mereka juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mewujudkan hal tersebut dalam kooperatif bukanlah hal yang mudah.

Pendapat lain disampaikan oleh Cahyo (2013: 295-296), bahwa kelebihan model pembelajaran tipe *group investigation* (GI), diantaranya adalah :

- 1) Dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala perbedaan.
- 2) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk mneguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat praktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

- 5) Merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan hasil akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan me-manage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 7) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 8) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Adapun kelemahan model pembelajaran tipe ini menurut (Cahyo, 2013, p. 297), sebagai berikut:

- 1) Ciri utama dari strategi pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu jika tanpa bantuan guru yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan di pahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-sekali penerapan strategi ini.
- 3) Penilaian yang diberikan dalam strategi pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- 4) Untuk memahami dan mengerti filosofi strategi pembelajaran kooperatif, memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat pembelajaran kooperatif. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- 5) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktifitas dalam kehidupan yang didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui strategi pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam strategi pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah

Referensi:

- Cahyo, Agus N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning, Metode, teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik)*, Terj. Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

STRATEGI PEMBELAJARAN *GROUP RESUME*

A. Definisi Strategi Pembelajaran *Group Resume*

Group resume terdiri atas dua suku kata, yaitu *group* yang berarti kelompok dan *resume* yang berarti ringkasan atau rangkuman dari sebuah tulisan/ karangan yang panjang lalu kemudian dipangkas dan hanya mengambil bagian inti dan menyisihkan rincian dan ilustrasinya. *Resume* adalah suatu cara yang sangat efektif dalam menjelaskan suatu inti atau pokok dari informasi yang akan disampaikan terhadap orang lain. Oleh karena itu, cara membuat *resume* adalah:

- 1) Membaca naskah hingga selesai dan berulang sampai paham isi dari naskah atau bacaan yang akan dibuatkan resumennya;
- 2) Bawa alat bantu untuk memahami kata atau kalimat dalam naskah;
- 3) Temukan gagasan utama dari naskah dengan mencari kalimat-kalimat penting, dan kalimat penting biasanya sudah merangkum beberapa gagasan utama;
- 4) Menulis resume; dan
- 5) Evaluasi resume dengan cara membaca ulang resume yang dibuat. Ini dilakukan untuk mengantisipasi jika ada kesalahan baik tulisan ataupun isi serta kesesuaian isi naskah asli dengan resume.

Strategi *group resume* ini digunakan untuk materi yang membutuhkan waktu banyak yang tidak mungkin dijelaskan semua dalam kelas. Oleh karena itu dan untuk mengefektifkan waktu, maka siswa diberi tugas meresume yang telah ditentukan oleh guru dan siswa harus terlibat aktif untuk memberikan masukan dalam kelompok tersebut, yang terlebih dahulu dibentuk kelompok sebelum mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Suwardi, 2007, p. 67). *Group resume* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam bentuk kelompok yang heterogen. Metode *group resume* merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif merupakan langkah cepat, dan mendukung siswa dalam proses belajar mengajar. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas-aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Juga terdapat teknik-teknik memimpin bagi setiap kelompok kecil serta mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada saat proses belajar mengajar.

Metode *group resume* ini adalah merupakan salah satu bagian terkecil dari model pembelajaran aktif yang didalamnya melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengenal dan menyampaikan sumber mata pelajaran adalah dengan membuat sebuah resume kelompok. Menurut (Silberman, 2009, p. 49) bahwa teknik *resume* secara khusus menggambarkan sebuah prestasi, bahwa teknik resume secara khusus menggambarkan sebuah prestasi, kecakapan dan pencapaian resume. Sejalan dengan itu (Zaini, 2008, p. 10) mengemukakan bahwa biasanya sebuah resume menggambarkan hasil yang telah dicapai oleh individu. *Resume* ini akan menjadi menarik untuk dilakukan dalam *group* dengan tujuan membantu peserta didik menjadi lebih akrab atau melakukan *team building* (kerja kelompok) yang anggotanya sudah saling mengenal sebelumnya.

Metode *group resume* adalah tujuan yang ingin dicapai oleh guru pada saat sekarang ini adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa didalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Ketika siswa pasif didalam kelas atau hanya menerima dari guru kemungkinan kecenderungan siswa untuk cepat melupakan materi yang disampaikan oleh seorang guru, oleh sebab itu diperlukan belajar yang praktis dengan cara siswa ditugaskan membuat resume secara kelompok tentang materi pokok bahasan tertentu, selanjutnya masing-masing kelompok mempresentasikan hasil resumennya didepan kelompok yang lain. Hal ini dipertegas (Ismail, 2008, p. 80) yang menyatakan bahwa tujuan *group resume* adalah untuk:

- 1) Dapat membantu siswa atau peserta didik lebih mudah berinteraksi dalam memahami dan memecahkan suatu materi yang telah diberikan tugas oleh guru; dan
- 2) Untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif secara aktif.

Model pembelajara tipe *group resume* adalah model pembelajaran cooperative learning. Model pembelajaran ini akan menjadikan interaksi antara siswa lebih baik, kelas dibagi dalam kelompok – kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-6 orang siswa. Berikan penekanan bahwa mereka adalah kelompok yang bagus, baik bakat ataupun kemampuannya didalam kelas. Biarkan kelompok – kelompok biarkan kelompok – kelompok tersebut membuat kesimpulan yang didalamnya terdapat data data latar belakang pendidikan, pengetahuan atau isi kelas pengalaman kerja kedudukan yang dipegang sekarang, keterampilan, hobby, bakat dan lain-lain. Kemudian setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kesimpulan kelompok mereka (Isjoni, 2009, p. 59-60).

Untuk memperlancar proses pembelajaran dengan menggunakan metode *group resume*, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus membagikan garis-garis besar materi yang akan diresume oleh siswa tersebut. Ciptakan suasana yang edukatif dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai pada tahap evaluasinya dan program tindak lanjut. Kemampuan mengelola proses belajar mengajar sebagaimana metode *Group Resume* adalah kesanggupan atau kecakapan guru dalam menciptakan suasana interaktif secara edukatif dengan siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Group Resume*

Menurut (Zaini et al., 2008, p. 10-11) langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *group resume* adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari 3 – 6 anggota
- 2) Jelaskan kepada siswa bahwa kelas mereka dipenuhi oleh individu-individu yang penuh bakat dan pengalaman
- 3) Sarankan bahwa salah satu cara untuk dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kelebihan yang dimiliki kelas adalah dengan membuat resume kelompok.
- 4) Bagikan kepada beberapa kelompok kertas pleno (kertas buram ukuran koran) dan spidol untuk menuliskan resume mereka. *Resume* harus dapat mencakup informasi yang dapat menjual “kelompok” secara keseluruhan.
- 5) Minta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan *resume* mereka dan catat keseluruhan potensi yang dimiliki oleh keseluruhan kelompok.

Langkah pembelajaran *group resume* menurut (Suprijono, 2009, p. 119), adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 2) Menjelaskan kepada siswa bahwa kelas mereka itu dipenuhi oleh individu-individu yang penuh bakat dan pengalaman
- 3) Menyarankan kepada siswa bahwa salah satu cara untuk dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kelebihan yang dimiliki kelas adalah dengan membuat resume kelompok
- 4) Membagikan kepada setiap kelompok kertas plano dan spidol untuk menuliskan hasil resume. *Resume* harus mencakup informasi yang dapat menarik kelompok secara keseluruhan.

Adapun langkah-langkahnya menurut (Silberman, 2007, pp. 49-50) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri atas 3-6 orang;
- 2) Guru memberitahukan kepada siswa bahwa kelas memiliki kesatuan bakat dan pengalaman yang sangat hebat;
- 3) Guru memberikan saran kepada siswa bahwa salah satu cara untuk mengenal dan menyampaikan sumber mata pelajaran adalah dengan membuat sebuah resume kelompok;
- 4) Guru memberikan kelompok tersebut catatan berita dan penilaian untuk menunjukkan resume mereka;

- 5) Masing-masing kelompok mempresentasikan atau menyampaikan ringkasannya dan menanyakan semua sumber yang ada dalam seluruh kelompok tersebut.

C. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Group Resume*

Setiap model atau metode pembelajaran termasuk group resume pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran group resume menurut (Zaini et al., 2008, p. 10) adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadikan interaksi dan keakraban antar siswa lebih baik.
- 2) Membiasakan anak didik untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda pendapatnya.
- 3) Dapat menyadarkan anak didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan.
- 4) Cukup efektif untuk menumbuhkan budaya kompetitif dikalangan siswa karena secara kejiwaan siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk tampil sebaik-baiknya secara individual dan memiliki keterlibatan emosional untuk menjaga solidaritas keakraban kelompok ketika menyampaikan hasil diskusi.
- 5) Kegiatan benar-benar berpusat pada siswa sehingga dapat menemukan jawaban sendiri (inkuiri) terhadap permasalahan yang didiskusikan, guru hanya sebatas fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan potensi diri siswa.

Adapun kelemahannya adalah:

- 1) Membutuhkan lebih banyak waktu.
- 2) Kurang kesempatan untuk kontribusi individu.
- 3) Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan.
- 4) Membutuhkan sikap ekstra guru dalam mengawasi kegiatan belajar mengajar.

Referensi:

- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: JP Book.
- Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawiy dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN GUIDED DISCOVERY LEARNING

A. Definisi Model Pembelajaran *Guide Discovery Learning*

Pembelajaran dengan menggunakan metode penemuan dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu *free discovery* (penemuan bebas) dan *guided discovery* (penemuan terbimbing) (Suwangsih & Tiurlina, 2006, p. 204). Dalam penemuan bebas, siswa benar-benar dilepas dalam mengidentifikasi masalah, dan menguji hipotesis dengan konsep-konsep dan prinsip yang sudah ada, dan berusaha menarik pada situasi baru. Pada penemuan terbimbing, guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam belajar. Guru membantu siswa memperoleh pengetahuan yang dicarinya dengan cara mengorganisasi masalah, mengumpulkan data, mengkomunikasikan, memecahkan masalah, dan menyusun kembali data-data sehingga membentuk konsep baru. (Markaban, 2008, p. 11) mengatakan bahwa metode penemuan bebas kurang tepat digunakan karena pada umumnya siswa masih membutuhkan konsep dasar untuk dapat menemukan sesuatu. Selain itu, penemuan bebas dapat memakan waktu berhari-hari atau bahkan siswa tidak berbuat apa-apa karena tidak tahu apa yang harus dilakukan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka metode penemuan yang lebih tepat digunakan untuk siswa adalah metode penemuan terbimbing.

Model pembelajaran *guided discovery* (temuan terbimbing) digunakan untuk mengajarkan konsep (kategori dengan karakteristik-karakteristik yang sama) dan generalisasi (hubungan antara konsep). Beberapa generalisasi dianggap berlaku bagi semua kasus dan secara umum disebut prinsip atau hukum. Generalisasinya lainnya secara manasuka diturunkan oleh manusia dan disebut aturan-aturan akademis. Model ini juga dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka (Eggen & Kauchak 2012, p. 212). Model pembelajaran *guided discovery learning* (pembelajaran penemuan terbimbing) merupakan metode yang mendorong siswa untuk berfikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru. Dalam menggunakan model penemuan terbimbing, peranan guru adalah menyatakan persoalan, kemudian membimbing siswa untuk menemukan penyelesaian dari persoalan itu dengan perintah-perintah atau dengan lembar kerja. Siswa mengikuti petunjuk dan menemukan sendiri penyelesaiannya (Nugroho et al., 2012, p. 683-684)

Metode penemuan yang dipandu oleh guru ini pertama dikenalkan oleh Plato dalam suatu dialog antara Socrates dan seorang anak, maka sering disebut juga dengan metoda Socratic. Metode ini melibatkan suatu dialog/interaksi antara siswa dan guru dimana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan melalui suatu urutan pertanyaan yang diatur oleh guru. Dalam model pembelajaran dengan penemuan terbimbing, peran siswa cukup besar karena pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru tetapi pada siswa. Guru memulai kegiatan belajar mengajar dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa dan mengorganisir kelas untuk kegiatan seperti pemecahan masalah, investigasi atau aktivitas lainnya. Pemecahan masalah merupakan suatu tahap yang penting dan menentukan. Ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Pentinglah dicatat bahwa *discovery* (penemuan) dalam artian ini tidak berarti bahwa para siswa mengungkap pengetahuan baru, akan tetapi mereka menemukan, atau mengungkap pengetahuan yang sejauh itu belum diketahui oleh mereka (peserta didik) (Wahyudin, 2008, p. 13)

B. Langkah-langkah *Guided Discovery Learning*

Menurut Markaban (2008), fase-fase pembelajaran *Guided Discovery* (temuan terbimbing) memiliki lima fase, yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel Fase-fase pembelajaran Guided Discovery (Anisa, 2013).

| No | Fase | Kegiatan Guru |
|----|---|---|
| 1 | Menyampaikan motivasi dan tujuan, serta menampilkan suatu informasi masalah | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar), pentingnya pelajaran dan Memotivasi siswa serta mengaitkan pembelajaran hari ini dengan konsep-konsep sebelumnya. |
| 2 | Menjelaskan langkah-langkah penemuan dan mengorganisasikan siswa dalam belajar | Menjelaskan prosedur langkah-langkah dalam pembelajaran dengan penemuan terbimbing, menjelaskan penggunaan alat yang akan dipakai dalam kegiatan, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan mempersentasikan materi pelajaran. |
| 3 | Membimbing siswa bekerja melakukan kegiatan penyelidikan/ hasil kegiatan penemuan | Memberikan LKS kepada siswa, kemudian membimbing dan mengamati siswa melakukan kegiatan, mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan, membimbing siswa mengerjakan LKS dan memecahkan masalah serta membimbing siswa bekerja sama dan mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok |
| 4 | Membimbing siswa mempresentasikan hasil penyelidikan/hasil kegiatan penemuan | Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil penemuan, membimbing siswa merumuskan kesimpulan/ menemukan konsep, membimbing siswa menerapkan/ memberikan umpan balik |
| 5 | Analisis penemuan dan memberikan umpan balik | Mengevaluasi langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan siswa, membimbing siswa merangkum pelajaran |

Sedangkan menurut (Eggen & Kauchack, 2012, p. 190), menerapkan pelajaran menggunakan model Guided Discovery (temuan terbimbing) hadir dalam empat fase yang saling terkait. Fase-fase tersebut dan deskripsinya diberikan dalam tabel berikut:

Tabel Fase-fase di dalam menerapkan pelajaran Guided Discovery (Eggen & Kauchack, 2012, p. 190)

| No | Fase | Deskripsi |
|----|--------------------------------|--|
| 1 | Fase 1 : pendahuluan | Guru berusaha menarik perhatian siswa dan menetapkan fokus pelajaran. |
| 2 | Fase 2 : fase terbuka | Guru memberi siswa contoh dan meminta siswa untuk mengamati dan membandingkan contoh-contoh. |
| 3 | Fase 3 : Fase Konvergen | Guru menanyakan pertanyaan-pertanyaan lebih sfesifik yang dirancang untuk membimbing siswa mencapai pemahaman tentang konsep atau generalisasi |
| 4 | Fase 4 : penutup dan Penerapan | Guru membimbing siswa memahami definisi suatu konsep atau pernyataan generalisasi dan siswa menerapkan pemahaman mereka kedalam konteks baru |

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Guided Discovery*

Model Guided Discovery mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan sehingga perlu adanya pemahaman dalam pelaksanaan model tersebut. (Suryosubroto, 1997, p. 200-202), memaparkan beberapa kelebihan dari model penemuan ini sebagai berikut:

- 1) Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- 2) Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh dalam arti pendalaman dari pengertian, retensi, dan transfer.
- 3) Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah menyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
- 4) Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- 5) Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
- 6) Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses penemuan.
- 7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
- 8) Membantu siswa menghilangkan keragu-raguan karena mengarah pada kebenaran yang final dan pasti.

Selain itu (Suryosubroto, 1997, p. 200-202), juga memaparkan beberapa kelemahan model penemuan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini.
- 2) Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar
- 3) Harapan yang ditumpuhkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
- 4) Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan
- 5) Dalam beberapa ilmu (misalnya IPA) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ided-ide mungkin tidak ada.
- 6) Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

Pendapat lain disampaikan oleh (Hosnan, 2014, p. 287), yang menyebutkan kelebihan dari model *guided discovery learning*, antara lain:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses-proses kognitif;
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer;
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah;
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain;
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa;
- 6) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri;
- 7) Melatih siswa belajar mandiri; dan
- 8) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena siswa berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Adapun kekurangan dari model *guided discovery learning* (Hosnan, 2014, p. 287):

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing;
- 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas;
- 3) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan model ini.

Referensi:

- Anisa. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Penemuan Terbimbing dengan Pembelajaran Langsung pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Universitas Palangkaraya. Palangka Raya.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Markaban. (2008). Model Penemuan Terbimbing pada Pembelajaran Matematika SMK. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika. Yogyakarta.
- Nugroho, Purna Bayu dkk. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) dengan Metode Talking Stick dan Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, (Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY Yogyakarta, 10 November 2012). Yogyakarta.
- Paul Eggen, Don kauchak. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran mengajarkan konten dan keterampilan berfikir*, Edisi 6. Jakarta Barat: PT indeks.
- Suryosubroto, B. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suwangsih, E & Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran (Pelengkap Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogis Para Guru dan Calon Guru Profesional)* Jilid 4. Jakarta: CV. Ipa Abong.

MODEL PEMBELAJARAN GUIDED NOTE TAKING

A. Definisi Model Pembelajaran *Guided Note Taking*

Secara etimologi *guided* berasal dari kata *guide* sebagai kata benda berarti buku pedoman, pemandu, dan sebagai kata kerja berarti mengemudikan, menuntun, menjadi petunjuk jalan, membimbing dan mempedomani. Sedangkan *guided* sebagai kata sifat berarti kendali (Echols & Shadily, 2003, p. 283). *Note* berarti catatan dan *taking* sebagai kata benda yang berasal dari *take* mempunyai arti pengambilan (Echols & Shadily, 2003: 578). Secara terminologi *guided note taking* atau catatan terbimbing adalah strategi dimana seorang guru menyiapkan suatu bagan, skema (handout) sebagai media yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika seorang guru sedang menyampaikan pelajaran dengan metode ceramah. Tujuan strategi *guided note taking* adalah agar metode ceramah yang dikembangkan oleh guru mendapat perhatian siswa, terutama pada kelas yang jumlah siswanya cukup banyak (Zaini et al., 2008, p. 32)

Metode ini disebut juga dengan metode catatan terbimbing. Metode ini dikembangkan untuk membangun stock of knowledge peserta didik agar metode ceramah yang dibawakan guru mendapat perhatian siswa. Pembelajaran diawali dengan memberikan bahan ajar misalnya berupa handout dari materi ajar yang disampaikan dengan metode ceramah kepada peserta didik, beberapa cara yang dapat dilakukan adalah mengosongkan istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci (Suprijono, 2010, p. 105). Dengan menggunakan metode tersebut dapat mengajak siswa untuk lebih aktif, karena di dalam metode tersebut guru memberikan handout yang berisi ringkasan materi dan cara menyelesaikan soal dengan jelas.

Penggunaan metode *guided note taking* siswa akan dibantu untuk lebih mengingat materi yang diberikan oleh guru. Proses belajar merupakan proses mengingat. Mengingat berarti kemampuan memasukan (*learning*), menyimpan (*retention*) dan menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau (Bahri, 2011, p. 44). Metode *guided note taking* membantu siswa mengingat suatu materi pembelajaran. Karena metode *guided note taking* mengarahkan siswa untuk lebih mengecamkan pada bagian-bagian yang penting dalam suatu pembelajaran.

Metode *guided note taking* ini akan membantu siswa lebih mengingat materi yang diberikan oleh guru, dikarenakan siswa akan dibimbing untuk mengingat hal-hal atau poin penting dalam materi pembelajaran. Dengan metode *guided note taking* siswa akan dibimbing untuk menulis kata-kata yang penting tersebut di handout / catatan yang sudah disiapkan oleh guru. Hal ini dimaksudkan agar pemahaman siswa akan lebih meningkat. Kata-kata / point yang dibiarkan kosong dalam bahan atau materi yang diberikan oleh guru digunakan sebagai stimulus agar siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Berceramah merupakan metode yang tidak dapat dipisahkan dari strategi *guided note taking*. Menurut Silberman (2006), ada beberapa upaya yang dapat dilakuakn guru untuk mengefektifkan metode ceramah, yaitu:

1) Membangkitkan minat siswa.

Beberapa hal yang dapat membangkitkan minat siswa, diantaranya:

- (1) Memaparkan kisah atau tayangan menarik: menyajikan anekdot yang relevan, kisah fiksi, kartun atau gambar grafis yang bisa menarik perhatian siswa terhadap apa yang akan dijelaskan.
- (2) Mengajukan soal cerita: mengajukan soal yang nantinya akan menjadi bahan sajian dalam penyampaian materi dengan metode ceramah.
- (3) Pertanyaan penguji: mengajukan pertanyaan kepada siswa (apresepsi) agar mereka termotivasi untuk mendengarkan ceramah dalam rangka mendapatkan jawabannya.

2) Memaksimalkan pemahaman dan pengingatan

Beberapa hal yang dapat memaksimalkan pemahaman dan pengingatan, diantaranya:

- (1) **Headline:** susunlah kembali point-point utama dalam ceramah menjadi kata-kata kunci yang berfungsi sebagai subjudul verbal atau bantuan mengingat.
- (2) **Contoh dan analogi:** memberikan gambaran nyata tentang gagasan dalam penceramahan dan jika memungkinkan buatlah perbandingan antara materi dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki siswa.
- (3) **Cadangan visual:** menggunakan grafik lipat, transparansi, buku pegangan yang memungkinkan siswa melihat dan mendengar apa yang disampaikan.
- 3) **Melibatkan siswa selama ceramah berlangsung**
Beberapa hal yang dapat dilakukan, diantaranya:
 - (1) **Tantangan kecil:** melakukan interupsi ceramah secara berkala dan guru menantang siswa untuk memberikan contoh tentang konsep-konsep yang telah disajikan.
 - (2) **Latihan yang memperjelas:** selama guru menyajikan materi, hendaknya guru menyelinginya dengan kegiatan-kegiatan yang memperjelas apa yang sedang disampaikan.
- 4) **Memperkuat apa yang telah disampaikan**
Beberapa hal yang dapat dilakukan:
 - (1) **Soal penerapan:** mengajukan masalah atau pertanyaan untuk dipecahkan oleh siswa berdasarkan informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran.
 - (2) **Tinjauan siswa:** memerintahkan siswa untuk meninjau isi dari penyampaian pelajaran kepada sesama siswa, atau memberi siswa tes penilaian diri.

B. Tujuan Pembelajaran dengan Strategi *Guided Note Taking*

Menurut Zaini, penggunaan model pembelajaran *guide note taking* memiliki tujuan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Pada tingkat pengetahuan dan pemahaman (*knowledge & comprehension*), model pembelajaran *guide note taking* bertujuan untuk (Zaini et al., 2008, p. 29-130):
 - (2) Meningkatkan kecakapan menyimak;
 - (3) Mengembangkan kemampuan berkonsentrasi;
 - (4) Meningkatkan kemampuan menghafal;
 - (5) Meningkatkan kecakapan membaca;
 - (6) Meningkatkan kecakapan mendengar; dan
 - (7) Mempelajari konsep-konsep, terma-terma dan teori-teori ilmu pengetahuan.
- 1) Tujuan pembelajaran pada tingkat analisis (*analysis*), model pembelajaran *guide note taking* bertujuan untuk (Zaini et al., 2008, p. 141)
 - (1) Mengembangkan kemampuan menganalisis;
 - (2) Mengembangkan kemampuan mengambil kesimpulan yang masuk akal dari sebuah pengamatan;
 - (3) Meningkatkan kemampuan menguraikan elemen-elemen yang ada dalam terma-terma dan fakta-fakta ilmu pengetahuan;
 - (4) Meningkatkan kemampuan menjabarkan unsur-unsur yang ada dalam sebuah teori ilmu pengetahuan; dan
 - (5) Mengembangkan kapasitas menentukan pilihan-pilihan yang bersifat moral.
- 2) Tujuan pembelajaran pada Tingkat sintesis (*Synthesis*), model pembelajaran *guide note taking* bertujuan untuk (Zaini et al., 2008, p. 160)
 - (1) Mengembangkan kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi atau ide-ide menjadi satu;
 - (2) Mengembangkan kemampuan berpikir secara holistik untuk melihat keseluruhan dan bagian-bagian; dan
 - (3) Mempelajari konsep-konsep, terma-terma dan teori-teori ilmu pengetahuan.

- (4) Tujuan pembelajaran pada Tingkat (Evaluation), model pembelajaran *guide note taking* bertujuan untuk (Zaini, 2008: 176):
- (1) Mengembangkan kecakapan dalam menerapkan prinsip-prinsip dan generalisasi yang dipelajari kepada situasi dan masalah yang baru;
 - (2) Mengembangkan kecakapan pemecahan masalah;
 - (3) Mengembangkan kapasitas membuat satu keputusan yang arif lagi bijaksana; dan
 - (4) Mempelajari kemampuan mengevaluasi metode-metode dan materi.
- (5) Tujuan pembelajaran pada Tingkat (Application), model pembelajaran *guide note taking* bertujuan untuk (Zaini, 2008, p. 187-188):
- (1) Mengembangkan kemampuan bertindak secara cakap;
 - (2) Mengembangkan kemampuan menerapkan prinsip-prinsip dan generalisasi yang telah dipelajari ke dalam situasi dan masalah yang baru; dan
 - (3) Mengembangkan kecakapan manajemen.

Tujuan pembelajaran dengan *strategi guided note taking* menurut (Silberman, 2013, p. 132-133) adalah:

- 1) Meningkatkan kecakapan menyimak;
- 2) Mengembangkan kemampuan berkonsentrasi;
- 3) Meningkatkan kecakapan mendengar;
- 4) Mengembangkan kecakapan belajar, strategi dan kebiasaankebiasaan; dan
- 5) Mempelajari terma-terma dan fakta-fakta ilmu pengetahuan.

C. Langkah-langkah Pembelajaran *Guide Note Taking*

Langkah-langkah pembelajaran strategi *guided note taking* menurut Zaini dkk. (2008: 32), adalah sebagai berikut:

- 1) Memberi bahan ajar misalnya berupa handout kepada siswa;
- 2) Materi ajar disampaikan dengan metode ceramah;
- 3) Mengosongi sebagian poin-poin yang penting sehingga terdapat bagian-bagian yang kosong dalam handout tersebut. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengosongkan istilah atau definisi atau menghilangkan beberapa kata kunci;
- 4) Menjelaskan kepada siswa bahwa bagian yang kosong dalam handout memang sengaja dibuat agar mereka tetap berkonsentrasi mengikuti pembelajaran;
- 5) Selama ceramah berlangsung siswa diminta untuk mengisi bagian-bagian yang kosong tersebut;
- 6) Setelah penyampaian materi dengan metode ceramah selesai, guru meminta siswa untuk membacakan handoutnya.

Menurut Melvin L. Silberman ada beberapa variasi lain dalam strategi *Guided note taking* di antaranya yaitu:

- 1) Guru menyiapkan lembar kerja yang memuat sub-sub topik utama dari materi yang akan diajarkan. mengosongkan sejumlah bagian kalimat untuk membantu pembuatan catatan;
- 2) Guru membuat penyajian materi pelajaran menjadi beberapa bagian. memerintahkan siswa untuk mendengarkan dengan cermat sewaktu guru menjelaskan. Tetapi siswa tidak diperbolehkan membuat catatan, dan sebagai gantinya, guru memerintahkan siswa untuk menulis catatan selama jeda waktu dalam penyajian materi pelajaran berbasis ceramah (Silberman, 2006, p. 124).

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Guide Note Taking*

Menurut (Kristanto, 2012), metode ini memiliki kelebihan dan kekurangannya dalam proses pembelajaran. Kelebihan metode *guide note taking*, di antaranya:

- 1) Metode ini cocok untuk kelas besar dan kecil Maksud dari kelas kecil adalah jika umumnya jumlah siswa di dalam kelas tidak lebih dari 20 siswa, dan dikatakan kelas besar apabila kelas bisa berisi lebih dari 20 siswa, bahkan lebih banyak;
- 2) Metode ini dapat digunakan sebelum, selama berlangsung atau sesuai kegiatan pembelajaran;
- 3) Metode ini cukup berguna untuk materi pengantar;
- 4) Metode ini mudah digunakan ketika peserta didik harus mempelajari materi yang bersifat menguji pengetahuan kognitif;
- 5) Metode ini dapat dimanfaatkan untuk menilai kecenderungan seseorang terhadap suatu informasi tertentu;
- 6) Metode ini memungkinkan siswa belajar lebih aktif, karena memberikan kesempatan mengembangkan diri, fokus pada handout dan materi serta diharapkan mampu memecahkan masalah sendiri dengan menemukan (*discovery*) dan bekerja sendiri.

Adapun kekurangan metode ini, diantaranya:

- 1) Kadang – kadang sulit dalam pelaksanaan karena guru harus mempersiapkan handout atau perencanaan terlebih dahulu, dengan memilah bagian atau materi mana yang harus dikosongkan dan dipertimbangkan kesesuaian materi dengan kesiapan siswa untuk belajar dengan metode tersebut;
- 2) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang ditentukan;
- 3) Biaya untuk penggandaan handout sebagian guru masih dirasakan mahal dan kurang ekonomis.

Referensi:

- Bahri, Syaiful D. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Echols, John M. & Shadily, Haasan. (2003). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Depdiknas, Dirjend Pendidikan Dasar dan Menengah. (2002). *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Kristanto, Adi. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Guided Note Taking dan Student Achievement Division berbantuan LKS Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Semester II SMP Negeri 1 Limpung Tahun ajaran 2011/2012. IKIP PGRI. Semarang.
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.

MODEL PEMBELAJARAN GUIDED TEACHING

A. Definisi Model Pembelajaran *Guide Teaching*

Metode pembelajaran *guided teaching* sering disebut dengan pembelajaran terbimbing oleh Pengajar. Pembelajaran terbimbing dapat dipandang sebagai suatu metode pembelajaran dimana peserta didik didorong untuk berfikir sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan yang difasilitasi oleh pengajar. Peserta didik dihadapkan kepada situasi dimana ia bebas untuk menyelidiki dan menarik kesimpulan. Terkaan, intuisi dan mencoba-coba (*trial and error*) hendaknya dianjurkan. Metode pembelajaran terbimbing memposisikan pengajar bertindak sebagai fasilitator yang mampu memberikan bantuan yang serasi dengan kebutuhan peserta didik. Pengajar membimbing peserta didik agar mempergunakan ide, konsep dan keterampilan yang sudah mereka pelajari untuk menemukan pengetahuan baru

Model pembelajaran *Guided teaching* merupakan model yang digunakan dimana guru memberikan sebuah pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan dan pemahaman tentang materi yang telah disampaikan oleh guru (Zaini et al., 2008, p. 37). Pendapat senada disampaikan oleh Rahmawati yang mengatakan bahwa model *guided teaching* ialah guru menyampaikan beberapa pertanyaan yang mempunyai beberapa kemungkinan jawaban kepada siswa untuk mengetahui pikiran dan kemampuan yang mereka miliki, guru memberikan waktu beberapa menit untuk memberi kesempatan kepada siswa menjawab pertanyaan dilakukan dengan cara dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, mintalah kepada siswa untuk menyampaikan hasil jawaban mereka dan catat jawaban-jawaban yang mereka sampaikan dan tulis di papan tulis dengan mengelompokkan jawaban mereka dalam kategori yang nantinya akan guru sampaikan dalam pembelajaran, sampaikan poin-poin utama dari materi anda dengan ceramah interaktif, mintalah kepada siswa untuk membandingkan jawaban mereka dengan poin-poin yang telah guru sampaikan (Rahmawati, 2011).

Model pembelajaran *guided teaching* merupakan perubahan dari ceramah secara langsung dan memungkinkan guru mempelajari apa yang telah diketahui dan dipahami para siswa sebelum membuat poin-poin pengajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang umumnya monoton dan membosankan beralih menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Silberman, 2007, p. 116). Tujuan adalah untuk membantu peserta didik lebih mudah dan terfokus dalam memahami suatu materi pokok; dan untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif secara individu (Ismail, 2008, p. 80).

Model ini menggunakan prinsip-prinsip dasar teknik menggali (*probing Question*) adalah memberikan pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut dari siswa dengan maksud untuk mengembangkan kualitas lebih jelas, akurat, serta lebih beralasan. Disamping itu dengan teknik bertanya menggali ini guru dapat mengetahui tingkat kedalaman pengetahuan siswa. Pembelajaran terbimbing (*Guided teaching*) merupakan ide konstruktivisme yang terfokus pada pembelajaran yang menyenangkan dan mengarahkan siswa pada cara berfikir yang berbeda. Cara berfikir yang berbeda ini membantu meningkatkan kreatifitas siswa dalam menghasilkan solusi untuk suatu masalah yang dihadapi. Pembelajaran terbimbing lebih teliti dalam mengajarkan sebuah konsep, karena siswa diberi pengalaman lebih pada rincian konsep-konsep tersebut.

Proses pembelajaran dengan model *guided teaching* biasanya dimulai oleh guru dengan mengajukan pertanyaan dan meminta siswa untuk menemukan solusi. Pertanyaan tersebut bersifat terbuka dan siswa harus membangun pengetahuannya sendiri dari pengetahuan awal yang dimiliki. Guru membimbing siswa menemukan jawaban yang benar. Kesulitan dari pembelajaran ini adalah proses pembelajaran membutuhkan banyak waktu. Hal ini dikarenakan guru harus menunggu siswa menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan dari pikiran-pikiran siswa. Selain itu, guru juga harus memberikan control kepada siswa yang

membutuhkan banyak waktu. Namun dengan demikian, dengan pembelajaran terbimbing tersebut konsep yang dibangun akan baik dan lebih lama tertanam dalam memori.

Model *Guided teaching* adalah pembelajaran yang diawali dengan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang mempunyai beberapa kemungkinan jawaban. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atau kemampuan siswa, kemudian guru membuat hipotesa atau kesimpulan dan membuat beberapa kategori. Dengan demikian model *Guided teaching* merupakan rangkain penyampaian materi ajar yang diawali dari suatu pertanyaan yang dijadikan dasar menyampaikan materi berikutnya sehingga materi pelajaran dapat tercerna dengan baik oleh masing-masing siswa (Binti Rahmawati,2011).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Guide Teaching*

Menurut (Zaini, 2004, p. 37), model pembelajaran *guided teaching* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pikiran dan kemampuan yang mereka miliki.
- 2) Gunakan pertanyaan-pertanyaan yang mempunyai beberapa kemungkinan jawaban.
- 3) Berikan waktu beberapa menit untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan. Anjurkan kepada mereka untuk bekerja berdua atau dalam kelompok kecil.
- 4) Mintalah kepada siswa untuk menyampaikan hasil jawaban mereka dan catat jawaban-jawaban yang mereka sampaikan. Jika memungkinkan tulis di papan tulis dengan mengelompokkan jawaban mereka dalam kategori-kategori yang nantinya akan anda sampaikan dalam pembelajaran.
- 5) Sampaikan dalam poin-poin utama dari materi anda dengan ceramah yang interaktif.
- 6) Mintalah kepada siswa untuk membandingkan jawaban mereka dengan poin-poin yang telah anda sampaikan. Catat poin-poin yang dapat memperluas bahasan materi anda.

(Suprijono, 2013, p. 121) mengatakan bahwa langkah-langkah model *Guided teaching* meliputi:

- 1) Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pikiran atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
- 2) Berikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk menjawab pertanyaan.
- 3) Mintalah siswa untuk menyampaikan hasil jawaban mereka dan catat jawaban-jawaban yang mereka sampaikan.
- 4) Sampaikan poin-poin utama dari materi anda dengan ceramah yang interaktif.
- 5) Mintalah kepada siswa untuk membandingkan jawaban mereka dengan poin-poin yang telah anda sampaikan.
- 6) Buatlah kesimpulan.
- 7) Penutup

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Guide Teaching*

Setiap model atau metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Hal ini berlaku pula untuk metode pembelajaran *guide teaching*. Kelebihan metode ini, diantaranya: 1) Dengan model pembelajaran *guided teaching* guru dapat menguasai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan; 2) Model *guided teaching* dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas; 3) Model pembelajaran ini biasa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar; 4) Memupuk rasa tanggung jawab dalam segala tugas pekerjaan sebab dalam model *guided teaching* anak-anak harus bertanggung jawabkan segala sesuatu yang telah dikerjakan.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran ini, diantaranya: 1) Kekurangan model *guided teaching* lebih ditekankan membaca dan menjawab soal maka cenderung siswa tidak terkonndisi; 2) Sulit memberikan

tugas karena perbedaan individual anak dalam kemampuan minat dan bakat; dan 3) Sering kali anak-anak tidak mengerjakan tugas dengan baik cukup menyalin pekerjaan temannya.

Referensi

- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*. Semarang: Rasail Media Group.
- Silberman, Mel. (2007). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.

MODEL PEMBELAJARAN *HABIT FORMING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Habit Forming*

Metode *habit forming* merupakan suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada teori perubahan perilaku classical conditioning yang diusung oleh tokoh aliran behaviorisme yaitu Ivan Pavlov. Prinsip dari teori ini adalah reflek baru dapat dibentuk dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya reflek itu (Taufik, 2014: 63). Jadi pada dasarnya kelakuan anak adalah terdiri atas respon-respon tertentu terhadap stimulus-stimulus tertentu yang nantinya akan menimbulkan sikap meniru pada anak. Jika diberi latihan-latihan maka hubungan itu akan menjadi semakin kuat. Untuk itu, pendidik harus mampu menjadi uswah hasanah bagi peserta didiknya. Hal ini relevan dengan teori Thorndike yang dikenal dengan teori koneksionisme. Menurut teori ini, dengan memberikan rangsangan (stimulus), maka anak akan mereaksi dengan respon. Hubungan stimulus-respon ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar (Hamalik, 2011, p. 63).

Habit forming (pembiasaan) adalah model pembelajaran yang konsisten dan terprogram. Konsisten dalam pembinaan akhlak, kemampuan bahasa dan beribadah (pembiasaan: sholat berjamaah, tertib dan tepat waktu, minggu bahasa, bersikap, dan bertutur yang sopan). Terprogram menjalankan kegiatan pembinaan secara rutin dan periodic (pembiasaan: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan) (Shoimin, 2013, p. 83). Pembiasaan adalah sesuatu yang sengaja dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu itu dapat menjadi kebiasaan. Sebenarnya pembiasaan berintikan pengalaman, yang dibiasakan itu adalah sesuatu yang diamalkan. Pembiasaan menempatkan manusia sebagai sesuatu yang istimewa, yang dapat menghemat kekuatan, karena akan menjadi kebiasaan yang melekat dan spontan, agar kekuatan itu dapat dipergunakan untuk berbagai kegiatan dalam setiap pekerjaan, dan aktivitas lainnya. Pembiasaan dalam pendidikan hendaknya dimulai sedini mungkin (Mulyasa, 2011, p. 166). Oleh karena itu menurut Ahmad Tafsir metode Pembiasaan ini sangat efektif (Asadudin, 2014, p. 81).

Pembiasaan merupakan upaya praktis dalam pendidikan dan pembinaan anak. Hasil dari pembiasaan yang dilakukan seorang pendidik adalah terciptanya suatu kebiasaan bagi anak didiknya. Pembiasaan dapat diartikan sebagai sebuah cara yang dapat dilakukan untuk membiasakan anak didik berfikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan tuntutan ajaran islam. Pembiasaan dinilai efektif jika penerapannya dilakukan terhadap peserta didik yang berusia kecil. Karean memiliki “rekaman” ingatan yang kuat dan kondisi kepribadian yang belum matang, sehingga mereka mudah terlarut dengan kebiasaankebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari (Arief, 2002, p. 110).

Pembiasaan dapat diartikan sebagai sebuah metode dalam pendidikan berupa proses penanaman kebiasaan (Aly, 2003, p. 184). Pembiasaan merupakan salah satu metode pendidikan yang sangat penting, terutama bagi anak-anak. Mereka belum menginsafi apa yang disebut baik dan buruk salam ari susila. Mereka juga belum mempunyai kewajiban-kewajiban yang harus dikerjakan seperti orang dewasa. Sehingga mereka perlu dibiasakan dengan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan dan pola berfikir tertentu. Anak perlu dibiasakan pada sesuatu yang baik. Lalu mereka akan mengibah seluruh sifat-sifat baik menjadi kebiasaan, sehingga jiwa dapat menunaikan kebiasaan itu tanpa terlalu payah, tanpa kehilangan banyak tenaga dan tanpa menemukan banyak kesulitan (Nata, 1997, p. 101)

Inti dari pembiasaan ialah pengulangan. Jika guru setiap masuk kelas mengucapkan salam, itu telah dapat diartikan sebagai usaha membiasakan (Tafsir, 2010, p. 144). Ciri khas daripada metode *habit forming* adalah kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Pengulangan ini sengaja dilakukan berkali-kali supaya asosiasi antara stimulus dengan respon menjadi sangat kuat. Atau dengan kata lain, tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, terbentuklah pengetahuan siap atau ketrampilan siap yang setiap saat siap untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan. Pembiasaan adalah suatu perbuatan

yang perlu di paksakan, sedikit demi sedikit kemudian menjadi kebiasaan. Berikutnya jika, aktifitas itu sudah menjadi kebiasaan, ia akan menjadi habit, yaitu kebiasaan yang sudah dengan sendirinya, dan bahkan sulit untuk dihindari. Ketika menjadi habit ia akan selalu menjadi aktifitas rutin (Azizy, 2002, p. 147). Proses pembiasaan menekankan pada pengalaman langsung dan berfungsi sebagai perekat antara karakter dan diri seseorang (Nasirudin, 2010, p. 19).

Mengajar dengan *habit forming* tujuannya yaitu agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu. Maksudnya ialah selaras dengan norma dan tata nilai moral yang berlaku, baik yang bersifat religius maupun tradisional dan kultural (Tohirin, 2006, p. 103). Jika seseorang sudah terbiasa akan suatu tradisi keagamaan yang dianutnya maka ia akan ragu dalam menerima kebenaran ajaran yang baru diterimanya atau dilihatnya (Jalaludin, 1996, p. 77). Akan tetapi, menanamkan kebiasaan pada anak terkadang sukar dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Namun, segala sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan akan menjadi mudah dan ringan untuk dilakukan dan akan sukar untuk diubah bahkan untuk meninggalkan kebiasaan tersebut. Pembiasaan diperlukan untuk melaksanakan tugas atau kewajiban secara benar dan rutin terhadap peserta didik (Muchtar, 2008, p. 19).

Seseorang yang telah mempunyai kebiasaan tertentu akan dapat melakukannya dengan mudah dan senang hati. Bahkan, segala sesuatu yang telah menjadi kebiasaan dalam usia muda sulit untuk dirubah dan tetap berlangsung sampai hari tua. Untuk mengubahnya seringkali diperlukan terapi dan pengendalian diri yang serius. Oleh karena itu, meskipun pembiasaan telah fungsional dalam diri peserta didik, tetapi pengawasan tetap harus dilakukan selama mereka di sekolah, dan bahkan jika mungkin di luar sekolah. Dengan melakukan pengawasan, maka ketika anak didik melakukan kesalahan guru dapat melakukan perbaikan (Djamarah, 2010, p. 188).

Keberhasilan metode *habit forming* tergantung pada (Kemal dan Marlina, 2016, p. 15), diantaranya:

- 1) Guru yang menjadi teladan untuk perilaku yang dibiasakan;
- 2) Guru memberikan perhatian, pujian, hadiah, terhadap tindakan anak dari perilaku pembiasaan,
- 3) Guru berusaha memberikan pendampingan agar dapat mencegah, perilaku yang bertentangan dan norma yang dibiasakan,
- 4) Adanya kontinuitas dari perilaku yang dibiasakan ditiru oleh anak,
- 5) Tingkat kekonkritan perilaku sehingga mudah ditiru oleh anak,
- 6) Perlu adanya suasana yang mendukung agar perilaku tersebut kondusif untuk dilakukan (seperti adanya dukungan orang tua, adanya metode pendekatan belajar sambil bermain, ada simbol-simbol pendukung dari norma yang dibiasakan, dan sebagainya).

B. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Habit Forming*

Menurut (Purwanto, (1995, p. 178), ada beberapa syarat yang harus terpenuhi agar pembiasaan dapat tercapai dan berhasil adalah:

- 1) Mulailah pembiasaan itu sebelum terlambat, anakanak kecil belum menyadari apa yang dikatakan atau dilakukannya itu baik atau tidak. Maka, dari kecil anak-anak harus dibiasakan melihat kegiatan-kegiatan yang positif untuk dilakukannya, dari melihat anak akan meniru dan mencontoh kegiatan yang sedang dilakukan. Jadi, sebelum anak itu mempunyai kebiasaan lain yang berlawanan dengan hal-hal yang akan dibiasakan, utamanya orang tua harus memberikan suri tauladan yang baik;
- 2) Pembiasaan itu hendaklah terus-menerus (berulang-ulang) dijalankan secara teratur sehingga akhirnya menjadi suatu kebiasaan yang otomatis dilaksanakan;
- 3) Pendidikan hendaklah konsekuen, bersikap tegas dan tetap teguh terhadap pendiriannya yang telah diambilnya. Jangan memberi kesempatan kepada anak untuk melanggar pembiasaan yang telah ditetapkan;

- 4) Pembiasaan yang pada mulanya mekanistik itu harus semakin menjadi kebiasaan yang disertai kata hati anak. Anak melakukan kegiatannya dengan senang hati tanpa menunggu suruhan orang lain.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Habit Forming*

Menurut (Maunah, 2009, p. 98), memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode *habit forming*, yaitu:
 - (1) Dapat menghemat tenaga dan waktu dengan baik;
 - (2) *Habit forming* tidak hanya berkaitan dengan aspek lahiriah saja tetapi juga berhubungan dengan aspek rohaniyah;
 - (3) *Habit forming* dalam sejarah tercatat sebagai metode yang paling berhasil dalam pembentukan kepribadian anak didik.
- 2) Kelemahan metode *habit forming*, yaitu:
 - (1) Membutuhkan tenaga pendidik yang benar-benar dapat dijadikan sebagai contoh tauladan di dalam menanamkan sebuah nilai kepada peserta didik; dan
 - (2) Tidak setiap mata pelajaran bisa menggunakan metode *habit forming* ini.

Menurut (Nurochim, 2013, p. 43), kelebihan dan kelemahan metode *habit forming* di antaranya sebagai berikut:

- 1) Kelebihan, yaitu:
 - (1) Membiasakan guru untuk bersikap jeli dan peka pada situasi dan kondisi belajar;
 - (2) Dengan melalui pengulangan dan pelatihan yang continue dapat mengoptimalkan bakat dan kecerdasan siswa yang sudah terbentuk sebelumnya. Jika anak sudah mahir dalam satu bidang tertentu maka akan lebih dapat dikuatkan lagi dengan pembiasaan dan pengulangan yang continue tersebut lebih optimal; dan
 - (3) Metode ini untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti hadiah atau pujian.
- 2) Kelemahannya, diantaranya:
 - (1) Sebuah konsekuensi bagi guru, untuk menyusun bahan pelajaran dalam bentuk yang sudah siap;
 - (2) Murid dipandang pasif, perlu motivasi dari luar dan sangat dipengaruhi oleh penguatan yang diberikan guru; dan
 - (3) Murid berperan sebagai pendengar dalam proses pembelajaran dan menghafalkan apa yang didengar dan dipandang sebagai cara belajar yang efektif

Menurut (Arief, 2002, p. 114-115), ada beberapa kelebihan dan kelemahan metode *habit forming* sebagai suatu metode pendidikan anak, diantaranya:

- 1) Kelebihannya, yaitu:
 - (1) Dapat menghemat tenaga dan waktu dengan baik;
 - (2) *Habit forming* tidak hanya berkaitan dengan aspek lahiriah tetapi juga berhubungan dengan aspek batiniyah; dan
 - (3) *Habit forming* dalam sejarah tercatat sebagai metode yang paling berhasil dalam pembentukan kepribadian anak didik.
- 2) Kelemahannya, yaitu:
 - (1) Membutuhkan tenaga pendidik yang benar-benar dapat dijadikan contoh serta teladan yang bagi peserta didik; dan

- (2) Membutuhkan tenaga pendidik yang dapat mengaplikasikan antara teori pembiasaan dengan kenyataan atau praktek nilai-nilai yang disampaikannya.

Referensi:

- Aly, Hery Noer. (2003). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Arief, Armai. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Asadudin, Luqman. (2014). Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Metode Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Islam Cendekia*, 12 (1), 81
- Azizy, A. Qordi. (2002). *Pendidikan Agama untuk Membangun Etika Sosial*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jalaluddin. (1996). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Kemal, Isthifa dan Marlina. (2016). Penggunaan Model Pembiasaan Modeling Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Kelompok B di TK Kartika XIV-12 Banda Aceh. *Buah Hati*, III (1).
- Maunah, Binti. (2009). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Teras.
- Muchtar, Heri Jauhari. (2008). *Fikih Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nata, Abudin. (1997). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Nasirudin. (2010). *Pendidikan Tasawuf*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Nurochim. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Purwanto, M. Ngalm. (1995). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Taufik. (2014). Pendidikan Karakter di Sekolah: Pemahaman, Metode, Penerapan, dan Peranan Tiga Elemem. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20 (1).
- Tafsir, Ahmad. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam dalam Prspektif Islam*, Cet.ke-9. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tohirin. (2006). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

MODEL PEMBELAJARAN *HEURISTIK VEE*

A. Definisi Model Pembelajaran Heuristik Vee

Pembelajaran heuristik merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu penting dalam upaya mewujudkan kegiatan pembelajaran yang kondusif, efektif, dan efisien, yaitu siswa merasa senang belajar, serta terjadi interaksi aktif antara siswa dan guru, dan antara siswa dan siswa. Melalui kegiatan pembelajaran yang kondusif, efektif, dan efisien tersebut, diharapkan dapat mengantarkan tercapainya prestasi belajar yang optimal pada siswa. Pembelajaran heuristik penting dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran tersebut memiliki manfaat yang besar terhadap kegiatan belajar siswa.

Heuristik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan. Dalam perkembangannya, strategi ini berkembang menjadi sebuah strategi pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan menjadikan *heuriskein* (saya menemukan) sebagai acuan. Strategi pembelajaran ini berbasis pada pengolahan pesan atau pemrosesan informasi yang dilakukan peserta didik sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai (Dinyati & Mudjiono, 1999, p. 173).

Pembelajaran heuristik bermanfaat untuk membentuk sikap positif pada diri siswa, antara lain kreatif, inovatif, percaya diri, terbuka, dan mandiri” (Winataputra, 2005, p. 230). Dari manfaat pembelajaran heuristik tersebut harus dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dari manfaat pembelajaran heuristik itu pula, maka dapat membuat kemajuan besar ke arah pengembangan sikap, nilai, dan tingkah laku yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari manfaat pembelajaran heuristik tersebut, hendaknya menjadi pedoman yang berharga bagi guru. Artinya, guru dapat menerapkannya dengan baik dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga upaya mendorong motivasi, menanamkan pemahaman belajar, dan membentuk siswa aktif belajar dapat tertanam dengan baik.

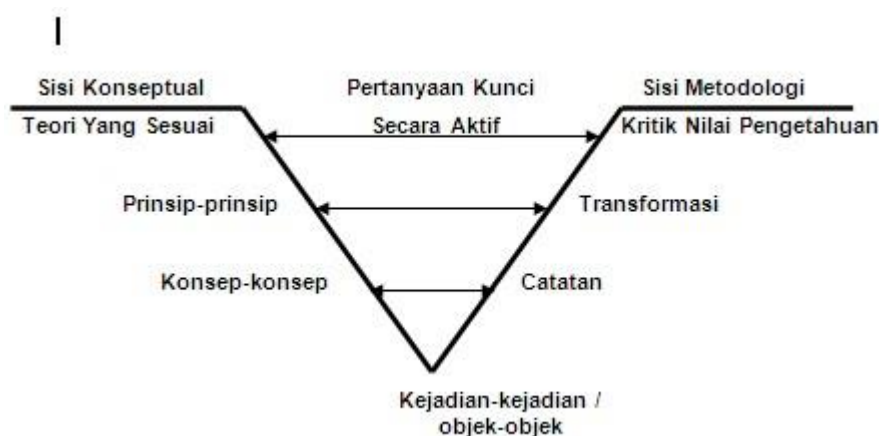
Pembelajaran heuristik memiliki dua sub strategi, yaitu *discovery* dan *inquiry* (Budiningsi, 2005, p. 34). *Pertama*, *discovery*. Metode *discovery* (penemuan) diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, memanipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Metode penemuan merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif; dan *Kedua*, *inquiry*. Metode *inquiry* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada aktifitas peserta didik pada proses berpikir secara kritis dan analitis. Metode *inquiry* merupakan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik mengolah pesan sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai. Dalam model *inquiry* peserta didik dirancang untuk terlibat dalam melakukan *inquiry*. Model pengajaran *inquiry* merupakan pengajaran yang terpusat pada peserta didik. Tujuan utama model *inquiry* adalah mengembangkan keterampilan intelektual, berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah secara ilmiah.

Pembelajaran heuristik vee mengacu pada pembelajaran bermakna dan teori konstruktivisme yang membantu peserta didik berfikir untuk menghasilkan pengetahuan baru dan memperdalam pemahaman peserta didik. Konstruktivisme merupakan filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak. Konstruktivisme mengajak peserta didik untuk berfikir dan mengkonstruksi dalam memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama sehingga terdapat penyelesaian secara akurat. Pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif yang mengkonstruksi pengetahuan mereka dan membantu peserta didik mengintegrasikan konsep-konsep yang dimiliki menjadi pengetahuan baru.

B. Komponen Strategi Pembelajaran *Heuristik Vee*

Model pembelajaran Heuristik Vee merupakan cara pemecahan masalah dengan menggunakan prosedur-prosedur penemuan (discovery) dan inquiry. Dinamakan Heuristik Vee karena mengambil bentuk huruf “V”. bentuk ini berfungsi untuk memberikan penekanan dasar-dasar pengetahuan penting yang terlibat dalam konstruksi pengetahuan baru atau arti baru. Jadi Heuristik Vee dapat diartikan sebagai cara memecahkan masalah dengan menggunakan prosedur-prosedur penemuan yang dituangkan dalam diagram “V”.

Heuristik vee terdiri dari aspek konseptual dan aspek metodologi yang saling mempengaruhi dalam mengkonstruksi pengetahuan baru peserta didik. Bentuk Heuristik vee atau diagram vee yang menyerupai huruf V tersusun atas bagian-bagian yang saling berhubungan, sisi sebelah kiri merupakan sisi konseptual dan sisi sebelah kanan merupakan sisi metodologi, kemudian kedua sisi ini dihubungkan pada kejadian atau objek yang terletak pada di bawah atau titik ujung diagram vee. Bagian atas Heuristik vee adalah pertanyaan fokus yang akan dicari penyelesaiannya dan berhubungan dengan kejadian atau objek yang ada di ujung diagram vee (Novak dan Gowin, 2002, p. 55-57), berikut ini:



1) Sisi konseptual

Sisi konseptual disebut juga aspek *thinking* dalam Heuristik vee yang terletak pada sebelah kiri berisi tentang filosofi, teori-teori, prinsip-prinsip, konstruksi, struktur konseptual, dan konsep-konsep. Sisi konseptual ini bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan menyertakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Teori ini merupakan prinsip-prinsip umum yang membimbing peserta didik dalam penemuan. Prinsip merupakan hubungan antara beberapa konsep yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam menjawab pertanyaan fokus serta melibatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya.

2) Kejadian atau objek merupakan sesuatu yang diamati oleh peserta didik dan berkaitan dengan pembelajaran.

3) Pertanyaan fokus merupakan pertanyaan yang mengacu pada objek atau kejadian yang kemudian akan dicari penyelesaian pada sisi metodologi.

4) Sisi metodologi

Sisi metodologi yang terletak di sebelah kanan. Merupakan proses penyelesaian dari pertanyaan fokus dengan tujuan, menghubungkan data dengan kejadian atau objek. Sisi metodologi berisi tentang fakta, transformasi hasil, interpretasi, klaim pengetahuan (*generalisasi*), dan klaim nilai. Sisi metodologi ini membantu peserta didik dalam menemukan jawaban dari pertanyaan fokus dengan terlebih dahulu menghubungkannya dengan aspek konseptual.

Pada bentuk diagram vee yang lebih sederhana, bagian-bagian dari sisi konseptual seperti filosofi, prinsip dan kontruksi dapat dihilangkan karena teori dan konsep sudah cukup membimbing dalam menjawab pertanyaan. Sedangkan sisi metodologi seperti fakta, metodologi, klaim pengetahuan dan klaim nilai sudah cukup membantu proses penyelesaian dari fokus pertanyaan. Garis yang terdapat di dalam diagram vee menyakatan bahwa setiap elemen dari masing-masing aspek harus di perhatikan dalam proses penemuan. Jika konsep tidak cukup maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam penemuan pengetahuan baru dan jika data tidak berdasarkan fakta, maka jawaban dari pertanyaan fokus tidak berbentuk dengan benar.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran *Heuristik Vee*

Penerapan strategi-strategi pembelajaran heuristik agar dapat memberikan hasil optimal terhadap kegiatan pembelajaran, baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran, maka diperlukan adanya langkah-langkah penerapan strategi secara sistematis. Melalui langkah-langkah penerapan strategi secara sistematis tersebut, diharapkan strategi pembelajaran heuristik yang diterapkan oleh guru dapat memberikan hasil yang optimal terhadap kegiatan pembelajaran, baik dari segi proses maupun dari segi hasil pembelajaran.

Menurut (Nurhadi & Senduk, 2003, pp. 20-21), langkah-langkah penerapan model pembelajaran heuristik yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan oleh guru adalah:

- 1) Merencanakan pembelajaran sesuai dengan kewajaran perkembangan mental (developmentally appropriate) siswa. Maksudnya hubungan antara isi kurikulum dan metodologi yang digunakan untuk mengajar harus didasarkan kepada kondisi sosial, emosional dan perkembangan intelektual siswa. Jadi usia siswa dan karakteristik individual lainnya serta kondisi sosial dan lingkungan budaya siswa harus menjadi perhatian pertama dalam merencanakan pembelajaran.
- 2) Membentuk kelompok belajar yang saling tergantung (independent learning group). Maksudnya siswa saling belajar dari sesamanya di dalam kelompok-kelompok kecil dan belajar bekerja sama dal tim yang lebih besar (kelas). Kemampuan itu merupakan bentuk kerja sama yang diperlukan oleh orang dewasa di tempat kerja dan konteks lain. Jadi siswa diharapkan untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan pemecahan masalah dengan sesama teman.
- 3) Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (self regulated learning). Maksudnya guru perlu menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri kepada siswa, agar mereka memiliki kesadaran berpikir, menggunakan strategi dan motivasi belajar yang tinggi. Dengan penciptaan lingkungan yang baik tersebut diharapkan siswa dapat merefleksikan bagaimana mereka belajar, menyelesaikan tugas-tugas sekolah, menghadapi hambatan, dan bekerja sama secara harmonis dengan teman dan guru
- 4) Mempertimbangkan keragaman siswa (diversity of students). Maksudnya guru harus mengajar siswa dengan berbagai keragamannya, seperti sosial ekonomi, budaya, pendidikan, dan berbagai kekurangan lainnya. Dengan demikian, diharapkan guru dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya.
- 5) Memperhatikan multi intelegensi (multiple intelligences) siswa. Maksudnya dalam menggunakan pendekatan pembelajaran, maka guru harus memperhatikan keragaman intelegensi masing-masing siswa. Sudah menjadi kenyataan bahwa antara siswa yang satu dengan lainnya memiliki intelegensi yang berbeda. Faktor perbedaan inilah yang harus menjadi perhatian dan pertimbangan guru dalam menerapkan suatu pendekatan pembelajaran
- 6) Menggunakan teknik-teknik bertanya (questioning) untuk meningkatkan pembelajaran siswa, perkembangan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran heuristik mencapai tujuan, maka jenis dan tingkat pertanyaan yang tepat harus diungkapkan

atau ditanyakan. Pertanyaan harus direncanakan secara berhati-hati untuk menghasilkan tingkat berpikir, tanggapan, dan tindakan yang diperlukan siswa dalam kegiatan pembelajaran

- 7) Menerapkan penilaian autentik (authentic assessment). Hal ini dimaksudkan bahwa dalam menilai hasil belajar siswa adalah mengevaluasi penerapan strategi pengetahuan dan berpikir kompleks siswa dari hanya sekedar hafalan informasi aktual. Kondisi alamiah pembelajaran heuristik memerlukan penilaian interdisiplin yang dapat mengukur pengetahuan dan keterampilan lebih dalam dan dengan cara bervariasi dibandingkan dengan penilaian satu disiplin.

Menurut (Harso et al., 2014), model pembelajaran Heuristik Vee memiliki lima tahapan dalam penerapannya, yaitu:

- 1) Tahap 1 orientasi siswa.
Tahap ini guru memusatkan perhatian peserta didik dengan menyebutkan beberapa fenomena dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan topik yang akan dipelajari.
- 2) Tahap 2 pengungkapan gagasan peserta didik.
Tahap ini Guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan gagasan konseptual yang dimilikinya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
- 3) Tahap 3 Pengungkapan permasalahan/ fokus pertanyaan.
Tahap ini, guru mengajukan permasalahan yang berkaitan dengan penyelidikan yang dilakukan dalam bentuk pertanyaan kunci.
- 4) Tahap 4 pengkonstruksian pengetahuan baru.
Untuk mengkonstruksi pengetahuan baru peserta didik diminta melakukan eksperimen. Guru mengawasi siswa dan memberikan bimbingan seperlunya. Guru meminta peserta didik untuk memberikan komentar terhadap hasil pengamatan serta menuangkannya dalam diagram Vee.
- 5) Tahap 5 evaluasi.
Tahapan ini bertujuan mengevaluasi gagasan mana yang paling benar untuk menjelaskan fenomena yang dipelajari dan pengkonstruksian pengetahuan yang baru, peserta didik diminta melakukan tanya jawab (diskusi) yang dipandu oleh guru. Guru mencatat ide-ide pokok yang sesuai dengan konsep dan mendiskusikan jawaban peserta didik yang salah.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Heuristik Vee*

Setiap metode, strategi dan model pembelajaran termasuk heuristic vee sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Peserta didik dapat melihat ketidak sesuaian gagasan yang dimiliki sebelumnya dan kemudian merekonstruksi.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui aktifitas yang konkrit dan relevan dengan materi pelajaran.
- 3) Siswa dapat mengungkapkan gagasan awal yang mereka miliki, mencari tahu konsep yang dipelajari melalui pengamatan, dan demonstrasi yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
- 4) Siswa juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar pikiran dengan temannya. Hal ini akan mengakibatkan kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep akan semakin bagus dan meningkat.

Adapun kelemahannya, antara lain:

- 1) Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini;
- 2) Strategi ini kurang bagus untuk mengajar kelas besar.
- 3) Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin dapat mengecewakan guru dan peserta didik yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional.

- 4) Kadang-kadang dalam pengimplementasiannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga pendidik sulit menyesuaikan dengan alokasi waktu yang ada.
- 5) Mengajar dengan strategi ini mungkin akan dipandang sebagai usaha yang terlalu mementingkan memperoleh pengertian dari segi kognitif saja dan kurang memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik.

Referensi:

- Budiningsih, Abu. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipto.
- Gowin, Joseph D Norak dan D Bod. (2002). *Learning How to Learn*. Combrige: Cambrige University Press.
- Harso, Suastra dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Heuristik Vee Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Langke Rembong Tahun Pelajaran 2013/201. *eJournal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4.
- Nurhadi dan Senduk, Agus Gerrad. (2003). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media.
- Suryosubroto. (1997). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winataputra, Udin S. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

MODEL PEMBELAJARAN IMPROVE

A. Definisi Model Pembelajaran IMPROVE

Model pembelajaran IMPROVE merupakan singkatan dari *Introducing the new concept, Metacognitive questioning, Practicing, Reviewing and reducing difficulties, Obtaining mastery, Verification, and Enrichment* (Shoimin, 2016, p. 83). Model pembelajaran IMPROVE ini didesain pertama kali oleh Mevarech & Kramarsky (1997) untuk kelas yang heterogen. Model ini memiliki 3 komponen yang interdependen yaitu aktivitas metakognitif, interaksi dengan teman sebaya, dan kegiatan yang sistematis dari umpan balik-perbaikan- pengayaan (Huda, 2014, p. 254). Hakikat metode IMPROVE adalah pembelajaran dengan menggunakan penekanan pada proses pembentukan suatu konsep dan memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses tersebut.

Model ini didasarkan pada teori konstruktivisme dan metakognisi social, yaitu sebagai berikut:

1) Pembelajaran menurut teori konstruktivisme.

Pembelajaran menurut konstruktivisme merupakan suatu kondisi di mana guru membantu siswa untuk membangun pengetahuan dengan kemampuan yang ada siswa melalui materi internalisasi sehingga pengetahuan itu dapat terkonstruksi (Suparno, 1997, p. 61). Paradigma pembelajaran sekarang sudah beralih dari paham behaviorisme ke konstruktivisme yakni dari *teacher-centered* ke *student-centered*. Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme lebih memahami belajar kegiatan menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Teori ini merupakan proses aktif untuk mengkontribusi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan. Proses pembelajaran yang terjadi lebih dimaksimalkan untuk mendukung proses belajar, bukan sekedar untuk menyampaikan pengetahuan.

Dalam pembelajaran konstruktivise, peran guru bukan hanya sebagai sumber pengetahuan, tetapi sebagai motivator dan fasilitator. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah sebagai berikut (Ratumanan, 2004, p. 113).

- (1) Guru dalam pembelajaran perlu mengintegrasikan kondisi yang realistik dan relevan dengan cara melibatkan pengalaman konkret siswa;
- (2) Memotivasi siswa untuk berinisiatif dan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar;
- (3) Guru memusatkan perhatian kepada proses berfikir siswa dan tidak hanya pada kebenaran jawaban siswa saja;
- (4) Guru harus banyak berinteraksi dengan siswa untuk mengetahui apa yang dipikirkan siswa, begitu juga interaksi antar siswa dan kelompok perlu diperhatikan;
- (5) Guru bisa memahami akan adanya perbedaan individual siswa, termasuk perkembangan kognitif siswa;
- (6) Guru perlu menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi apa yang akan dipelajari di awal kegiatan belajar mengajar; dan
- (7) Guru perlu lebih fleksibel dalam merespon jawaban atau pemikiran siswa.

2) Teori metakognisi.

Metakognisi merupakan unsur utama dalam penerapan model pembelajaran IMPROVE. Hal ini dikarenakan metakognisi bagian terpenting dari urutan model pembelajaran IMPROVE dan yang membedakannya dengan model lain yang sejenis. Kesuksesan seseorang dalam menyelesaikan masalah antara lain bergantung pada kesadaran tentang apa yang mereka ketahui dan bagaimana dia melakukannya.

Metakognitif adalah suatu kata yang berkaitan dengan apa yang diketahui tentang dirinya sebagai individu yang belajar dan bagaimana dia mengontrol serta menyesuaikan perilakunya. Seseorang perlu menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya. Metakognitif adalah suatu bentuk kemampuan untuk melihat pada diri sendiri sehingga apa yang dia lakukan dapat terkontrol secara optimal. Dengan kemampuan seperti ini, seseorang dimungkinkan memiliki kemampuan tinggi dalam memecahkan masalah, sebab dalam setiap langkah yang ia kerjakan senantiasa muncul pertanyaan: “apa yang saya kerjakan?”. “mengapa saya mengerjakan ini?”. “hal apa yang membantu saya untuk menyelesaikan masalah ini?” (Husamah dan Setyaningrum, 2013, p.180)”

Metakognisi merupakan teori yang berkaitan dengan pengenalan terhadap diri sendiri dan bagaimana dia mengontrol serta menyesuaikan perilakunya. Anak perlu menyadari akan kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Metakognisi adalah suatu bentuk kemampuan untuk melihat pada diri sendiri sehingga apa yang dia lakukan dapat terkontrol secara optimal. Dengan kemampuan seperti ini seseorang dimungkinkan memiliki kemampuan tinggi dalam pemecahan masalah (Suyatno, 2009, p. 76).

Kemampuan metakognitif adalah prosedur pengetahuan. Hal ini adalah apa yang dilakukan seseorang secara sengaja untuk mengontrol kognisi. Kemampuan metakognitif merupakan bagian dari apa yang disebut “ proses eksekutif ” atau “ strategi metakognitif ”. kemampuan metakognitif ini meliputi aktifitas seperti perhatian, persepsi, orientasi atau monitoring pengertian persyaratan tugas, merencanakan langkah-langkah yang diambil untuk proses tugas, merespon atau mengecek dan mengatur proses kognitif jika terjadi kegagalan, dan mengevaluasi hasil proses. Kemampuan metakognitif sebagai bagian dari proses pengaturan diri, kemampuan mengontrol proses berfikir diri sendiri ada dalam tahap problem solving (Husamah dan Setyaningrum, 2013: 184).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model IMPROVE

Menurut (Shoimin, 2016, p. 84), model pembelajaran IMPROVE memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Introducing the new concept.

Guru memberikan konsep baru melalui pertanyaan-pertanyaan yang membangun pengetahuan siswa. Pengenalan konsep baru berorientasi pada pengetahuan awal siswa. Dalam mengenalkan konsep baru, siswa difasilitasi dengan contoh masalah dengan memberi pertanyaan metakognisi dalam kelompok heterogen.

Selama proses belajar, jika siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan pertanyaan metakognisi di contoh masalah, guru harus dapat mengarahkan agar siswa memahami pertanyaan metakognisi.

2) Meta-cognitive questioning.

Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi. Pada tahap ini siswa menyelesaikan contoh masalah yang telah diberikan dengan bantuan pertanyaan metakognisi. Dari contoh soal yang telah dibahas, siswa dipancing agar dapat mengeluarkan pertanyaan-pertanyaan metakognitif yang apabila tidak dapat dijawab oleh siswa lainnya, maka guru harus dapat menjelaskan dan memberikan pemahaman agar siswa dapat berpikir secara metakognitif.

Pertanyaan-pertanyaan metakognitif itu dapat meliputi, antara lain (Huda, 2014, p. 254):

(1) Pertanyaan pemahaman.

Pertanyaan pemahaman merupakan pertanyaan yang mendorong siswa membaca soal, menggambarkan sebuah konsep dengan kata-kata mereka sendiri dan mencoba memahami makna sebuah konsep. Contoh: “Secara keseluruhan, masalah ini sebenarnya tentang apa?”

(2) Pertanyaan strategi.

Pertanyaan yang didesain untuk mendorong siswa agar mempertimbangkan strategi yang cocok dalam memecahkan masalah yang diberikan serta memberikan alasan pemilihan strategi.

- (3) **Pertanyaan koneksi**
 Pertanyaan yang mendorong siswa untuk melihat persamaan dan perbedaan suatu konsep/ permasalahan.
- (4) **Pertanyaan refleksi**
 Pertanyaan yang mendorong siswa memfokuskan pada proses penyelesaian dan bertanya kepada diri sendiri
- 3) *Practicing.*
 Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Guru memberikan latihan kepada peserta didik, berupa soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang dapat menumbuhkan kemampuan metakognitif, latihan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan materi dan mengasah kemampuan metakognitif peserta didik. Biasanya dalam tahap ini peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok.
- 4) *Reviewing and reducing difficulties.*
 Guru memberikan review terhadap kesalahan-kesalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat latihan. Juga, guru mencoba melakukan review terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan soal-soal yang diberikan melalui diskusi kelas, selanjutnya guru memberikan solusi untuk menekan kesulitan yang muncul
- 5) *Obtaining mastery.*
 Guru memberikan tes untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik, dengan melihat hasil tes tersebut bisa menakar penguasaan materi peserta didik baik secara individu maupun secara keseluruhan
- 6) *Verification.*
 Verifikasi dilakukan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang dikategorikan sudah mencapai kriteria keahlian. Identifikasi pencapaian hasil dijadikan umpan balik. Hasil umpan balik dipakai sebagai bahan orientasi pemberian kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan tahap berikutnya.
- 7) *Enrichment.*
 Pengayaan terhadap siswa yang belum mencapai batas kelulusan. Tahap pengayaan mencakup dua jenis kegiatan, yaitu kegiatan perbaikan dan kegiatan pengayaan. Kegiatan perbaikan diberikan kepada siswa yang teridentifikasi belum mencapai kriteria keahlian, sedang kegiatan pengayaan diberikan kepada siswa yang sudah mencapai kriteria keahlian.

C. Kelebihan dan Kekurang Model Pembelajaran IMPROVE

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam pelaksanaan pembelajaran, begitu juga dengan model pembelajaran IMPROVE. Menurut Shoimin (2016: 84), kelebihan model pembelajaran ini, diantaranya:

- 1) Peserta didik lebih aktif karena terdapat latihan-latihan sehingga leluasa untuk mengeksplorasi ide-idenya;
- 2) Suasana pembelajaran tidak membosankan karena banyak tahapan yang dilakukan peserta didik; dan
- 3) Adanya penjelasan di awal dan latihan-latihan membuat peserta didik lebih memahami materi.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran ini menurut (Shoimin, 2016, pp. 84-85) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru harus mempunyai strategi khusus agar semua peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran ini;
- 2) Kemampuan peserta didik tidak sama dalam menyelesaikan permasalahan ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga diperlukan bantuan dan bimbingan khusus oleh guru. Ini berarti waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi cukup lama; dan
- 3) Tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan dalam mencatat informasi yang didengarkan secara lisan.

Sementara itu, (Suyatno, 2009, p. 75), menyebutkan bahwa kelebihan model pembelajaran IMPROVE diantaranya:

- 1) Mendorong pemikiran dan pemahaman siswa;
- 2) Meninjau kembali isi pelajaran yang penting; dan
- 3) Untuk mengontrol dan menilai kemajuan siswa.

Adapun kekurangan model pembelajaran ini menurut (Suyatno, 2009, p. 76) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa
- 2) Siswa merasa takut, apalagi bila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani belajar dan menjawab pertanyaan.

Referensi:

- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratumanan, Tanweygerson. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Ambon: FKIP Universitas Patimura.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suyatno. (2009). *Penjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mas Media Buana Pustaka.
- Husamah dan Yanur Setyaningrum. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH*

A. Definisi Model Pembelajaran *Index Card Match*

Secara bahasa, *index card match* berasal dari ungkapan dalam bahasa Inggris yang artinya mencari jodoh kartu tanya jawab (Silberman, 2006: 240) yang digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Teknik penjodohan kartu Tanya dan kartu jawaban inilah dapat memupuk kerja sama antar siswa, dimana salah satu siswa membacakan kartu pertanyaan sedang pasangannya mencari dan kemudian membacakan kartu jawaban. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Metode *index card match* adalah metode yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasan diri sendiri dan seorang siswa memiliki kreatifitas maupun menguasai keterampilan yang diperlihatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ismail, 2008: 81). Pembelajaran *Index card match* adalah bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan dengan jawaban. Menurut Silberman *Index card match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya yang pernah diajarkan yang ditandai dengan cara permainan kartu dengan cara mencari pasangan menggunakan potongan kertas yang berisikan pertanyaan serta jawaban (Silberman, 2006, p. 240). Kurniawati juga mengatakan bahwa model pembelajaran *Index card match* merupakan strategi pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang pernah diajarkan sebelumnya (Euis, 2009, p. 154).

Pada dasarnya *index card match* dikembangkan sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas melalui teknik permainan kartu pasangan. Hal itu sebagaimana dikemukakan oleh Melvin L. Silberman bahwa metode *index card match* dapat digunakan sebagai cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Metode ini memperbolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas (Amri, 2013, p. 4) Model pembelajaran ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali tentang apa yang mereka pelajari sebelumnya atau sesudahnya dengan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan menggunakan model pembelajaran *Index card match* yaitu dengan mencari pasangan berdasarkan pada permainan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. kemudian siswa mencari jawaban atau soal berdasarkan tulisan yang mereka peroleh lalu mencocokkan kedua kartu tersebut (Hamruni, 2012, p. 292).

Biasanya guru dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi atau topik dalam pembelajaran yang diajarkan dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi yang telah disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Silberman, bahwa Salah satu cara yang paling meyakinkan untuk menjadikan belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari (Silberman, 2006, p. 239).

Tujuan penerapan model pembelajaran *Index card match* ini, yaitu untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Dengan model pembelajaran *Index card match* ini siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat dan mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran. Dalam model pembelajaran *Index card match*, guru juga sangat senang apabila siswa berani mengungkapkan gagasan dan pandangan mereka. Untuk itu guru atau pendidik harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan alternative mereka. Sehingga guru sangat senang apabila siswa dapat mengerjakan suatu persoalan dengan cara berbeda dari apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan demikian suasana kelas akan lebih hidup, menyenangkan, dan menyemangati siswa untuk selalu belajar (Zaini et al., 2008, p. 68)

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Index Card Match*

Menurut (Zaini et al., 2008, p. 120) langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Index card match*, adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan potongan-potongan kertas sebanyak separuh siswa dalam kelas yang akan diajar;
- 2) Potongan-potongan kertas tersebut dibagi lagi menjadi dua bagian yang sama;
- 3) Pada separuh bagian ditulis pertanyaan tentang materi yang diajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan;
- 4) Pada separuh bagian yang lain, ditulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat;
- 5) Kemudian potongan-potongan tersebut dicampur aduk secara acak, sehingga tercampur antara soal dengan jawaban;
- 6) Kertas-kertas tersebut kemudian dibagikan kepada setiap siswa, satu siswa satu kertas. Diterangkan aturan main bahwa siswa yang mendapat soal harus mencari temannya yang mendapat jawaban dari soal yang diperolehnya, demikian pula sebaliknya;
- 7) Setelah siswa menemukan pasangannya, siswa diminta untuk duduk sesuai dengan pasangan yang diperolehnya. Antar pasangan satu dengan yang lain diminta untuk tidak memberitahukan materi yang diperolehnya;
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangannya dan duduk berdekatan, setiap pasangan diminta untuk membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras secara bergantian agar didengar oleh teman-teman yang lain, kemudian pasangannya membacakan jawaban juga dengan suara keras;
- 9) Setelah semua pasangan telah membaca soal dan jawaban yang diperoleh kemudian guru membuat klarifikasi. Bersama-sama siswa guru membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan.

Pendapat relative sama disampaikan (Suprijono, 2009, p. 120), yang menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Index card match* terdiri atas:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas;
- 2) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama;
- 3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. setiap kertas berisi satu pertanyaan;
- 4) Pada separuh kertas lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat;
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban;
- 6) Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain mendapatkan jawaban;
- 7) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, jelaskan kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain;
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya; dan
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

(Silberman, 2006, p. 241), mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Index card match* dengan formula yang sedikit berbeda dengan kedua tokoh sebelumnya, yakni sebagai berikut:

- 1) Pada kartu index yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa;
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu;
- 3) Campurlah dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur;

- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauandari sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya;
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka); dan
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis pada siswa lain dengan membacakan kertas pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Index card match*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing tak terkecuali model pembelajaran aktif tipe *index card match* ini. Menurut (Isjoni, 2007, p. 24-25) keunggulan model pembelajaran aktif tipe *index card match* diantaranya:

- 1) Saling ketergantungan positif;
- 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu;
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas;
- 4) Suasana rileks yang menyenangkan;
- 5) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru;
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pikiran dan waktu;
- 2) Agar proses pembelajaran lancar maka harus didukung fasilitas, alat, biaya yang cukup;
- 3) Memerlukan waktu yang lama;
- 4) Jika ada siswa yang belum menguasai materi menyebabkan kegiatan ini menjadi tidak lancar.

Referensi:

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Euis, Kurniawati. (2009). *Komparasi Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni, H. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawiy dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

METODE PEMBELAJARAN *INFORMATION SEARCH*

A. Definisi Model Pembelajaran *Information Search*

Strategi *information search* sama dengan ujian *open book*. Secara berkelompok siswa mencari informasi (biasanya tercakup pelajaran) yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada mereka. Strategi ini sangat membantu pelajaran untuk lebih menghidupkan materi yang dianggap kering serta sangat membantu materi yang sangat membosankan. Tim-tim di kelas mencari informasi (biasanya yang diungkap dalam pengajaran) yang menjawab pertanyaan yang diajukan kepada mereka. Strategi ini sangat membantu menjadikan materi yang biasa-biasa saja menjadi lebih menarik.

Information search atau secara harfiahnya diartikan sebagai pencarian informasi adalah cara atau proses yang dilakukan suatu individu atau kelompok dalam mencari informasi. Pada saat sekarang ini, pencarian informasi lebih banyak dilakukan secara online (mencari informasi melalui media internet). Pembelajaran dengan menerapkan metode mencari informasi menekankan pada aspek kerjasama antar individu dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Inti pada pembelajaran dengan menggunakan metode mencari informasi ini adanya saling kerjasama antar anggota kelompok, dimana setiap anggota kelompok mempunyai tanggungjawab secara individu sekaligus kelompok, sehingga dari perbedaan masing-masing individu dapat saling bertukar pikiran dan berinteraksi secara terbuka untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Pencarian informasi ini dilakukan secara berkelompok kecil, yang bertujuan agar permasalahan pada materi tersebut terselesaikan dengan cepat, dan apabila ada siswa yang malu bertanya kepada guru, siswa dapat bertanya dengan teman sekelompoknya, sehingga terjadi tukar pendapat antar anggota kelompok.

Ada beberapa definisi strategi pembelajaran yang diberikan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) (Silberman, 2014, p. 161), mengemukakan bahwa metode *information search* merupakan metode pembelajaran yang menjadikan peserta didik terlibat dan menumbuhkan keterkaitan mereka pada topik yang akan dibahas. Metode ini menghasilkan kekayaan materi dan informasi bagi peserta didik karena dalam metode ini peserta didik diharuskan mempunyai atau mencari informasi dari berbagai media yaitu buku, surat kabar, artikel dan sumber informasi lainnya (Silberman, 2010).
- 2) (Zaini et al., 2008, p. 48) menyebutkan bahwa *information search* atau pencarian informasi merupakan strategi yang sama dengan ujian *open book*. Yang mana secara berkelompok peserta didik mencari informasi (biasanya tercakup dalam pelajaran) yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru kepada mereka. Strategi ini sangat membantu pembelajaran untuk lebih menghidupkan materi yang dianggap kering.
- 3) (Hamrun, 2012, p. 279), menyebutkan bahwa *Information search* merupakan strategi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar kelas, keluar dari lingkungan tembok dan dinding kelas, yang terkadang terasa sumpek dan penuh aturan. Jadi siswa bisa belajar di perpustakaan, warnet, mencari jurnal dan sumber-sumber belajar lain.⁷
- 4) (Burahman, 2007, p. 12), menjelaskan bahwa *information search* adalah suatu strategi pembelajaran mencari informasi. Informasi dapat diperoleh melalui koran, buku paket, majalah atau internet. Hal tersebut digunakan agar siswa dapat memiliki informasi lebih tentang materi yang sedang diajarkan. Agar siswa aktif mencari informasi, maka guru membuat suatu permasalahan yang dituangkan dalam lembar diskusi siswa. Namun metode *information search* ini ada kelebihan dan ada juga kekurangannya.
- 5) (Suparman, 2005, p. 40), mengemukakan bahwa strategi pembelajaran *information search* adalah suatu metode pembelajaran mencari informasi. Informasi dapat diperoleh melalui Koran, buku paket, majalah, atau internet. Agar siswa aktif mencari informasi, maka guru membuat suatu permasalahan yang dituangkan di dalam LDS (lembar diskusi siswa)

Metode information search dirancang agar suasana pembelajaran dapat lebih menyenangkan dengan menggunakan berbagai informasi dari sumber belajar seperti buku, koran, majalah, artikel, jurnal, dan lain-lain. Peserta didik dapat lebih aktif dari sekedar mendengarkan materi dari pendidik. Selain itu, peserta didik dituntut untuk dapat memunculkan jawaban dari pertanyaan yang telah disiapkan oleh pendidik. Metode information search atau istilah lain sering disebut dengan metode pencarian informasi merupakan metode yang digunakan oleh pendidik dengan maksud meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan baik oleh pendidik ataupun peserta didik sendiri, kemudian mencari informasi dari pertanyaan yang diajukan kepada mereka atau bisa disebut dengan ujian open-book (Cahyo, 2013).

Metode ini merupakan metode dimana pendidik membagi peserta didiknya menjadi beberapa kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan mengenai topik yang dibahas, agar peserta didik tidak langsung menemukan jawaban dari sumber informasi yang diberikan, melainkan menyimpulkan suatu jawaban dari sumber tersebut. Model pembelajaran active learning dengan metode information search merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara mencari informasi mengenai pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Informasi tersebut didapat dari berbagai sumber informasi baik hand out, dokumen, buku teks, jurnal, informasi melalui internet dan sebagainya.

Strategi pembelajaran Information Search ialah strategi mencari informasi atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar kelas. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber atau media pembelajaran yang bernilai edukatif, misalnya: koran, televisi, radio, internet, buku ajar dan lain-lain. Pembelajaran ini diawali dengan pertanyaan yang menggugah siswa untuk aktif mencari sendiri jawaban dengan cara bekerja sama dengan siswa lainnya. Strategi ini sama dengan ujian open book. Secara berkelompok peserta didik mencari informasi (biasanya tercakup dalam pelajaran) yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada mereka. Strategi ini dapat dilakukan guru dalam memberi tugas di rumah atau tugas-tugas terstruktur, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara optimal dengan sumber belajar yang ditemukan diluar sekolah. Strategi ini juga dapat disajikan atau dilakukan dalam kelas/ di sekolah. Guru dapat menyediakan buku modul yang menarik dan berisi materi yang akan disampaikan. Siswa diberi waktu dan diminta untuk membaca dan memahami isi buku, kemudian siswa harus menjawab pertanyaan dari guru

B. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Information Search*

Strategi Information Search merupakan suatu strategi dalam pembelajaran, yang mana dalam strategi ini siswa dapat di arahkan untuk mencari informasi dari buku lain atau internet, strategi ini dapat di gunakan oleh guru dalam mendapatkan keaktifan siswa di dalam belajar, karena strategi ini menekankan keaktifan dari siswa selama dalam proses belajar mengajar, dengan keaktifan siswa tersebut suasana belajar di kelas akan lebih optimal dan kondusif, selain itu siswa juga akan lebih termotivasi untuk mencari tahu setiap permasalahan di dalam belajar, dengan motivasi dan keaktifan tersebut kemampuan menulis siswa juga akan menjadi lebih baik.

Menurut (Silberman, 2010, p. 164-165), langkah-langkah strategi Information Search (pencarian info) adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah sekumpulan pertanyaan yang dapat dijawab dengan mencari informasi yang bisa ditemukan dalam buku sumber yang telah dibagikan kepada siswa. Materi sumbernya bisa mencakup:
 - (1) Buku pegangan;
 - (2) Dokumen;
 - (3) Buku teks;
 - (4) Panduan referensi;
 - (5) Informasi yang diakses melalui komputer
- 2) Bagikan pertanyaan-pertanyaan tentang topiknya.

- 3) Perintahkan siswa untuk mencari informasi dalam tim-tim kecil. Kompetisi yang bersahabat bisa diwujudkan untuk mendorong partisipasi.
- 4) Bahaslah jawabannya di depan kelas. Perluaslah jawaban guna memperluas cakupan pembelajaran.
- 5) Kemudian langkah-langkah di atas dapat divariasikan dengan membuat pertanyaan yang mendorong peserta untuk menyimpulkan jawaban dari sumber informasi yang ada.
- 6) Sebagai ganti pencarian jawaban pertanyaan, berilah peserta didik tugas yang berbeda seperti kasus untuk dipecahkan, latihan yang bisa mencocokkan butir-butir soal, atau menyusun acak kata. Jika tidak diacak, tunjukkan istilah penting yang terdapat pada sumber informasi.

Sedangkan menurut (Hamruni, 2011, p. 161-162), langkah-langkah strategi Information Search adalah sebagai berikut:

- 1) Bagilah siswa dalam kelompok-kelompok kecil, sekitar 2 atau 3 orang.
- 2) Berilah masing-masing kelompok pertanyaan atau tugas yang bisa dicari jawabannya di tempat-tempat yang sudah ditunjukkan guru.
- 3) Pertanyaan atau tugas yang diberikan sebaiknya disandarkan pada beberapa buku (literatur).
- 4) Kelompok mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan, dan sekitar 30 menit sebelum habis jam pelajaran mereka harus kembali masuk ke dalam kelas.
- 5) Di kelas, masing-masing kelompok melaporkan hasil belajarnya dalam mencari informasi di berbagai sumber belajar tersebut.
- 6) Diskusikan temuan-temuan kelompok tersebut.

(Arifin & Setiyawan, 2012, pp. 70-72), mengatakan bahwa model pembelajaran *information search* ini cocok untuk meminimalisir kelemahan metode ceramah yang cenderung membosankan. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut (Arifin & Setiyawan, 2012, pp. 70-72):

- 1) Guru menentukan topic;
- 2) Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok (4-5 kelompok);
- 3) Guru membagikan pertanyaan kepada setiap kelompok untuk dicari jawaban (informasinya);
- 4) Guru memberikan arahan (petunjuk) kepada setiap kelompok untuk mencari informasinya ke internet, perpustakaan, majalah, surat kabar, dan lain-lain;
- 5) Guru menyuruh setiap kelompok mencari informasi;
- 6) Setiap kelompok mempresentasikan hasil pencariannya; dan
- 7) Guru mengklarifikasi.

Zaini (2008: 48) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *information search*, yakni sebagai berikut:

- 1) Buatlah pertanyaan yang dapat dijawab dengan mencari informasi yang dapat ditemukan dalam bahan-bahan atau sumber informasi yang bisa didapatkan oleh siswa dari handout, dokumen, buku teks, informasi dari internet, dan lain-lain;
- 2) Bagikan pertanyaan tersebut kepada siswa;
- 3) Minta siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara individual atau kelompok kecil;
- 4) Beri komentar atas jawaban yang diberikan siswa. Kembangkan jawaban untuk memperluas skope pembelajaran.

C. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Information Search*

Setiap model pembelajaran tidak ada yang sempurna pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing jika dibandingkan antara satu dengan yang lainnya. Demikian juga dengan model pembelajaran *information search* pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran ini, diantaranya:

- 1) Siswa menjadi siap memulai pelajaran, karena siswa belajar terlebih dahulu sehingga memiliki sedikit gambaran dan menjadi paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru;
- 2) Siswa aktif bertanya dan mencari informasi;
- 3) Materi dapat diingat lebih lama;
- 4) Kecerdasan siswa diasah pada saat siswa mencari informasi tentang materi tersebut tanpa bantuan guru;
- 5) Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar secara kelompok;
- 6) Siswa belajar memecahkan masalah sendiri secara berkelompok dan saling bekerjasama antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai;
- 7) Membantu pelajaran untuk menghidupkan materi yang dianggap kering;
- 8) Menjadikan materi yang biasa-biasa menjadi lebih menarik.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran ini adalah:

- 1) Waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan strategi information search relatif lama; dan
- 2) Anak bisa ribut.

Menurut (Burahman, 2007, p. 12), kelebihan dari strategi Information Search (mencari informasi) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi siap memulai pelajaran, karena siswa belajar terlebih dahulu sehingga memiliki sedikit gambaran dan menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru;
- 2) Siswa aktif bertanya dan mencari informasi;
- 3) Materi dapat diingat lebih lama;
- 4) Kecerdasan siswa diasah pada saat siswa mencari informasi tentang materi tersebut tanpa bantuan guru;
- 5) Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar pendapat secara kelompok;
- 6) Siswa belajar memecahkan masalah sendiri secara kelompok dan saling bekerjasama.

Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang jarang memperhatikan atau bosan jika bahasan dalam strategi tersebut tidak disukai;
- 2) Pelaksanaan strategi harus dilakukan oleh pendidik yang kreatif dan vokal, sedangkan tidak semua pendidik di Indonesia memiliki karakter tersebut;
- 3) Tidak semua lembaga bisa melaksanakannya, karena fasilitas harus tersedia menjadi hambatan dengan berbagai pola pikir dan karakter peserta didik yang berbeda-beda.

Referensi

- Arifin, Zainal dan Setiyawan, Adhi. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Burahman. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Burahman. (2007). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktic*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, A.N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Silberman, M. (2010). *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks.
- Silberman, M. (2002). *Active Learning*. Yogyakarta: Bumi Media.
- Zaini, Hisyam. (2011). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. (2012). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Suparman. (2005). *Menjadi Guru Efektif*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

STRATEGI PEMBELAJARAN *INQUIRING MINDS WANT TO KNOW*

A. Definisi Model Pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know*

Strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* adalah strategi pembelajaran aktif, dimana teknik pembelajaran ini sangat sederhana yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik mengenai topik atau persoalan. Para peserta didik diajak untuk berfikir, dan menduga-duga dari jawaban tentang pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang diberikan oleh pendidik pada awal pembelajaran. Setelah sebagian besar peserta didik menjawab, pendidik memulai pembelajaran dengan menggunakan jawaban dari peserta didik. Dengan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Model pembelajaran aktif *inquiring minds want to know* adalah teknik sederhana yang bertujuan untuk membangkitkan rasa keingintahuan siswa dengan meminta mereka untuk membuat perkiraan-perkiraan tentang suatu topik atau suatu pertanyaan (Zaini et al., 2008, p. 28).

Inquiring minds want to know yaitu suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara membangkitkan rasa penasaran peserta didik melalui pertanyaan yang diajukan oleh guru. Teknik ini dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik dengan meminta mereka untuk membuat perkiraan-perkiraan tentang suatu topik atau suatu pertanyaan. Biasanya peserta didik cenderung diam ketika diajak untuk membahas materi-materi yang belum terpecahkan pada pertemuan sebelumnya jika diminta untuk menjawab secara bersama-sama satu kelas. Peran guru dalam menerapkan strategi *inquiring minds want to know* ini adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan peserta didik untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Oleh sebab itu, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. Berbagai jenis dan teknik untuk bertanya perlu dikuasai oleh setiap guru, apakah itu bertanya hanya sekedar untuk meminta perhatian peserta didik, bertanya untuk melacak, bertanya untuk mengemangkan kemampuan, atau bertanya untuk menguji (Sanjaya, 2016, p. 200).

Strategi *inquiring minds want to know* dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik dengan meminta mereka untuk membuat perkiraan-perkiraan tentang suatu topik atau suatu pertanyaan. Dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif ketika diajak untuk membahas materi-materi yang belum terpecahkan pada pertemuan sebelumnya. Dengan strategi ini seorang guru dapat membuka cakrawala atau pengetahuan peserta didik dengan cara memberikan mereka pertanyaan agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Strategi ini merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered*) yang mana mula-mula guru tidak memberikan materi pembelajaran secara langsung tetapi merangsang keingintahuan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh guru. Tujuan utama pembelajaran dari strategi *inquiring mind want to know* adalah untuk mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka (Suyadi, 2013, p. 116).

Inquiring minds want to know (menggali pikiran yang ingin tahu) yaitu teknik sederhana yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik dengan mendorong spekulasi mengenai topik atau persoalan. Para peserta didik lebih mungkin menyimpan pengetahuan tentang materi pelajaran yang tidak tercakup sebelumnya jika mereka terlibat sejak awal dalam pengajaran kelas penuh. True or false (benar atau salah) merupakan kegiatan kolaboratif yang merangsang keterlibatan peserta didik dalam materi pelajaran. Strategi tersebut untuk mengembangkan bangunan tim (*team building*), berbagi pengetahuan dan belajar langsung (Silberman, 2001, p. 91)

B. Karakteristik Strategi Pembelajaran *Inquiring Mind Want to Know*

Menurut (Sanjaya, 2012, p. 196), strategi pembelajaran *inquiring mind want to know* memiliki beberapa karakteristi, antara lain:

- 1) Strategi pembelajaran menekankan kepada aktifitas siswa secara maksima untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.
- 2) Seluruh aktifitas yang dilakukan siswa diserahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, strategi pembelajaran menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Aktifitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa.
- 3) Menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri.
- 4) Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara optimal; namun sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran.

C. Manfaat Strategi Pembelajaran *Inquiring Mind Want to Know*

Strategi pembelajaran *inquiry mind want to know* ini dikembangkan agar pembelajaran lebih menjadi optimal. Oleh karena itu, dapat diidentifikasi beberapa manfaat dari strategi pembelajaran ini , antara lain:

- 1) Siswa akan memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide lebih banyak dan lebih baik;
- 2) Membantu siswa menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru. Mendorong pembelajar berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri;
- 3) Mendorong (memotivasi) pembelajar berpikir dan merumuskan hipotesis serta membuktikannya melalui proses belajar;
- 4) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik;
- 5) Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang;
- 6) Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh bersifat merangsang kegairahan belajar.
- 7) Terjadi peningkatan kemampuan ingatan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran oleh siswa, karena pengetahuan atau informasi yang mereka peroleh berdasarkan pengalaman belajar mereka yang otentik ketika mereka (siswa) menemukan sendiri jawaban akan pertanyaan-pertanyaan yang juga mereka ajukan sendiri saat proses pembelajaran. Pemahaman yang mendalam oleh siswa terhadap materi pembelajaran juga membuat mereka lebih mudah mengaplikasikan pengetahuan itu pada situasi yang baru;
- 8) Meningkatkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah pada situasi-situasi baru dan berbeda yang mungkin mereka dapati pada saat-saat lain (mendatang).
- 9) Membantu guru secara simultan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 10) Siswa belajar bagaimana mengatur diri mereka sendiri untuk belajar. Hal ini akan terjadi karena belajar menjadi kebutuhan bagi mereka. Secara bertahap mereka akan belajar bagaimana mengatur diri mereka untuk belajar secara efektif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah.
- 11) Konsep-konsep dasar suatu materi pembelajaran akan dapat diingat dan mengendap dengan baik dalam memori siswa.

- 12) Mendorong siswa untuk bekerja sama, bersikap objektif, jujur, percaya diri, penuh tanggung jawab, berbagi tugas dan sebagainya.
- 13) Siswa akan tahu bahwa sumber informasi itu bisa datang dari mana saja, tidak melulu dari guru. Dan ini sangat penting untuk menjadikan mereka sebagai orang-orang yang rajin mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber, memilah-milahnya untuk mengambil yang relevan dengan kebutuhan mereka dan kemudian mengolahnya untuk menjadikannya sebagai pengetahuan bagi diri mereka sendiri

D. Langkah-Langkah Pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know*

(Zaini et al., 2008, p. 38), menjelaskan langkah-langkah strategi pembelajaran dengan *inquiring minds want to know*, sebagai berikut:

- 1) Buatlah satu pertanyaan tentang materi pelajaran yang dapat membangkitkan minat peserta didik untuk mengetahui lebih lanjut atau mau mendiskusikannya dengan teman. Pertanyaan tersebut harus dibuat yang sekiranya hanya diketahui oleh sebagian kecil peserta didik;
- 2) Anjurkan peserta didik untuk menjawab apa saja sesuai dengan dugaan mereka. Gunakan kata-kata; coba perkirakan, apa kira-kira? Dan lainlain;
- 3) Jangan memberi jawaban secara langsung. Tampung semua dugaan-dugaan. Biarkan peserta didik bertanya-tanya tentang jawaban yang benar; dan
- 4) Gunakan pertanyaan tersebut sebagai jembatan untuk mengajarkan apa yang akan anda ajarkan kepada peserta didik. Jangan lupa beri jawaban yang benar ditengah-tengah menyampaikan pelajaran (Zaini et al., 2008, p. 38).

E. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know*

Setiap model pembelajaran termasuk *Inquiring minds want to know* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran ini di antaranya: 1) Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran; 2) Untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan sehari-hari peserta didik; dan 3) Dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. Sedangkan kekurangannya, adalah: 1) Kesulitan merubah kebiasaan belajar peserta didik yang semula belajar dengan mendengar, mencatat dan menghafal; dan 2) Hanya sebagian peserta didik saja yang mau menjawab pertanyaan.

Menurut (Suyadi, 2013, p. 126), kelebihan Strategi *Inquiring Mind Want To Know*, antara lain: 1) Menekankan pada pengembangan aspek kognitif peserta didik; 2) Peserta didik lebih aktif dalam mencari dan mengolah informasi, sampai menemukan jawaban atas pertanyaan secara mandiri; 3) Peserta didik memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide dengan lebih baik; 4) memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing; dan 5) Membantu peserta didik menggunakan ingatan dalam mentransfer konsep yang dimilikinya kepada situasi proses belajar yang baru.

Sedangkan kekurangan Strategi *Inquiring Mind Want To Know* antara lain: 1) Jika guru kurang spesifik merumuskan teka-teki atau pertanyaan kepada peserta didik dengan baik untuk memecahkan permasalahan secara sistematis, maka peserta didik akan bingung dan tidak terarah; 2) Strategi pembelajaran *inquiring mind want to know* ini memerlukan waktu yang lama, sehingga guru sering kesulitan menyesuaikan dengan waktu yang ditentukan; 3) Strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want To Know* harus menyesuaikan karakteristik peserta didik; dan 4) Jika jumlah peserta didik terlalu banyak, maka strategi ini sukar untuk dikembangkan dengan baik.

Referensi:

- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, Melvin L. (2002). *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawiy dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

METODE PEMBELAJARAN *INQUIRY LEARNING*

A. Definisi Model Pembelajaran Inquiry

Metode pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Metode pembelajaran ini sering juga dinamakan metode heuristik, yang berasal dari Yunani, yaitu *heuriskin* yang berarti saya menemukan (Sanjaya, 2007, p. 194). Siklus *Inquiry* terdiri dari kegiatan mengamati, bertanya, menyelidiki, menganalisa dan merumuskan teori, baik secara individu maupun bersama-sama dengan teman lainnya. Mengembangkan dan sekaligus menggunakan keterampilan berpikir kritis. Menurut Arends, "The overall goal of *inquiry* teaching has been, and continues to be, that helping student learn how to ask question, seek answers or solution to satisfy their curiosity, and building their own theories and ideas about the world" (DePotter & Mike, 2006, p. 65).

Inkuiri termasuk dalam kelompok model pengolahan informasi, dimana model pembelajaran ini lebih menitikberatkan pada aktivitas-aktivitas yang terkait dengan kegiatan proses atau pengolahan informasi untuk meningkatkan kapabilitas siswa melalui proses pembelajaran (Aunurrahman, 2009, p. 157). Inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Sanjaya, 2008, p. 194). Metode ini merupakan metode yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan peserta didik lain (Mulyasa, 2005, p. 108)

Menurut Aunurrahman, Inkuiri memiliki tujuan membantu siswa mengembangkan disiplin dan mengembangkan keterampilan intelektual yang diperlukan untuk mengajukan pertanyaan dan menemukan jawabannya berdasarkan rasa ingin tahunya (Aunurrahman, 2009: 161). Pendapat senada bahkan lebih detail disampaikan oleh Inraswati yang menyatakan bahwa metode inkuiri memiliki tujuan atau kegunaan tertentu diantaranya adalah; (1) mengembangkan sikap, keterampilan siswa untuk mampu memecahkan masalah serta mengambil keputusan secara objektif dan mandiri; (2) mengembangkan kemampuan berpikir para siswa yang terdiri atas serentetan keterampilan-keterampilan yang memerlukan latihan dan pembiasaan; (3) melatih kemampuan berpikir melalui proses alam situasi yang benar-benar dihayati; dan (4) mengembangkan sikap ingin tahu, berpikir objektif, mandiri, kritis, analitis, baik secara individual maupun berkelompok (Indraswati, 2011: 4)

Pembelajaran menggunakan metode *inquiry*, para siswa berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Namun jalannya metode inkuiri tak lepas dari peranan guru di dalamnya. Terdapat peran guru dalam pelaksanaan metode pembelajaran inkuiri yakni sebagai motivator, fasilitator, penanya, administrator, pengaruh manager, dan sebagai rewarder (pemberi penghargaan) (Roestiyah, 2008, p. 77). Metode ini menempatkan peserta didik pada situasi yang melibatkan mereka pada kegiatan intelektual, dan memproses pengalaman belajar menjadi sesuatu yang bermakna (Mulyasa, 2008, p. 235). Inkuiri memiliki siklus yang dimulai dari observasi, mengajukan pertanyaan, mengajukan dugaan, mengumpulkan data berkaitan dan merumuskan kesimpulan berdasarkan data. Pembelajaran dengan langkah demikian menekankan pada proses keterlibatan dan keaktifan siswa secara optimal. Hal tersebut dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengasah kemampuan siswa (Ibrahim, 2007, p. 2).

Menurut Trianto (2011), ada beberapa kondisi umum yang merupakan syarat timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa yaitu: 1) Aspek sosial di kelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa berdiskusi. b) Inkuiri berfokus pada hipotesis. c) Penggunaan fakta sebagai evedensi (informasi fakta). Kemudian, menurut (Tabrani et al., 1992, p. 178), pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan menunjukkan beberapa kebaikan, diantaranya: 1) Pengetahuan itu bertahan lama atau lebih mudah diingat bila di dibandingkan dengan pengetahuan yang diperoleh dengan cara-cara lain. 2) Pengajaran menjadi berpusat pada pelajar. 3) Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir secara bebas. 4) Melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. 5) Membangkitkan keingintahuan siswa. 6) Memberi motivasi untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban; dan 7) Mudah di transfer.

B. Ciri-ciri dan Sasaran Metode *Inquiry*

Metode inkuiri adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran dalam rangka menemukan sendiri penyelesaian dari persoalan yang diberikan. Dimana guru hanya menjadi fasilitator yang mampu menguasai teknik bertanya kepada siswa untuk merangsang pengetahuan siswa. Oleh karena itu, menurut (Sanjaya, 2006, pp. 196-197), metode ini memiliki ciri-ciri utama dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses belajar tidak hanya menerima melainkan juga menemukan sendiri inti dari materi.
- 2) Seluruh aktivitas siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
- 3) Tujuan dari pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian dalam inkuiri siswa tidak hanya dituntut dalam menguasai materi tapi juga bagaimana mereka dapat menggunakan potensi dalam diri.
- 4) Beberapa konsep menyebutkan bahwa inkuiri merupakan pembelajaran yang mana siswa menjadi subjek dari proses belajar. Berdasarkan ciri-cirinya juga diketahui bahwa

Adapun sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri menurut (Trianto, 2011, p. 135), adalah sebagai berikut:

- 1) Keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar.
- 2) Keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran.
- 3) Mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

C. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Inquiry*

(Sanjaya, 2007, p. 194), menguraikan langkah-langkah *Inquiry* sebagai berikut:

- 1) Orientasi
Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsis. Guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah:
 - 4) Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
 - 2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan
 - 3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

4) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada satu persoalan yang mengandung teka-teki. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk menemukan jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri.

5) Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Potensi berfikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

6) Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam Strategi Pembelajaran Inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

7) Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Di samping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berfikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

8) Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan gongnya dalam proses pembelajaran. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

Menurut (Shoimin, 2016, pp. 85-86), langkah-langkah metode pembelajaran inkuiri, adalah sebagai berikut:

- 1) Membina suasana yang responsif di antara siswa.
- 2) Mengemukakan permasalahan untuk diinkuirikan (ditemukan).
- 3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi terkait masalah yang diberikan.
- 4) Siswa merumuskan hipotesis atau memperkirakan jawaban dari pertanyaan tersebut. Guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
- 5) Menguji hipotesis.
- 6) Pengambilan kesimpulan dilakukan guru dan siswa.

Menurut (Trianto, 2011, p. 138), menyebutkan bahwa *inquiry* merupakan siklus yang terdiri atas beberapa langkah, yaitu:

1) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan

Kegiatan inkuiri dimulai ketika pertanyaan atau permasalahan diajukan. Pertanyaan dituliskan di papan tulis, kemudian siswa diminta untuk merumuskan hipotesis.

- 2) Merumuskan hipotesis
Hipotesis disini merupakan jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan yang dapat diuji dengan data. Untuk memudahkan proses ini, guru menanyakan kepada siswa gagasan mengenai hipotesis yang mungkin. Dari semua gagasan yang ada, dipilih salah satu hipotesis yang relevan dengan permasalahan yang diberikan.
- 3) Mengumpulkan data
Hipotesis digunakan untuk menuntun proses pengumpulan data.
- 4) Membuat kesimpulan
Langkah penutup dari pembelajaran inkuiri adalah membuat kesimpulan sementara berdasarkan data yang diperoleh siswa.

D. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Inquiry*

Setiap model ataupun metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Begitu juga dengan metode pembelajaran *inquiry*. Menurut (Roestiyah, 2008, p. 23), keunggulan metode pembelajaran *inquiry*, antara lain:

- 1) Dapat membentuk dan mengembangkan (self-consept) pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- 2) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada stuasi proses belajar yang baru
- 3) Mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur dan terbuka.
- 4) Mendorong siswa untuk berfikir intuitif dan merumuskan hipotesanya sendiri.
- 5) Memberikan kepuasan yang bersifat intrinsik.
- 6) Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang
- 7) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- 8) Memberikan kebebasan pada siswa untuk belajar sendiri
- 9) Siswa dapat menghindari siswa dari cara-cara belajar yang tradisional.
- 10) Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

(Sanjaya, 2007, p. 194), mengatakan bahwa metode pembelajaran *Inquiry* merupakan strategi pembelajaran yang banyak dianjurkan oleh karena metode pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

- 1) strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.
- 2) strategi pembelajaran inkuiri dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka
- 3) strategi pembelajaran inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- 4) strategi pembelajaran inkuiri dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Namun demikian, menurut (Sanjaya, 2007, p. 194), metode ini pun memiliki sejumlah kelemahan, antara lain:

- 1) Akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- 2) Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

- 3) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka Strategi Pembelajaran Inkuiri akan sulit di implementasikan oleh setiap guru.

Sedangkan kelemahan dari metode ini menurut (Djamarah, 2006, p. 20), adalah memakan waktu yang cukup banyak dan jika kurang terpimpin atau kurang terarah dapat menjurus kepada kekacauan dan kekaburan atas materi yang dipelajari.

Referensi:

- Sanjaya, Wina. (2007). *Metode Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. (2006). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman & Menyenangkan*. Bandung: PT.Mizah Pustaka.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indraswati, Niken. (2011). Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menentukan Pokok Pikiran Bacaan Melalui Metode Inkuiri. *Jurnal Pendidikan*, 4.
- Trianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tabrani dkk. (1992). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ibrahim, Muslimin. (2007). *Pembelajaran Inkuiri*. Jakarta: Rineka Cipta.

MODEL PEMBELAJARAN *INSIDE OUTSIDE CIRCLE (IOC)*

A. Definisi Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990, pada model ini memungkinkan peserta didik untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. Model *inside outside circle* (IOC) dapat diterapkan untuk beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, matematika dan bahasa. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan untuk dengan teknik ini adalah bahan-bahan yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antar peserta didik. Salah satu keunggulan teknik ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan peserta didik untuk saling berbagi informasi bersama dengan singkat dan teratur. Selain itu, peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Model ini juga dapat diterapkan untuk semua tingkatan kelas dan sangat digemari terutama oleh anak-anak (Huda, 2015, p. 144) & (Lie, 2008, p. 65).

Secara umum, apa yang dimaksud dengan metode *inside outside circle* (IOC) adalah bagian dari pembelajaran kooperatif dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar (Spencer Kagan, 1993), di mana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur (Lie, 2008: 31-65). Model pembelajaran ini diawali dengan pembentukan kelompok besar dalam kelas yang terdiri dari kelompok lingkaran dalam dan kelompok lingkaran luar. Dengan demikian antara kelompok dalam dan luar berhadapan bersama-sama berdiri menghadap kedalam. Kemudian, antara anggota dalam dan luar saling berpasangan berhadap-hadap dimana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Kemudian siswa berada di lingkaran kecil dan berada ditempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam sehingga masing-masing siswa mendapat pasangan baru. Adapun informasi yang saling berbagi merupakan isi materi pelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Pada saat nanti, berbagi informasi maka semua siswa akan saling memberi dan menerima informasi pembelajaran.

Adapun informasi yang saling dibagikan merupakan isi materi yang mengarah kepada tujuan pembelajaran. Pada saat berbagi informasi, semua peserta didik saling memberi dan menerima informasi pembelajaran. Tujuan model pembelajaran ini adalah melatih peserta didik belajar mandiri dan berbicara menyampaikan informasi kepada orang lain. Selain itu juga melatih kedisiplinan dan ketertiban (Shoimin, 2014: 88).

Pembelajaran dengan model *inside outside circle* diawali dengan pembentukan kelompok. Jika kelas terdiri dari 40 orang maka dibagi menjadi 2 kelompok besar. Tiap-tiap kelompok besar terdiri dari 2 kelompok lingkaran dalam dengan jumlah anggota 10 dan kelompok lingkaran luar terdiri dari 10 orang. Masing-masing kelompok besar yaitu anggota kelompok lingkaran dalam berdiri melingkar menghadap keluar dan anggota lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam. Dengan demikian, antara anggota lingkaran dalam dan luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan. Kemudian memberikan tugas pada tiap-tiap pasangan yang berhadap-hadapan itu. Kelompok ini disebut kelompok pasangan asal. Sebaliknya, tugas yang diberikan pasangan asal itu sesuai dengan indikator-indikator pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena dalam contoh ini ada 10 pasangan berarti ada 10 indikator pembelajaran. Selanjutnya memberikan waktu secukupnya kepada tiap-tiap pasangan untuk berdiskusi (Suprijono, 2014, p. 97).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Inside Outside Circle*

Model pembelajaran *Inside outside circle* terdiri atas tiga bagian yakni pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Tiap-tiap bagian memiliki fase yang berbeda dengan kegiatan yang berbeda-beda pula. Berikut ini langkah-langkah model pembelajaran *Inside outside circle*

- 1) Pendahuluan (Fase I: Persiapan)

Menurut (Suprijono, 2014, p. 100), pada fase ini berisi beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Pendidik melakukan apersepsi;
 - 2) Pendidik menjelaskan tentang pembelajaran *inside outside circle*;
 - 3) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran; dan
 - 4) Pendidik memberikan motivasi.
- 2) Kegiatan Inti (Fase 2: Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle*)

Menurut (Shoimin, 2014, p. 101), pada fase ini terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-4 orang.
 - 2) Tiap-tiap kelompok mendapat tugas mencari informasi berdasarkan pembagian tugas dari pendidik.
 - 3) Setiap kelompok belajar mandiri, mencari informasi berdasarkan tugas yang diberikan.
 - 4) Setelah selesai, seluruh peserta didik berkumpul saling membaur (tidak berdasarkan kelompok).
 - 5) Separuh kelas lalu berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar.
 - 6) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam.
 - 7) Dua peserta didik yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
 - 8) Kemudian peserta didik berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara peserta didik yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.
 - 9) Sekarang giliran peserta didik berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya, sampai seluruh peserta didik selesai berbagi informasi.
 - 10) Pergerakan baru dihentikan jika anggota kelompok lingkaran dalam dan luar sebagai pasangan asal bertemu kembali.
- 3) Penutup (Fase 3)

Menurut (Shoimin, 2014, p. 102), pada fase ini terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Dengan bimbingan pendidik, peserta didik membuat simpulan dari materi yang telah didiskusikan.
- 2) Pendidik memberikan evaluasi atau latihan soal mandiri.
- 3) Peserta didik diberi PR.

Menurut Spencer Kagan yang dikutip dalam buku Anita Lie (Lie, 2008: 65), mengatakan, ada beberapa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran IOC ini, yaitu :

- 1) Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar;
- 2) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama dan menghadap ke dalam;
- 3) Guru menyampaikan topik pembelajaran secara garis besar yang akan dipelajari, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajarinya;
- 4) Kemudian setelah siswa selesai membaca materi dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi;
- 5) Pasangan yang lain juga melakukan pertukaran informasi secara bersamaan, maka semua siswa dapat bertukar informasi secara bersamaan;
- 6) Siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam, sehingga masing-masing siswa mendapatkan pasangan baru;
- 7) Giliran siswa yang berada di lingkaran besar membagi informasi. Demikian seterusnya;
- 8) Guru memberikan kesimpulan;
- 9) Evaluasi; dan
- 10) Penutup

Model pembelajaran *inside outside circle* dapat juga divariasikan, untuk Taman Kanak-Kanak (TK) atau Sekolah Dasar (SD), perputaran ini bisa dilakukan secara variatif. Misalnya, untuk mencari pasangan masing-masing, lingkaran besar berputar terlebih dahulu, sementara semua siswa menyanyi. Di tengah-tengah

lagu, pendidik mengatakan “STOP”. Nyanyian dan perputaran pun dihentikan. Jadi, mereka memperoleh pasangannya masing-masing berdasarkan perputaran lingkaran besar yang dikontrol oleh nyanyian bersama (Huda, 2015, p. 146).

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Inside outside circle*

Setiap model ataupun metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk metode *inside outside circle*. Kelebihan dari metode *Inside outside circle* antara lain: 1) Mendapatkan informasi yang berbeda pada saat bersamaan; 2) Mudah dipecah menjadi berpasangan; 3) Lebih banyak ide muncul; 4) Lebih banyak tugas yang bisa dilakukandan ; 5) Guru mudah memonitor. Sedangkan kekurangannya, antara lain: 1) Membutuhkan ruang kelas yang besar; 2) Terlalu lama sehingga tidak konsentrasi dan disalahgunakan untuk bergurau; 3) Kurang kesempatan untuk kontribusi individu; 4) Jumlah genap bisa menyulitkan proses pengambilan suara; dan 5) Membutuhkan lebih banyak waktu.

Menurut Shoimin (2014), kelebihan model pembelajaran *inside outside circle*, antara lain: 1) Tidak ada bahan spesifikasi yang dibutuhkan untuk strategi sehingga dengan mudah dimasukkan ke dalam pelajaran; 2) Kegiatan ini dapat membangun sifat kerja sama antar siwa; dan 3) Mendapatkan informasi yang berbeda pada saat bersamaan (Shoimin, 2014, p. 89). Sedangkan kekurangannya menurut Shoimin (2014: 90), antara lain: 1) Membutuhkan ruang kelas yang besar; 2) Terlalu lama sehingga tidak konsentrasi dan disalahgunakan untuk bergurau; dan 3) Rumit untuk dilakukan.

Referensi:

- Lie, Anita. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning, Metode Teknik Struktur Dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning-Teori dan Aplikasi PAIKEM Cet. XIII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

STRATEGI PEMBELAJARAN INSTANT ASSESSMENT

A. Definisi Strategi Pembelajaran *Instant Assesment*

Strategi pembelajaran *instant assessment* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam artian dengan menggunakan strategi ini dalam waktu singkat guru dapat mengetahui siswa baik dari sisi latar belakang, pengalaman, sikap, harapan dan perhatian (Zaini, 2007: 20). Strategi pembelajaran ini disusun untuk mencapai tujuan tertentu, dengan mengetahui latarbelakang murid, pengalamannya murid dari materi pelajaran yang diajarkan, sikap murid terhadap mata pelajaran yang diajarkan serta harapan murid setelah mempelajari materi pelajaran yang diajarkan dan perhatiannya terhadap penjelasan guru maka akan menambah perolehan murid khususnya dibidang kognitif, afektif maupun psikomotor murid serta personal skill siswa.

Strategi pembelajaran model *Instant assessment* merupakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran guna mengetahui kemampuan peserta didik secara cepat, kemudian untuk merangsang pengetahuan peserta didik tentang materi pelajaran (Silberman, 2002, p. 98). Tujuan dari Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Instant assessment* ini antara lain: 1) Meningkatkan prestasi belajar siswa; 2) Meninjau kelebihan dan kelemahan siswa dalam belajar; 3) Memonitor kemajuan siswa; 4) Menentukan jenjang kemampuan siswa; dan 5) Menentukan efektifitas pembelajaran.

B. Prinsip Strategi Pembelajaran *Instant assessment*

Menurut Jauhar (2011: 157), ada beberapa prinsip dalam melaksanakan strategi instan assessment, yaitu sebagai berikut:

1) Keterlekatan pada tugas.

Strategi pembelajaran ini harus memuat materi pelajaran yang bermanfaat bagi siswa (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan siswa (*relevant*), dan bersifat/ memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi (*personal*).

2) Tanggung jawab.

Strategi pembelajaran ini harus memberikan wewenang kepada siswa untuk berpikir kritis secara bertanggung jawab, sedangkan guru lebih banyak mendengar dan menghormati ide-ide siswa, serta memberikan pilihan dan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan sendiri.

3) Motivasi

Strategi pembelajaran ini harus dapat mengembangkan motivasi intrinsik siswa.

4) Berorientasi pada tujuan

Tujuan merupakan prinsip yang utama dalam istem pembelajaran. Segala aktivitas guru dan siswa, mestilah diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

5) Aktivitas

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau pengalaman tertentu sesuai yang diharapkan. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Instant assessment* harus dapat mendorong aktivitas siswa (Wina Sanjaya, 2013: 131).

C. Langkah-Langkah Pembelajaran *Instant assessment*

Menurut (Hanafi, 2009, p. 217), strategi pembelajaran instan assessment memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Buatlah potongan kertas, masing-masing ditulis huruf A,B, dan C untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda;

- 2) Tulis pertanyaan atau pernyataan yang dapat dijawab oleh peserta didik dengan menunjukkan kartu (kertas yang sudah disiapkan sebelumnya);
- 3) Baca pertanyaan yang telah dibuat dan minta peserta didik untuk menjawabnya dengan mengangkat kertas;
- 4) Hitunglah jawaban mereka dengan cepat dan minta beberapa peserta didik untuk menyampaikan alasan dari jawaban mereka;
- 5) Lanjutkan prosedur ini sampai batas waktu yang dikehendaki.

Silberman (2016:93), menjelaskan langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam strategi pembelajaran *instant assessment*, yakni sebagai berikut:

- 1) Guru membuat potongan-potongan kertas, yang ditulis dengan huruf B untuk menjawab benar, dan huruf S untuk menjawab salah;
- 2) Guru menulis pertanyaan di papan tulis;
- 3) Guru membaca pertanyaan tersebut, kemudian meminta siswa untuk menjawab dengan cara mengangkat kartu;
- 4) Guru menghitung jawaban siswa, kemudian meminta beberapa siswa untuk memberikan jawaban.
- 5) Guru melanjutkan pembelajaran sampai waktu yang telah ditentukan. Guru dapat membuat tulisan berupa B atau S yang merupakan petunjuk untuk jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Guru memberikan pertanyaan objektif (A, B, dan C) yang berkaitan cerita yang telah dijelaskan oleh guru dihadapan siswa. Apabila pertanyaan yang guru berikan kepada siswa jawabannya adalah A maka guru memerintahkan kepada siswa yang memegang kertas yang bertulisan huruf A agar menunjukkan kertasnya atau mengangkat kartu, begitu selanjutnya. Siswa yang menunjukkan atau mengangkat kartu adalah siswa yang merasa jawaban jawaban itu benar. Setelah ada beberapa orang siswa yang menunjukkan kartu atau yang mengangkat kertas, kemudian guru meminta kepada siswa satu persatu dari jumlah siswa yang mengangkat kartu tersebut untuk memberikan tanggapan atau alasan mereka tentang jawabannya itu. Begitulah selanjutnya cara kerja dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *instant assessment*.

Lebih lanjut (Silberman, 2002, p. 99), mengemukakan bahwa strategi pembelajaran ini, dalam penerapannya ada beberapa variasi yaitu sebagai berikut: 1) Meskipun menggunakan kartu, mintalah peserta untuk berdiri pada saat pilihan mereka diumumkan. 2) Angkat tangan jika setuju, tetapi lebih menarik bagi peserta adalah yang berani mengangkat kedua tangan ketika mereka sangat setuju dengan sebuah proses.

Hamruni (2012), menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan metode pembelajaran *instant assessment*, yakni:

- 1) Membuat potongan-potongan kertas, masing-masing ditulis huruf A, B atau C untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda atau kertas dengan tulisan huruf B atau S untuk menjawab soal Benar Salah, atau kertas dengan tulisan angka 1,2,3,4 atau 5 untuk pertanyaan dengan jawaban rangking (jika terlalu banyak siswa, kertas dan angka dapat dibuat oleh siswa sendiri);
- 2) Menulis pertanyaan atau pernyataan yang dapat dijawab oleh siswa dengan menunjukkan kartu (kertas yang telah disiapkan sebelumnya) yang ada pada mereka;
- 3) Membaca pertanyaan yang telah dibuat dan minta siswa untuk menjawab dengan mengangkat kertas (kartu);
- 4) Meminta beberapa siswa untuk menyampaikan alasan dari jawaban mereka;
- 5) Melanjutkan prosedur sampai waktu yang dikehendaki.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Instant assessment*

Kelebihan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *instant assessment* diantaranya sebagai berikut (Sanjaya, 2013, p. 156):

- 1) Meningkatkan prestasi belajar siswa.

- 2) Meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa akan lebih banyak berusaha untuk memahami bagian materi yang belum dimengerti;
- 4) Penggunaan sumber belajar yang beraneka ragam.
- 5) Menumbuhkan sikap percaya diri dan sikap menghargai orang lain.

Sedangkan kekurangan dari strategi pembelajaran *instant assessment* dalam pembelajaran ialah:

- 1) Waktu yang dibutuhkan lebih banyak dibandingkan dengan pengajaran secara langsung oleh guru.
- 2) Ada kemungkinan bahwa siswa dapat memberikan informasi yang kurang tepat kepada satu sama lain dalam metode belajar aktif.
- 3) Siswa yang kurang memiliki motivasi dalam belajar dikhawatirkan tidak dapat mengikuti jalannya pembelajaran karena strategi pembelajaran ini menuntut agar siswa aktif di dalam proses pembelajaran.

(Hanafi, 2009, p. 216), menyebutkan bahwa strategi pembelajaran instan assessment memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari strategi ini, di antaranya:

- 1) Melatih kesiapan siswa;
- 2) Siswa dapat lebih memahami dan mengerti materi pelajaran lebih mendalam;
- 3) Mengurangi rasa takut peserta didik untuk berpendapat;
- 4) Membuat peserta didik untuk memahami tanggung jawab;
- 5) Meningkatkan kemampuan peserta didik karena lebih termotivasi untuk belajar;

Adapun kekurangannya menurut Hanafi, diantaranya: 1) Pengetahuan tidak luas hanya berkuat pada pengetahuan peserta didik sekitar saja; 2) Memerlukan waktu yang lama; 3) Murid yang nakal cenderung membuat onar; 4) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.

Namun demikian, kelemahan dalam penggunaan metode ini dapat tertutupi dengan cara:

- 1) Guru menerangkan terlebih dahulu materi yang akan didemonstrasikan secara singkat dan jelas disertai dengan aplikasinya;
- 2) Mengoptimalkan waktu dengan cara memberi batasan dalam pembuatan kelompok dan pembuatan pertanyaan;
- 3) Guru ikut serta dalam pembuatan kelompok sehingga kegaduhan bisa diatasi; dan
- 4) Memisahkan group anak yang dianggap sering membuat gaduh dalam kelompok yang berbeda.

Referensi

- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Hanafi. (2009). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Islam.
- Jauhar, Mohammad. (2011). *Impementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sanjana, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberman. (2002). *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendis.
- Zaini, Hisyam. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.

MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW

A. Definisi Model Pembelajaran JIGSAW

Metode jigsaw telah dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan teman-teman di Universitas John Hopkins pada tahun 1978 (Slavin, 2005, p. 235). Secara bahasa, arti Jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pengajaran dengan model Jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Silberman, 2007, p. 217).

Pembelajaran yang menggunakan metode ini menganut pada teori kognitif Jean Piaget dan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Pembinaan pengetahuan seperti ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis (Trianto, 2011, p. 74).

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam peserta didik dan peserta didik tersebut bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Rusman, 2014, p. 218). Jigsaw menggabungkan konsep pengajaran pada teman kelompok atau teman sebaya dalam usaha membantu belajar. Pada hakikatnya model jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik memiliki tanggungjawab besar dalam pembelajaran. Dalam model jigsaw guru hanya sebagai fasilitator dan motifator. Selain itu guru memperhatikan skemata atau memperhatikan latar belakang peserta didik dan membantu peserta didik untuk mengaktifkan latar belakang pengalaman agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu peserta didik dalam suasana bergotong royong dan memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi (Purwowidodo, 2010, p. 67).

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Kuntjojo, 2010, p. 14). Model pembelajaran ini siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Hasan, 2003, p. 33)

Model ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat digunakan secara efektif di tiap level di mana siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama Model pembelajaran ini sangat menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian (Zaini et al., 2008, p. 38)

Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi untuk mencapai prestasi yang maksimal (Zulfian et al., 2009, p. 143). Dalam penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok, tiap kelompok terdiri dari tim ahli sesuai

dengan pertanyaan yang disiapkan oleh guru maksimal lima pertanyaan sesuai dengan jumlah tim ahli (Uno, 2009: 98). Model ini diterapkan bila materi yang dikaji dalam bentuk narasi tertulis, misalnya kajian-kajian sosial, sastra dan bagian sains yang bertujuan untuk memperoleh konsep dan keterampilan. Model ini mendorong siswa untuk bekerjasama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok memahami dan mendalami sesuatu, kemudian digabung menjadi satu dengan anggota-anggota yang lain untuk memperoleh pemahaman yang utuh.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut (Hasan, 2003, p. 34)

B. Unsur-Unsur Metode Jigsaw

Menurut Lie (1993), metode jigsaw sebagaimana pembelajaran berbasis kelompok yang lain memiliki unsur-unsur yang saling terkait, diantaranya:

1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*).

Ketergantungan positif ini bukan berarti siswa bergantung secara menyeluruh kepada siswa lain. Jika siswa mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal itu tidak bisa dinamakan ketergantungan positif yaitu perasaan saling membutuhkan yang dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, tugas, bahan atau sumber belajar, peran dan hadiah.

2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*).

Model jigsaw menuntut adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberi balikan tentang prestasi belajar anggota-anggotanya sehingga mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota. Dalam model jigsaw, peserta didik harus bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.

3) Tatap muka (*face to face interaction*).

Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling tatap muka sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama dengan teman. Interaksi semacam itu memungkinkan anak-anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan karena siswa sering merasa lebih mudah belajar dari sesamanya dari pada dari guru.

4) Ketrampilan Sosial (*Social Skill*).

Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial yakni kepemimpinan (*leadership*), membuat keputusan (*decision making*), membangun kepercayaan (*trust building*), kemampuan berkomunikasi dan ketrampilan manajemen konflik (*management conflict skill*). Ketrampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

5) Proses Kelompok (*Group Processing*).

Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan. Jadi unsur-unsur di atas mendorong terciptanya masyarakat belajar dimana hasil pembelajaran diperoleh dari

hasil kerjasama dengan orang lain berupa sharing individu, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.

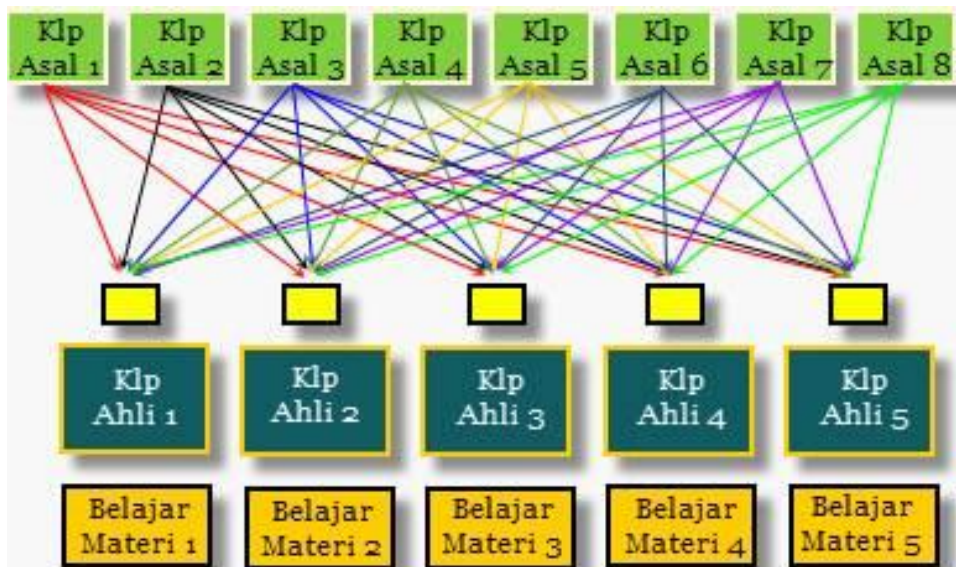
C. Langkah-langkah Model Pembelajaran Jigsaw

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran dengan strategi jigsaw menurut (Silberman, 2004, p. 193-194) adalah:

- 1) Pilihlah materi belajar yang bisa dipecah menjadi beberapa bagian. Sebuah bagian bisa sependek kalimat atau sepanjang beberapa paragraf. (Jika materinya panjang, perintahkan siswa untuk membaca tugas mereka sebelum pelajaran);
- 2) Hitunglah jumlah bagian yang hendak dipelajari dan jumlah siswa. Bagikan secara adil berbagai tugas kepada berbagai kelompok siswa. Sebagai contoh, bayangkan sebuah kelas yang terdiri dari 12 siswa. Dimisalkan bahwa anda bisa membagi materi pelajaran menjadi tiga segmen atau bagian. Anda mungkin selanjutnya dapat membentuk kuartet (kelompok empat anggota) dengan memberikan segmen 1, 2 atau 3 kepada tiap kelompok. Kemudian perintahkan tiap “kelompok belajar” untuk membaca, mendiskusikan, dan mempelajari materi yang mereka terima terlebih dahulu;
- 3) Setelah waktu belajar selesai, bentuklah kelompok-kelompok “belajar ala jigsaw,”. Kelompok tersebut terdiri dari perwakilan tiap “kelompok belajar” di kelas. Dalam contoh yang baru saja diberikan, anggota dari tiap kuartet dapat berhitung mulai 1, 2, 3 dan 4. Kemudian bentuklah kelompok belajar jigsaw dengan jumlah yang sama. Hasilnya adalah kelompok trio. Dalam masing-masing trio akan ada satu siswa yang telah mempelajari segmen 1, segmen 2 dan segmen 3;
- 4) Perintahkan anggotan kelompok jigsaw untuk mengajarkan satu sama lain apa yang telah mereka pelajari;
- 5) Perintahkan siswa untuk kembali ke posisi semula dalam rangka membahas pertanyaan yang masih tersisa guna memastikan pemahaman yang akurat.

Langkah-langkah pembelajaran model Jigsaw menurut Djamarah (2010: 389), adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian);
- 2) Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari ini. Pengajar bisa menuliskan topik dipapan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan brainstorming ini dimaksud untuk mengaktifkan schemata (bagan) siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru;
- 3) Bagi anak didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah materi pelajaran yang ada. Jika jumlah anak didik adalah 50, sementara jumlah materi pelajaran yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi 5 orang, kemudian setelah proses (diskusi kelompok) selesai gabungkan kedua kelompok tersebut;
- 4) Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda-beda;
- 5) Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok;
- 6) Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok;
- 7) Beri anak didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja mereka pelajari. Pengecekan pemahaman anak didik dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan mereka dalam memahami materi; dan
- 8) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu, diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.



Pembentukan Kelompok JIGSAW

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode Jigsaw

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk model pembelajaran jigsaw. Kelebihan model pembelajaran ini, diantaranya: 1) Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain; 2) Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain, sehingga pengetahuannya jadi bertambah; 3) Menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam hubungan belajar; dan 4) Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran ini, diantaranya: 1) Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi; 2) Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah; dan 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk merubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

Pengaruh positif tersebut adalah (Rusman, 2014, p. 218-219): 1) Meningkatkan hasil belajar 2) Meningkatkan daya ingat 3) Dapat dipergunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi 4) Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu) 5) Meningkatkan sikap positif terhadap guru 6) Meningkatkan harga diri anak 7) Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif 8) Meningkatkan ketrampilan gotong royong

Referensi:

- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Muhammad Tholchah dkk. (2003). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Islam Malang.
- Kuntjojo. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Kediri: Nusantara PGRI Kediri.
- Lie, Anita. (2005). *Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.

- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Purwowidodo, Agus. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktifisme*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Silbernen. (2004). *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zaini, Hisyam dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zulfiani dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran Sains*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta.

MODEL PEMBELAJARAN KARTU ARISAN

A. Definisi Model Pembelajaran Kartu Arisan

Pembelajaran kartu arisan dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan guru dalam pembelajaran kooperatif dengan media serta prinsip arisan. Media yang digunakan antara lain gelas, kartu soal, dan kartu jawaban (Tri Megantorowati, 2012). Model pembelajaran ini merupakan cara yang dapat digunakan untuk menstimulus keterlibatan peserta dengan segera untuk menjawab pertanyaan tentang materi yang disampaikan melalui kartu yang dikocok guru. Model kartu arisan yang merupakan salah satu model dalam pengajaran yang mempunyai keunggulan atau kelebihan dalam hal pembelajaran yang menarik dihubungkan dengan kehidupan nyata. Kartu arisan dikatakan sebagai model pembelajaran, karena kartu arisan merupakan salah satu pembelajaran berkelompok, dimana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah dikocok oleh guru (Gusnita, 2015, p. 3).

Model pembelajaran ini menggunakan media kartu dengan pola ukuran media kartu yang digunakan 20 cm × 5 cm sebanyak jumlah siswa dan wadah atau tempat untuk meletakkan kartu-kartu. Model pembelajaran kartu arisan ini merupakan salah satu pembelajaran berkelompok, dimana siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah dikocok oleh guru. Setiap kelompok mendapatkan kartu jawaban yang sama, begitu juga dengan jumlahnya dengan kelompok lain. Kegiatan ini membuat setiap siswa dalam kelompok ikut berperan aktif dalam mengerjakan tugas dan kegiatan diskusi. Mereka juga tidak menjadi jenuh dan mau bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena mereka bermain sambil belajar. Jika pembelajaran ini diterapkan, maka dapat memotivasi siswa dalam belajar karena menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Model pembelajaran kartu arisan dapat dikategorikan pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dengan menggunakan kartu arisan yang diundi bukanlah uang melainkan soal-soal yang dituliskan dalam kartu, kemudian proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik arisan (KBBI, 2005: 65). Pembelajaran PAKEM memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut Daryanto (2013:118-119):

- 1) Aktif Ciri pertama dari pembelajaran model PAKEM adalah aktif. Maksudnya, pembelajaran model ini memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan lingkungan, memanipulasi objek-objek yang ada didalamnya dan mengamati pengaruh dari manipulasi objek-objek tersebut. Dalam hal ini, gurupun terlibat secara aktif, baik dalam merancang, melaksanakan maupun mengevaluasi proses pembelajaran;
- 2) Kreatif Ciri kedua dari pembelajaran ini adalah kreatif. Maksudnya, pembelajarannya membangun kresativitas peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar, dan sesama peserta didik, utamanya dalam menghadapi tantangan atau tugas-tugas yang harus diselesaikan dalam pembelajaran. Dalam hal ini pun, guru juga dituntut untuk kreatif bagaimana merancang dan melaksanakan pembelajaran model PAKEM ini;
- 3) Efektif Ciri ketiga dari model ini adalah efektif. Maksudnya, dengan pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik;
- 4) Menyenangkan Ciri keempat dari pembelajaran model ini adalah menyenangkan. Maksudnya , pembelajaran model PAKEM dirancang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam model arisan terdapat beberapa metode pembelajaran yaitu diskusi dan presentasi. metode presentasi adalah metode yang menjadikan berusaha memberikan gambaran umum tentang sesuatu yang telah mereka bahas (Hamzah dan Mohamad, 2013: 101)

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Kartu Arisan

Hamzah Mohamad (2013), menjelaskan bahwa sebelum memulai masuk ke dalam langkah-langkah pembelajaran model kartu arisan, maka terlebih dahulu buatlah kartu (10x10 cm) sejumlah siswa untuk menulis jawaban dan kartu atau kertas ukuran 5x5 cm untuk menulis soal. Kemudian langkah pembelajarannya sebagai berikut:

- 1) Bentuk kelompok 4 orang secara heterogen;
- 2) Bagikan kertas jawaban pada siswa masing-masing 1 lembar, kartu soal digulung dan dimasukkan didalam gelas;
- 3) Gelas yang sudah berisi soal dikocok, kemudian salah satu yang jatuh dibacakan agar dijawab siswa yang memegang kartu jawaban;
- 4) Apabila jawaban benar, maka siswa dipersilahkan tepuk tangan;
- 5) Setiap jawaban yang benar, siswa diberi point 1 sebagai nilai kelompok sehingga nilai total kelompok merupakan penjumlahan point dari para anggotanya, dan seterusnya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kartu arisan menurut Hamzah B. Uno adalah:

- 1) Guru meminta siswa duduk dalam kelompok.
- 2) Guru membagikan kertas jawaban pada kelompok, masing-masing 1 lembar, kartu soal digulung dan dimasukkan dalam gelas.
- 3) Guru mengocok atau mengguncang gelas yang sudah berisi soal.
- 4) Guru menjatuhkan salah satu kertas, dan membacakan soal pada kertas tersebut dan dijawab oleh kelompok yang memegang kartu jawaban.
- 5) Guru mempersilahkan tepuk tangan, apabila jawaban kelompok benar
- 6) Setiap jawaban yang benar, guru memberikan nilai 1 poin sebagai nilai kelompok, sehingga nilai total kelompok merupakan penjumlahan poin dari para anggotanya.
- 7) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi
- 8) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran.

Tri Megantorowati (2012), memberikan penjelasan tentang langkah-langkah pembelajaran model kartu arisan yang agak berbeda dengan yang telah disampaikan oleh Hamzah dan Mohamad, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa soal dan jawaban tentang materi yang telah diajarkan secara berpasangan. Soal dan kartu soal digulung. Masing-masing siswa mendapat 2 kartu jawaban dari 2 soal;
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
- 3) Menjelaskan materi;
- 4) Membagi siswa dalam beberapa kelompok heterogen secara berpasangan.
- 5) Membagi kartu jawaban pada siswa masing-masing 2 lembar yang berbeda antara 1 siswa dengan siswa lainnyadan gulungan kartu soal dimasukkan kedalam gelas. Sehingga dalam 1 kelompok terdapat 4 kartu jawaban;
- 6) Gelas yang telah terisi gulungan kartu soal dikocok, kemudian salah satu yang jatuh dibacakan kepada siswa;
- 7) Memberi waktu pada siswa agar berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan soal yang dibacakan guru;
- 8) Memerintahkan kepada siswa yang memiliki jawaban sesuai atas pertanyaan yang dibacakan guru untuk tunjuk jari;

- 9) Apabila ada 1 siswa dari suatu kelompok yang tunjuk jari, menjawab benar sesuai dengan kartu jawaban yang dibawa maka siswa tersebut mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan mendapat 1 poin untuk kelompoknya. Dan apabila tidak ada yang tunjuk jari atau yang tunjuk jari lebih dari 1 orang, maka guru harus menjelaskan jawabannya. Jawaban yang sesuai diberi poin 1, tidak menjawab atau salah diberi poin 0;
- 10) Menghitung perolehan poin dari tiap-tiap kelompok, menjumlahkannya dan mengumumkannya. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapat poin terbanyak. Guru memberikan pertanyaan rebutan, jika terdapat jumlah poin yang sama pada dua kelompok atau lebih. Kelompok yang paling cepat dan menjawab pertanyaan rebutan itu dengan tepat, kelompok tersebut yang berhak mendapat predikat juara.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kartu Arisan

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam model pembelajaran kartu arisan ini, yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mengaplikasikan pembelajaran mereka dengan kehidupan yang nyata.
- 2) Model ini mendorong siswa untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru).
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi
- 4) Model ini berpusat pada siswa
- 5) Hasil belajar siswa lebih dapat ditingkatkan.

Selain terdapat beberapa keunggulan, model kartu arisan juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mempersulit guru dalam mengajar karena banyak media yang harus dipersiapkan
- 2) Dalam proses pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama
- 3) Jika guru tidak bisa menguasai kelas maka suasana kelas akan cenderung tidak terarah.

Referensi:

- Tri Megantorowati, Puspa. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kartu Arisan dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *E-journal UNESA*, 1 (1).
- Hamzah dan Mohamad, Nurdin. (2013). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif* (Cet. 1). Bandung: Yrama Widya.
- Gusnita. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Kartu Arisan Terhadap Hasil Belajar PknSiswa Kelas VIISMP Negeri 1 Kampar Timur Kabupaten Kampar. *Jurnal penelitian. Universitas Riau Press. Riau*.

MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL

A. Definisi Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah. Pada model pembelajaran ini, siswa diharuskan untuk menghafal materi yang diberikan oleh guru dan tidak untuk menghubungkan materi tersebut dengan keadaan sekarang (kontekstual). Pembelajaran konvensional seringkali disebut pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional dipergunakan sejak dahulu kala secara turun temurun dan tidak menggunakan pendekatan modern yang memosisikan murid sebagai subyek didik tetapi lebih dianggap murid sebagai obyek didik.

Model pembelajaran konvensional adalah istilah pembelajaran yang biasanya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Model pembelajaran cenderung difokuskan pada pembelajaran menghafal dan latihan dalam teks-teks. Selain itu, penilaian dilakukan dalam model pembelajaran tersebut adalah bersifat tradisional dengan tes kertas dan pensil, yang hanya diperlukan satu jawaban yang benar. Langkah langkah yang diambil dalam konvensional model pembelajaran umumnya mulai dari menjelaskan materi yang diberikan oleh guru, melakukan latihan yang diberikan dan berakhir dengan tugas pekerjaan rumah (Widiana et al., 2016, p. 137).

Banyak pendapat para ahli yang memberikan definisi tentang model pembelajaran konvensional atau tradisional, diantaranya Vembriarto menyebutkan bahwa pengajaran tradisional adalah pengajaran yang diberikan pada siswa secara bersama-sama; Ruseffendi, mendefinisikan pengajaran tradisional adalah pengajaran yang pada umumnya biasa kita lakukan sehari-hari; dan Freire memberikan istilah terhadap pengajaran seperti itu sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan ber-“gaya bank” (banking concept of education). Penyelenggaraan pendidikan hanya dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus “ditelan” oleh siswa, yang wajib diingat dan dihafal. Proses ini lebih jauh akan berimplikasi pada terjadinya hubungan yang bersifat antagonisme di antara guru dan siswa. Guru sebagai subjek yang aktif dan siswa sebagai objek yang pasif dan diperlakukan tidak menjadi bagian dari realita dunia yang diajarkan kepada mereka (Nasution, 2009, p. 58).

Model pembelajaran konvensional adalah adalah suatu pembelajaran yang mana dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yang lama, yaitu dalam penyampaian pelajaran pengajar masih mengandalkan ceramah. Dalam model konvensional, pengajar memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik. Sementara peserta didik mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan pengajar sehingga pada pembelajaran ini kegiatan proses belajar mengajar didominasi oleh pengajar. Hal ini mengakibatkan peserta didik bersifat pasif, karena peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan oleh pengajar, akibatnya peserta didik mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar. Bahan pengajaran konvensional sangat terbatas jumlahnya, karena yang menjadi tulang punggung kegiatan instruksional di sini adalah pengajar. Pengajar menyajikan isi pelajaran dengan urutan model, media dan waktu yang telah ditentukan dalam strategi instruksional. Kegiatan instruksional ini berlangsung dengan menggunakan pengajar sebagai satu-satunya sumber belajar sekaligus bertindak sebagai penyaji isi pelajaran. Pelajaran ini tidak menggunakan bahan ajar yang lengkap, namun berupa garis besar isi dan jadwal yang disampaikan diawali pembelajaran, beberapa transparansi dan formulir isian untuk dipergunakan sebagai latihan selama proses pembelajaran. Peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut dengan cara mendengar ceramah dari pengajar, mencatat, dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar. Pembelajaran dengan pendekatan konvensional menempatkan pengajar sebagai sumber tunggal (Subaryana, 2005, p. 9).

Hamalik, memberi catatan bahwa model pembelajaran konvensional memiliki sejumlah perbedaan dengan model pembelajaran modern. Menurutnya, kelemahan pembelajaran tradisional atau konvensional adalah: 1) Penggunaan metode mendengarkan dan resitasi dianggap sebagai pemborosan; 2) Tugas-tugas konvensional yang diberikan tidak jelas dan metode pembelajaran tidak tepat; 3) Pembelajaran berpusat pada kata-kata bukan makna; 4) Mementingkan faktor yang tidak berarti sehingga mudah untuk dilupakan; 5) Gagal menggunakan alat-alat audio visual dan alat-alat belajar yang konkret; 6) Kurang melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam kerjasama kelompok; 7) Gagal menggunakan kegiatan belajar di luar kelas; dan 8) Tidak mampu mengukur secara tepat dan objektif terhadap kemajuan siswa (Hamalik, 2011, p. 57). Sedangkan pola pembelajaran baru, merupakan pembelajaran yang sudah mengalami perbaikan atas kelemahan pembelajaran tradisional atau konvensional, yaitu dengan perubahan-perubahan: 1) Pembelajaran menggunakan prinsip-prinsip mengajar yang baru; 2) Faktor siswa dinilai sebagai unsur yang penting; 3) Menghormati individu siswa; 4) Perkembangan pribadi; 5) Menggunakan metode dan teknik mengajar yang baru; 6) Memakai konsep baru dalam disiplin; 7) Perkembangan dalam bidang pengukuran dan evaluasi; dan 8) Dapat menggunakan audio visual (Hamalik, 2011, p. 58)

B. Karakteristik Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Brooks, penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan, sehingga belajar dilihat sebagai proses “meniru” dan siswa dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui kuis atau tes terstandar (Djamarah, 2006, p. 82). Model pembelajaran konvensional itu memiliki ciri-ciri, antara lain:

- 1) Pembelajaran berpusat pada guru;
- 2) Terjadi *passive learning*;
- 3) Interaksi di antara siswa kurang;
- 4) Tidak ada kelompok-kelompok kooperatif; dan
- 5) Penilaian bersifat sporadis.

Pendapat senada disampaikan oleh (Sanjaya, 2010, p. 262). yang menyebutkan bahwa model pembelajaran konvensional memiliki karakteristik utama, antara lain:

- 1) Siswa ditempatkan sebagai objek belajar;
- 2) Siswa lebih dominan belajar secara individual;
- 3) Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak;
- 4) Kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan;
- 5) Tujuan akhirnya adalah nilai/ angka;
- 6) Tindakan atau perilaku didasarkan oleh faktor dari luar dirinya;
- 7) Kebenaran yang dimiliki bersifat absolut dan final, oleh karena pengetahuan dikonstruksi oleh orang lain;
- 8) Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran;
- 9) Pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas; dan
- 10) Keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes (Sanjaya,

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Pembelajaran Konvensional

Adapun langkah-langkah model pembelajaran konvensional, yaitu:

- 1) Menyampaikan tujuan. Pada tahap ini, guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut;
- 2) Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah;

- 3) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Hal ini dilakukan oleh guru untuk mengecek keberhasilan siswa sekaligus untuk memberikan umpan balik;
- 4) Memberikan kesempatan latihan lanjutan. Hal ini dilakukan dengan cara guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Konvensional

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk model pembelajaran konvensional. Menurut Syah, keunggulan atau kelebihan model pembelajaran konvensional, diantaranya: 1) Guru mudah menguasai kelas; 2) Mudah mengorganisasikan tempat duduk atau kelas; 3) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar; 4) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya; dan 5) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik. Sedangkan kelemahannya, antara lain: 1) Mudah terjadi verbalisme (pengertian kata-kata); 2) Siswa yang visual menjadi rugi, yang auditori (mendengar) yang besar menerimanya; 3) Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan; dan 4) Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali (Syah, 2007, p. 101).

Pendapat yang relative sama disampaikan oleh Purwoto, yang menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran konvensional. Diantara kelebihan dari model pembelajaran konvensional, antara lain: adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menampung kelas yang besar, tiap peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk mendengarkan;
- 2) Bahan pengajaran atau keterangan dapat diberikan lebih urut;
- 3) Pengajar dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting, sehingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin;
- 4) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pengajar tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik; dan
- 5) Kekurangan buku dan alat bantu pelajaran, tidak menghambat dilaksanakannya pengajaran dengan model ini (Purwoto, 2003, p. 67).

Adapun kelemahan model pembelajaran konvensional, antara lain:

- 1) Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan;
- 2) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan;
- 3) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan; dan
- 4) Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian (Purwoto, 2003, p. 67).

Hamalik, memberikan catatan bahwa model pembelajaran konvensional memiliki banyak kelemahan, antara lain: 1) Penggunaan metode mendengarkan dan resitasi dianggap sebagai pemborosan; 2) Tugas-tugas konvensional yang diberikan tidak jelas dan metode pembelajaran tidak tepat; 3) Pembelajaran berpusat pada kata-kata bukan makna; 4) Mementingkan faktor yang tidak berarti sehingga mudah untuk dilupakan; 5) Gagal menggunakan alat-alat audio visual dan alat-alat belajar yang konkret; 6) Kurang melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam kerjasama kelompok; 7) Gagal menggunakan kegiatan belajar di luar kelas; dan 8) Tidak mampu mengukur secara tepat dan objektif terhadap kemajuan siswa (Hamalik, 2011: 57).

Referensi:

- Nasution. (2009). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. (2007). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Purwoto, Agus. (2003). *Panduan Laboratorium Statistik Inferensial*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, cet-1. Jakarta: Kencana.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*, cet-13. Jakarta: Bumi Aksara.

METODE PEMBELAJARAN *KNOW-WANT TO KNOW-LEARNED (KWL)*

A. Definisi Metode KWL

Strategi KWL (Know-Want to Know-Learned) memberikan kepada siswa tujuan membaca dan memberikan suatu peran aktif siswa sebelum, saat, dan sesudah membaca. Strategi ini membantu mereka memikirkan informasi baru yang diterimanya. Strategi ini juga bisa memperkuat kemampuan siswa mengembangkan pertanyaan tentang berbagai topik. Siswa juga bisa menilai hasil belajar mereka. Metode ini dikembangkan oleh Ogle (1986) untuk membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan dan minat siswa pada suatu topik. Metode ini melibatkan tiga langkah dasar yang menuntun siswa dalam memberikan suatu jalan tentang apa yang telah mereka ketahui, menentukan apa yang ingin mereka ketahui, dan mengingat kembali apa yang mereka pelajari dari topik yang mereka baca (Rahim, 2007, p. 41).

Menurut (Drajat, 2013, p. 87) Metode KWL (Know Want Learned) memberikan kepada siswa tujuan membaca dan suatu peran aktif, siswa sebelum, sesaat, dan sesudah membaca. Metode KWL (Know Want Learned) ini membantu mereka memikirkan informasi baru yang diterima. Metode ini juga bisa memperkuat kemampuan siswa mengembangkan berbagai pertanyaan tentang berbagai topik. Siswa juga bisa menilai hasil belajar siswa mereka sendiri. (Carr, 1987, p. 6) menjelaskan tentang metode KWL sebagai berikut: K-W-L adalah sebuah strategi sederhana dalam membaca dengan cepat menjadi sebuah piranti yang penting bagi ahli membaca. Kepanjangan dari mengetahui, ingin, belajar, dan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam membaca sebuah teks. Para siswa memulai dengan mengumpulkan pengetahuan yang telah mereka ketahui tentang sebuah topik dari bacaan. Kemudian, mereka mengembangkan sebuah daftar sesuatu yang ingin mereka ketahui. Selama membaca, atau merefleksikan sebuah bacaan, para siswa membuat daftar sesuatu yang mereka pelajari (Manalu, 2014: 4).

Penerapan metode ini memiliki beberapa manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa maupun guru itu sendiri. *Pertama*, manfaat bagi siswa, yaitu: 1) Membiasakan para siswa mengaitkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan apa yang dibaca; 2) Dapat memperkuat kemampuan siswa untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai topik; 3) Membantu siswa menjelaskan ide-ide mereka tentang suatu konsep yang terkait; dan 4) Memudahkan untuk mempelajari materi atau konsep yang akan dipelajari. *Kedua*, manfaat bagi guru, yaitu: 1) Untuk melihat berbagai kemungkinan missconceptions sekaligus untuk mengetahui teknik dan cara terbaik dalam melaksanakan proses pembelajaran; dan 2) Membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan dan minat siswa pada suatu topik.

B. Prinsip-Prinsip KWL

Adapun Prinsip dari metode KWL adalah sebagai berikut (Suryani, 2009, p. 26):

- 1) Membiasakan anak membaca dan menulis secara terstruktur;
- 2) Proses membaca dibagi dalam 3 tahap, yaitu: menggali pengetahuan sebelum membaca, tujuan saat membaca, dan memperoleh manfaat setelah membaca;
- 3) Proses menulis terdiri dari 4 tahap yaitu, memikirkan tujuan, mengorganisasi gagasan-gagasan, menyusun tulisan, memperbaiki tulisan, dan publikasi tulisan (Susanto, 2013, p. 256-258)'
- 4) Sistem tabulasi akan memudahkan proses kegiatan dengan metode ini

C. Langkah-Langkah Pembelajaran KWL

Metode *Know-Want to know-Learned* (KWL), memiliki tiga langkah dasar yang menuntun siswa dalam memberikan suatu jalan tentang apa yang telah mereka ketahui, menentukan apa yang ingin mereka ketahui, dan mengingat kembali apa yang mereka pelajari, yaitu sebagai berikut.:

- 1) Langkah *Know* (K) yaitu “apa yang saya ketahui”.

Langkah ini merupakan kegiatan sumbang saran pengetahuan dan pengalaman sebelumnya tentang topik. Kemudian membangkitkan kategori informasi yang dialami dalam membaca ketika sumbang saran terjadi dalam diskusi kelas (Rahim, 2007, p. 41).

Guru memulainya dengan mengajukan pertanyaan, seperti “Apa yang kamu ketahui tentang.....?” Kemudian guru menuliskan tanggapan siswa di papan tulis. Setelah itu dilanjutkan diskusi dengan mengajukan pertanyaan berikutnya, seperti “di mana kamu pelajari tentang itu?” aAtau “bagaimana kamu mengetahuinya?” Ketika siswa menggunakan gagasan dalam diskusi kelas dan berpartisipasi, siswa mencatat informasi yang telah mereka ketahui tentang topik yang sedang dibicarakan.

Setelah sumbang saran, guru bertanya kepada siswa tentang jenis informasi yang sedang disajikan. Kemudian guru menyuruh siswa memikirkan kemungkinan kategori lain yang kemudian dicatat siswa. Setelah itu, siswa mengemukakan kategori informasi yang dibacanya. Dalam kegiatan ini, guru perlu mencontohkan proses membaca kepada siswa dengan menyajikan bebarapa contoh. Dalam langkah ini dapat juga disebut sebagai appersepsi siswa. Setiap guru dalam mengajar perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa ataupun pengalamannya. Dengan demikian, siswa akan memperoleh hubungan antara pengetahuan yang telah menjadi miliknya dengan pelajaran yang akan diterimanya (Slameto, 1995, p. 36).

Appersepsi berasal dari kata *appreception* (Inggris), yang artinya menafsirkan buah pikiran, jadi menyatukan dan mengasimilasi suatu pengamatan dengan pengalaman yang telah dimiliki dan dengan demikian memahami dan menafsirkannya (Nasution, 1995, p. 156). Menurut para ahli psikologi modern, apersepsi adalah pengamatan dengan penuh perhatian sambil memahami serta mengolah tanggapan-tanggapan baru itu dan memasukkannya ke dalam hubungan yang kategorial. Dalam pada itu tanggapan-tanggapan baru dapat dipengaruhi oleh bahan apersepsi yang telah ada. Perangsang atau tanggapan baru tidak masuk begitu saja melainkan harus ditafsirkan dan digolongkan dalam susunan tertentu, karena apersepsi pada hakikatnya termasuk proses berpikir.

2) Langkah Kedua yaitu *What I want to learn* (W).

Pada langkah ini, guru menuntun siswa menyusun tujuan khusus membaca suatu topik. Dari minat, rasa ingin tahu, dan ketidakjelasan, yang ditimbulkan selama langkah pertama, guru memformulasikan kembali pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa (Rahim, 2007, pp. 41-42). Pertanyaan yang sudah diformulasikan dituliskan guru di papan tulis. Kemudian guru berusaha memancing pertanyaan-pertanyaan siswa dengan menunjuk pertentangan informasi dan khususnya menimbulkan gagasan-gagasan. Siswa didorong menulis pertanyaan mereka sendiri atau memilih satu pertanyaan yang tersedia di papan tulis. Pertanyaan-pertanyaan ini kemudian disajikan sebagai tujuan membaca suatu topik yang akan dipelajari.

Tujuan pertanyaan bertalian dengan tujuan pendidikan, antara lain:

- (1) Mendorong siswa berpikir untuk memecahkan masalah suatu soal;
- (2) Membangkitkan pengertian yang lama maupun yang baru;
- (3) Menyelidiki dan menilai penguasaan murid tentang bahan pelajaran;
- (4) Membangkitkan minat untuk sesuatu, sehingga timbul keinginan untuk mempelajarinya;
- (5) Mendorong menggunakan pengetahuan dalam situasi-situasi lain;
- (6) Mengubah pendirian, kepercayaan atau prasangka yang tidak sesuai;
- (7) Menyelidiki kepandaian, minat, kematangan, dan latar belakang siswa;
- (8) Menarik perhatian siswa atau kelas (Nasution, 1995: 164).

Ketika siswa mengajukan pertanyaan, sebaiknya sikap guru terhadap pertanyaan murid adalah:

- (1) Guru memberi motivasi kepada murid agar mereka berani untuk bertanya. Karena makin banyak anak-anak bertanya dan berpikir, makin besar kemungkinan mereka untuk belajar;

- (2) Biasakan anak-anak turut bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan dari salah seorang temannya;
 - (3) Pertanyaan dari murid dapat diselidiki bersama; dan
 - (4) Harapkan dari murid pertanyaan yang penting dan perlu (Nasution, 1995, p. 164).
- 3) Langkah Ketiga, yaitu *What I have Learned* (L).

Langkah ini merupakan langkah yang terjadi setelah membaca suatu topik. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut untuk menentukan, memperluas, dan menemukan seperangkat tujuan membaca. Setelah itu siswa mencatat informasi yang telah mereka pelajari, mengidentifikasi pertanyaan yang belum terjawab. Dalam kegiatan ini guru membantu siswa mengembangkan perencanaan untuk menginvestigasi pertanyaan-pertanyaan yang tersisa (Rahim, 2007, p. 42). Dengan cara ini, guru memberikan penekanan pada tujuan membaca untuk memenuhi rasa ingin tahu pribadi siswa, tidak hanya sekedar yang disajikan dalam teks. Untuk meningkatkan membaca pemahaman, guru seharusnya menyediakan lembaran panduan belajar (Rahim, 2007, p. 42). Lembaran panduan belajar yang dimaksud ialah lembaran yang diberikan kepada siswa secara individual atau kelompok untuk membantu siswa membaca bahan bacaan dan mengurangi kesukaran memahami bahan pelajaran. Lembaran panduan belajar bisa digunakan untuk menyusun tujuan membaca suatu topik.

| K (Sebelum membaca topik) | W (Saat membaca topik) | L (Setelah membaca topik) |
|--|---|---|
| What we Know | What we Want to find out | What we have Learned |
| Apa yang sudah kita ketahui mengenai suatu topik | Apa yang ingin kita temukan/ ketahui dari suatu topik | Apa yang telah kita pelajari dari isi suatu topik |

Keterangan:

- 1) Kolom K: Membantu siswa mengingat kembali apa yang mereka ketahui tentang subjek (suatu topik);
- 2) Kolom W: Membantu siswa untuk menentukan apa yang mereka ingin untuk belajar tentang topik tersebut; dan
- 3) Kolom L: Membantu siswa mengidentifikasi apa yang mereka pelajari karena mereka membaca topik tersebut (topik yang sedang dibahas).

Melalui perbandingan kolom *What I want to Know* dengan kolom *Learned*, guru dan siswa mendiskusikan dalam diskusi kelas atau memberikan suatu tes. Guru harus mengidentifikasi apakah siswa sudah mempelajari informasi yang benar-benar ingin lebih banyak diketahuinya. Dalam hal ini mungkin ada beberapa butir tambahan informasi yang ingin diketahuinya. Idealnya, setiap siswa hendaknya melengkapi *Learned* dengan informasi yang lengkap tentang butir-butir pada kolom *What I want to Know* bersamaan dengan informasi baru yang telah mereka pelajari (Rahim, 2007: 44).

D. Kelebihan dan Kelemahan Strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*)

Setiap metode, strategi dan model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk strategi KWL. Menurut (Handoko, 2002, p. 9), kelebihan strategi KWL, diantaranya:

- 1) Merangsang siswa untuk lebih bergairah dalam belajar karena tiap siswa memiliki kesempatan untuk membaca atau membahas pelajaran secara langsung;
- 2) Siswa terlatih untuk berani memberikan suaranya dalam belajar, dengan demikian siswa tidak akan merasa kaku mengikuti pelajaran, dengan adanya suasana belajar yang demikian siswa akan merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan pengertian motivasi yaitu sebagai suatu faktor untuk mengarahkan tingkah laku; dan
- 3) Memberikan peluang bagi siswa untuk lebih berani mengemukakan tanggapan dan saran dalam belajar.

Sedangkan kelemahannya (Handoko, 2002, p. 9) antara lain:

- 1) Membutuhkan pengawasan dan keterampilan guru dalam menjaga ketenangan suasana belajar;
- 2) Strategi ini dimungkinkan hanya menguntungkan bagi siswa yang memang telah memiliki mental dan keberanian untuk mengemukakan pendapat dalam belajar sedangkan siswa yang tidak memiliki itu justru merasa minder karena tersaingin oleh anak yang lebih pintar.

Referensi:

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika.
- Handoko. (2002). *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nasution, S. (1995). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Manalu, Pienti Mala Ningsing. (2014). Pengaruh Metode KWL (Know, Want to Know, Learned) Terhadap Kemampuan Memahami Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Vol. 3, No. 4, p. 4. Medan.
- Rahim, Farida. (2007). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (1995). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani. (2009). Implementasi Metode Kwl (Know-Want to Know-Learned) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 1 Surabaya. *Undergraduate Thesis*. UIN Sunan Ampel Surabaya. Surabaya.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE 3 FASE (LC 3 FASE)*

A. Definisi Model Pembelajaran LC 3 Fase

Learning cycle merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada pandangan konstruktivisme. Pandangan ini berasumsi bahwa mengajar bukan sebagai proses di mana gagasan-gagasan guru diteruskan pada para siswa, melainkan sebagai proses untuk mengubah dan membangun gagasan-gagasan siswa yang sudah ada. Pendekatan teori konstruktivistik pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan proses belajar mengajar. Sehingga proses belajar mengajar lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dari pada *teacher centered*. Dengan kata lain pembelajaran yang menggunakan Model pembelajaran *Learning Cycle* berpusat pada guru berperan sebagai fasilitator (Trianto, 2007, p. 22).

Model *learning cycle* dikembangkan pertama kali oleh Karplus, yang tergabung dalam Science Curriculum Improvement Study (SCIS), yang membagi model *learning cycle* terdiri dari tiga fase, yaitu *exploration*, *conceptual invention*, dan *expansion*. Terdapat istilah-istilah yang berbeda pada penamaan fase-fase dalam model *learning cycle* ini (Renner & Abraham, 1988). Fokus pembelajaran tidak sekedar ditekankan mengenai pemahaman konsep saja tetapi lebih dari perolehan konsep, perluasan sampai pada mengaplikasikan konsep tersebut dalam konteks yang nyata. Model pembelajaran *Learning cycle* juga disebut siklus belajar.

Learning cycle merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan yang diorganisir sedemikian rupa sehingga peserta belajar dapat menguasai sejumlah kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran melalui peran aktivitas siswa. *Learning cycle* pada mulanya terdiri atas fase-fase eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep. Dari pendapat yang dikemukakan oleh Karplus ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *learning cycle* berpusat pada siswa sehingga siswa secara aktif menemukan konsep sendiri. Untuk mewujudkan hal tersebut, *learning cycle* terdiri atas tahapan-tahapan yang terorganisir sehingga pemahaman siswa dapat terkonstruksi dengan baik (Ngalimun, 2012, p. 145).

B. Manfaat Model Pembelajaran *Learning cycle*

Manfaat model pembelajaran secara umum adalah mendukung keberlangsungan dan kelancaran setiap kegiatan pembelajaran. Manfaat itu tercermin setidaknya pada bagaimana kegiatan pembelajaran didisain sedemikian rupa sehingga kemudian dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Para siswa didorong untuk mampu menjadi pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu pula, dalam proses pembelajaran diciptakan interaksi dan komunikasi yang multi arah antara siswa dan guru serta siswa dengan siswa.

Adapun manfaat model pembelajaran *learning cycle*, antara lain sebagai berikut Supriyono dalam (Rusman, 2002, p. 29):

- 1) Memberikan suatu format untuk perencanaan pembelajaran yang dimulai dengan pengalaman langsung yang diakhiri dengan penguasaan konsep ilmiah dan diakhiri dengan pengayaan konsep;
- 2) Menggunakan tipe empirik-induktif dalam pengajaran yang menggambarkan sebuah strategi yang dapat memberi siswa kesinambungan terhadap konsep-konsep yang sudah dimiliki;
- 3) Memberikan pengalaman konkrit pada siswa yang diperlukan untuk mengembangkan penguasaan konsep;
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan teman-temannya;
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan konsep atau gagasan yang telah mereka miliki dan menguji serta mendiskusikan gagasan tersebut secara terbuka; dan
- 6) Memudahkan siswa memahami konsep yang diajarkan. Mereka memperoleh pengalaman nyata yang diperlukan untuk mengembangkan konsep tersebut lebih lanjut.

Secara terperinci, manfaat *learning cycle* dapat dilihat dari aspek siswa dan guru. Bagi siswa dengan penerapan *learning cycle* dimungkinkan:

- 1) Siswa terbiasa belajar dengan perencanaan yang disesuaikan dengan kemampuan diri sendiri. Siswa memiliki pengalaman yang berbeda beda dengan temannya, meski ada juga pengalaman belajar yang sama;
- 2) Siswa dapat memacu prestasi belajar berdasarkan kecepatan belajarnya sendiri secara optimal;
- 3) Terjadi persaingan yang sehat dalam mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
- 4) Siswa dapat mencapai kepuasan jika dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan target yang telah ditetapkan
- 5) Siswa dapat mengulang uji kompetensi (remidi) jika terjadi kegagalan dalam Uji kompetensi; dan
- 6) Siswa dapat berkolaborasi dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan tanggung jawab bersama dan tanggung jawab diri sendiri.

Sedangkan manfaat *learning cycle* bagi guru, antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru dapat mengelola proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien;
- 2) Guru dapat mengontrol kemampuan siswa secara teratur;
- 3) Guru dapat mengetahui bobot soal yang dipelajari siswa pada saat proses belajar mengajar dimulai;
- 4) Guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa, ketika siswa mengalami kesulitan, misalnya dengan memberikan teknik pengorganisasian materi yang dipelajari siswa, atau teknik belajar yang lain;
- 5) Guru dapat membuat peta kemampuan siswa, sehingga dapat dipakai sebagai bahan analisis;
- 6) Guru dapat melaksanakan program belajar akseleratif bagi siswa yang mampu.

C. Kelebihan dan Kelemahan *Learning cycle*

Setiap model pembelajaran termasuk *learning cycle* sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran *learning cycle* (Lorbach, 2008, p. 24), antara lain:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa;
- 2) Merangsang siswa untuk mengingat materi pelajaran yang telah mereka dapatkan sebelumnya;
- 3) Memberikan motivasi kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dan menambah rasa keingintahuan siswa;
- 4) Melatih siswa untuk menyampaikan secara lisan konsep yang telah mereka pelajari’;
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, mencari, menemukan, dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah mereka pelajari;
- 6) Guru dan siswa menjalankan tahapan-tahapan pembelajaran yang saling mengisi satu sama lain;
- 7) Pembelajaran menjadi lebih bermakna serta membentuk siswa yang aktif, kritis, dan kreatif;
- 8) Guru dapat menerapkan model ini dengan metode yang berbeda-beda; dan
- 9) Dilihat dari dimensi guru penerapan strategi ini memperluas wawasan dan meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

Sedangkan kelemahannya Fajaroh dalam (Herdiansya, 2010, p. 25), antara lain:

- 1) Efektifitas pembelajaran rendah jika guru tidak menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran;
- 2) Menuntut kesungguhan dan kreatifitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran;
- 3) Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak untuk menyusun rencana dan pelaksanaan pembelajaran; dan
- 4) Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi.

D. Perkembangan Model Pembelajaran *Learning cycle* (3 Fase)

Model pembelajaran *Learning cycle* juga disebut siklus belajar. Model ini merupakan suatu rancangan pembelajaran yang terdiri dari fase-fase atau tahapan-tahapan yang diorganisasikan dan menekankan

pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan proses belajar mengajar. Menurut (Wena, 2011, p. 170) “pembelajaran siklus (*learning cycle*) merupakan salahsatu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme.” Sehingga proses belajar mengajar lebih berpusat pada siswa dari pada berpusat pada guru. Model *learning cycle* pada mulanya terdiri atas tiga tahap (Samawatowa, 2006, p. 68), yaitu tahap eksplorasi, tahap pengenalan konsep, dan penerapan konsep.

Pembelajaran siklus belajar (*Learning cycle*) pertama kali diperkenalkan oleh Robert Karplus dalam Science Curriculum Improvement Study (SCIS). Siklus belajar merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis yang mulanya terdiri atas tiga tahap, yaitu : 1) Eksplorasi (exploration) 2) Pengenalan konsep (concept introduction) 3) Penerapan konsep (concept application). Dahar menggunakan istilah eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep (Dahar, 1989, p. 198), yaitu sebagai berikut:

1) Fase Eksplorasi.

Pada fase ini guru menyajikan fakta atau fenomena yang berkaitan dengan konsep yang akan diajarkan. Siswa menyelidiki fenomena tersebut dengan bimbingan minimal sehingga menimbulkan pertanyaan-pertanyaan atau kekomplekan yang tidak dapat mereka pecahkan dengan pola penalaran yang biasa mereka lakukan.

Fase ini menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan pengetahuan awalnya dalam mengobservasi, memahami, serta mengkomunikasikannya pada orang lain berdasarkan konsep-konsep yang telah mereka ketahui. Tujuan dari kegiatan eksplorasi adalah untuk melibatkan siswa secara aktif dalam suatu aktivitas yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar.

Pada fase ini memungkinkan siswa menyadari konsep yang telah dimilikinya. Sebagai contoh dalam pembelajaran konsep barisan aritmetika, siswa diberikan beberapa barisan bilangan. Siswa mengamati barisan-barisan bilangan tersebut dan diharapkan mereka dapat menemukan keteraturan dan kesamaan yang terdapat dalam barisan-barisan bilangan itu. Selain itu disajikan juga permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu mengenai pertambahan kenaikan gaji seorang pegawai. Dengan bimbingan minimal dari guru, siswa menyelesaikan permasalahan dengan caranya sendiri.

2) Fase Pengenalan Konsep

Pada fase ini siswa mengemukakan gagasan-gagasan kemudian didiskusikan dalam konteks apa yang telah diamati selama fase eksplorasi. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban atau gagasan yang diungkapkan siswa. Selain itu, guru mengenalkan istilah-istilah, penjelasan, pengkontrasan, mengusulkan alternatif pemecahan, atau memperbaiki miskonsepsi siswa. Siswa dengan bimbingan guru mengorganisasikan datanya untuk menemukan keteraturan atau hubungan antar konsep. Seperti contoh yang dikemukakan pada fase pertama, pada fase ini dengan cara diskusi guru memberikan penjelasan tentang sifat-sifat barisan aritmetika, mengemukakan contoh-contohnya, dan memberikan penguatan bagaimana cara mencari suku ke- n . Jika dari hasil pekerjaan siswa terdapat cara pengerjaan yang berbeda, itu adalah suatu hal yang wajar dan diharapkan terjadi. Hal ini menunjukkan kepada siswa bahwa pada suatu konsep yang sama dapat terjadi representasi yang ekuivalen.

3) Fase Aplikasi Konsep

Fase ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan konsep-konsep yang telah diberikan pada fase pertama dan kedua untuk menyelesaikan persoalan dalam konteks yang berbeda. Siswa menerapkan konsep yang telah mereka dapat pada situasi baru, baik untuk memahami sifat-sifat konsep lebih jauh (materi pengayaan) atau dalam konteks kehidupan sehari-hari. Guru membantu menginterpretasi dan menggeneralisasi hasil pengalaman siswa. Siswa memperoleh penguatan dan pengembangan struktur mental yang baru. Menurut Dahar fase ini memberikan kontribusi yang cukup penting dalam proses belajar, sebab biasanya informasi itu dinilai kurang berharga jika tidak dapat diterapkan di luar konteks di mana informasi itu dipelajari. Jadi generalisasi atau transfer informasi pada

situasi-situasi baru merupakan fase kritis dalam belajar. Selain itu fase ini dapat juga dikatakan sebagai umpan balik.

Menurut Lardizabal, dkk., fase ini merupakan evaluasi apakah pembelajaran dapat diterima atau tidak. Proses belajar belum terjadi, jika siswa tidak bisa menerapkan atau menggunakan apa yang telah ia pelajari. Jika ia belajar suatu aturan, maka ia akan dapat menerapkan aturan tersebut dalam penyelesaian masalah lain. Jika ia belajar suatu fakta, maka ia akan dapat mengakui fakta tersebut dalam situasi yang berbeda (Lardizabai et al., 1991 p. 38).

Referensi:

- Dahar, R.W. (1989). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Lardizabal dkk. (1991). *Principles and Methods of Teaching*. Quezon city: Phoenix Press.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Renner & Abraham. (1988). *The Necessity of Each Phase of the Learning cycle in Teaching High School Physics*. *Journal of the Research in Science Teaching*. Tersedia: di <http://www.repositori.edu.com>,
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Trianto. (2007). *Model-Model Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pusat.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional Cetakan keenam*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE 5 E (LC 5 E)*

A. Definisi Model Pembelajaran *Learning Cycle 5 E*

Pada awalnya model pembelajaran *Learning Cycle* terdiri dari 3 fase, fase-fase tersebut adalah eksplorasi (*exploration*), pengenalan konsep (*concept introduction*), dan penerapan konsep (*concept application*) (Wena, 2011, p. 171). Kemudian *Learning Cycle* 3 fase dikembangkan menjadi *Learning Cycle* 5 fase oleh Lorschach. Pada *Learning Cycle* 3 fase ditambahkan fase *engagement* sebelum fase *exploration* dan pada fase terakhir ditambahkan fase *evaluation*. Fase *concept introduction* dan *concept application* pada *Learning Cycle* 3 fase, masing-masing dalam *Learning Cycle* “5E” fase disebut sebagai *explanation* dan *elaboration*. Sehingga *Learning Cycle* 5 fase lebih dikenal dengan *Learning Cycle* “5E” (*Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation*).

Model *Learning Cycle* 5E ini juga merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik. Von Glaserfeld dalam Suparno menyatakan bahwa konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri (Suparno, 1997, p. 18). Teori konstruktivistik dikembangkan oleh Piaget pada pertengahan abad 20. Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil telah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna, sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan (Sanjaya, 2010, p. 124).

Atkinson mengatakan bahwa anak sejak lahir menggunakan penalaran yang berkembang seiring dengan pertumbuhan dirinya (Hamzah, 2012, p. 129). Jadi, dalam proses pembelajaran siswa yang dituntut untuk berperan aktif, bukan hanya menerima secara pasif dari guru. Konstruktivisme merupakan suatu proses membangun atau menyusun suatu pemahaman terhadap pengetahuan yang baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman nyata yang dialaminya dan hasil interaksinya dengan lingkungan sekelilingnya. Perspektif konstruktivisme ini berpikir bahwa dalam suatu proses belajar mengajar lebih menekankan proses daripada hasil, dimana hasil belajar sebagai tujuan yang dinilai penting akan tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Dalam proses belajar, hasil belajar, strategi belajar dan cara belajar akan dapat mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang. Ada 6 prinsip dasar perspektif konstruktivisme dalam pembelajaran yaitu (Winataputra, 2008, p. 6-19):

- 1) Mengembangkan strategi alternatif untuk memperoleh dan menganalisis informasi;
- 2) Dimungkinkan perspektif jamak (*multiple perspective*) dalam proses belajar;
- 3) Peran siswa utama dalam proses belajar, baik dalam mengatur atau mengendalikan proses berfikirnya sendiri maupun ketika berinteraksi dengan lingkungannya;
- 4) Penggunaan *scaffolding* dalam pembelajaran;
- 5) Peranan pendidik/guru lebih sebagai tutor, fasilitator, dan mentor untuk mendukung kelancaran dan keberhasilan proses belajar siswa; dan
- 6) Pentingnya kegiatan belajar dan evaluasi belajar yang otentik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model LC 5E

Model pembelajaran *Learning Cycle* 5, memiliki 5 fase. Menurut (Wena, 2011, p. 171-172), fase-fase tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) *Engagement* (pembangkitan minat).

Tahap ini merupakan tahap awal dari siklus belajar. Pada tahap ini, guru berusaha membangkitkan dan mengembangkan minat dan keingintahuan (*curiosity*) siswa tentang topik yang akan diajarkan. Hal ini

dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari (yang berhubungan dengan topik bahasan). Dengan demikian, siswa akan memberikan respons/jawaban, kemudian jawaban siswa tersebut dapat dijadikan pijakan oleh guru untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang pokok bahasan. Kemudian guru perlu melakukan identifikasi ada/ tidaknya kesalahan konsep pada siswa. Dalam hal ini guru harus membangun keterkaitan/perikatan antara pengalaman keseharian siswa dengan topik pembelajaran yang akan dibahas.

2) *Exploration* (eksplorasi).

Eksplorasi merupakan tahap kedua model siklus belajar. Pada tahap ini dibentuk kelompok-kelompok kecil antara 2-4 siswa, kemudian diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil tanpa pembelajaran langsung dari guru. Dalam kelompok ini siswa di dorong untuk menguji hipotesis dan atau membuat hipotesis baru, mencoba alternatif pemecahannya dengan teman sekelompok, melakukan dan mencatat pengamatan serta ide-ide atau pendapat yang berkembang dalam diskusi. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Pada dasarnya tujuan tahap ini adalah mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa apakah sudah benar, masih salah, atau mungkin sebagian salah, sebagian benar.

3) *Explanation* (penjelasan).

Penjelasan merupakan tahap ketiga dalam siklus belajar. Pada tahap penjelasan, guru dituntut mendorong siswa untuk menjelaskan suatu konsep dengan kalimat/pemikiran sendiri, meminta bukti dan klarifikasi atas penjelasan siswa, dan saling mendengar secara kritis penjelasan antar siswa atau guru. Dengan adanya diskusi tersebut, guru memberi defenisi dan penjelasan tentang konsep yang dibahas, dengan memakai penjelasan siswa terdahulu sebagai dasar diskusi.

4) *Elaboration* (penerapan konsep).

Elaborasi merupakan tahap keempat siklus belajar. Pada tahap elaborasi siswa menerapkan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi baru atau konteks yang berbeda. Dengan demikian, siswa akan dapat belajar secara bermakna, karena telah dapat menerapkan/mengaplikasikan konsep yang baru dipelajarinya dalam situasi baru. Jika tahap ini dapat dirancang dengan baik oleh guru maka motivasi belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya motivasi belajar siswa tentu dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa

5) *Evaluation* (evaluasi).

Evaluasi merupakan tahap akhir dari siklus belajar. Pada tahap evaluasi, guru dapat mengamati pengetahuan atau pemahaman siswa dalam menerapkan konsep baru. Siswa dapat melakukan evaluasi diri dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mencari jawaban yang menggunakan observasi, bukti, dan penjelasan yang diperoleh sebelumnya. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan guru sebagai bahan evaluasi tentang proses penerapan metode siklus belajar yang sedang diterapkan, apakah sudah berjalan dengan sangat baik, cukup baik, atau masih kurang. Demikian pula melalui evaluasi diri, siswa akandapat mengetahui kekurangan atau kemajuan dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Untuk melihat hubungan kegiatan atau aktivitas guru dan siswa dalam setiap fase pembelajaran model ini, dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel Aktivitas Guru dan Siswa dalam Model Pembelajaran LC 5 E

| Fase/Tahap | Kegiatan | |
|--|---|---|
| | Guru | Siswa |
| 1. <i>Engagement</i> (Pembangkitan minat) | <ol style="list-style-type: none"> 1) Membangkitkan minat dan keingintahuan (curiosity) siswa. 2) Mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari (yang berhubungan dengan topik bahasan). 3) Mengaitkan topik yang dibahas dengan pengalaman siswa. Mendorong siswa untuk mengingat pengalaman sehari-harinya dan menunjukkan keterkaitannya dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan minat/rasa ingin tahu terhadap topik bahasan. 2) Memberikan respon terhadap pertanyaan guru. 3) Berusaha mengingat pengalaman sehari-hari dan menghubungkan dengan topik pembelajaran yang akan dibahas. |
| 2. <i>Exploration</i> (eksplorasi) | <ol style="list-style-type: none"> 1) Membentuk kelompok, memberi kesempatan untuk bekerjasama dalam kelompok kecil mengenai materi yang dipelajari dengan cara memberikan soal eksplorasi pada LKS. 2) Mengamati kerja siswa dalam kelompok, jika siswa mengalami kesulitan guru memberikan arahan. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Membentuk kelompok dan berusaha bekerja dalam kelompok (seperti melakukan praktikum, telaah literatur atau mengerjakan LKS). |
| 3. <i>Explanation</i> (Penjelasan) | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memilih kelompok (dengan cara mengundi). Kelompok yang terpilih menjelaskan tentang hasil diskusinya. 2) Mengarahkan agar terjadi diskusi kelas, yaitu dengan cara meminta siswa lain untuk menanggapi dan memberikan sanggahan. Lalu memberikan penguatan terhadap konsep serta membenarkan konsep-konsep yang telah diperoleh siswa jika terjadi miskonsepsi terhadap materi yang dipelajari. 3) Meminta siswa menyimpulkan hasil diskusi. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menjelaskan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. 2) Menanggapi dan memberi sanggahan terhadap hasil diskusi kelompok yang tampil. 3) Menyimpulkan hasil diskusi. |
| 4. <i>Elaboration</i> (penerapan konsep) | <ol style="list-style-type: none"> 1) Membimbing siswa untuk menerapkan konsep dengan cara memberikan soal elaborasi pada LKS. 2) Meminta siswa untuk mengumpulkan LKS dan diperiksa. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menerapkan konsep yang telah dipelajari dengan mengerjakan LKS. 2) Mengumpulkan LKS |
| 5. <i>Evaluation</i> (evaluasi) | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memberikan soal-soal untuk mengevaluasi pengetahuan siswa terhadap konsep mengenai materi yang telah dipelajari. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. |

B. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran LC 5E

Setiap model pembelajaran termasuk *Learning Cycle* 5E memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Menurut Fajaroh & Dasna (2007), kelebihan model pembelajaran Learning Cycle 5E, antara lain:

- 1) Dilihat dari dimensi guru penerapan strategi ini dapat memperluas wawasan dan meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran;
- 2) Ditinjau dari dimensi pelajar/siswa, model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran; membantu mengembangkan sikap ilmiah siswa; dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Adapun kekurangannya, antara lain:

- 1) Efektifitas pembelajaran rendah jika guru kurang menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran;
- 2) Menuntut kesungguhan dan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran; dan
- 3) Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi.

Referensi:

- Suparno, Paul. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fajaroh, Faizatul dan Dasna, I Wayan. (2007). Pembelajaran dengan siklus belajar jurusan kimia FMIPA UM, 2007 ([http:// lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/20pembelajaran-dengan-model- siklusbelajar-learning-cycle/](http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/20pembelajaran-dengan-model-siklusbelajar-learning-cycle/))
- Winataputra dkk. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE 7 E (LC 7E)*

A. Definisi Model Pembelajaran LC 7 E

Model *learning cycle 7E* merupakan model pembelajaran berbasis konstruktivisme, yang kegiatan pembelajarannya diorientasikan pada kegiatan siswa. Pendekatan konstruktivisme merupakan pandangan pembelajaran yang membelajarkan siswa untuk mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya sendiri melalui skemata yang telah siswa miliki sebelumnya. Siswa belajar mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman eksplorasinya, yakni melalui kegiatan percobaan, pengamatan, diskusi, dan tugas-tugas atau pemecahan masalah. Pada pembelajaran *learning cycle 7E*, siswa diarahkan untuk aktif, mengalami sendiri, merefleksi tentang temuan yang ia peroleh, menginterpretasi temuannya terhadap skemata awal yang telah ia miliki, dan memprediksikan temuan temuannya itu ke dalam situasi yang baru (Huda, 2013).

Model pembelajaran *Learning cycle* ini terus mengalami perkembangan hingga Eisenkraft (2003) mengembangkan *Learning cycle* menjadi 7 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1) *Elicit* (mendatangkan pengetahuan awal).

Pada fase ini, guru berusaha menimbulkan pemahaman awal siswa. Penelitian dibidang kognitif sains menunjukan bahwa pemahaman awal merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Fase ini dapat dilakukan dengan cara guru memberi pertanyaan pada siswa mengenai suatu fenomena dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi yang akan dipelajari. Namun pada fase ini, guru tidak memberitahukan jawaban yang benar dari pertanyaan yang telah diajukan. Pada fase ini guru hanya memancing rasa ingin tahu siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar agar dapat mengetahui jawaban sebenarnya dari pertanyaan tersebut (Zulfani, 2013, p. 35).

2) *Engage* (melibatkan)

Fase ini digunakan untuk memusatkan perhatian siswa, merangsang kemampuan berfikir siswa serta membangkitkan minat dan motivasi siswa terhadap konsep yang akan diajarkan. Pada fase ini siswa dilibatkan dalam kegiatan demonstrasi, diskusi, eksperimen atau kegiatan lain. Pada fase ini siswa diajarkan untuk berhipotesis yaitu menyusun jawaban sementara dari masalah yang akan mereka diskusikan atau praktikan (Wena, 2011, p. 171).

3) *Eksplore* (menyelidiki)

Pada fase ini siswa memperoleh pengetahuan dengan pengalaman langsung yang berhubungan dengan konsep yang dipelajari. Siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama secara mandiri dalam kelompok-kelompok kecil. Pada fase ini siswa diberi kesempatan untuk mengamati data, merekam data, mengisolasi variabel, merancang dan merencanakan eksperimen, membuat grafik, menafsirkan hasil, mengembangkan hipotesis serta mengatur temuan mereka. Guru merangkai pertanyaan, memberi masukan, dan menilai pemahaman siswa (Wena, 2011, p. 171).

4) *Explain* (menjelaskan)

Pada fase ini siswa diperkenalkan pada konsep, hukum dan teori baru. Siswa menyimpulkan dan mengemukakan hasil dari temuannya pada fase explore. Guru mengenalkan siswa pada beberapa kosa kata ilmiah, dan memberikan pertanyaan untuk merangsang siswa agar menggunakan istilah ilmiah untuk menjelaskan hasil eksplorasi (Wena, 2011, p. 171).

5) *Elaborate* (menerapkan)

Pada fase ini siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuannya pada situasi baru. Pada fase ini, guru memberikan permasalahan yang terkait dengan materi yang telah diajarkan untuk dipecahkan oleh siswa (Wena, 2011, p. 171).

6) *Evaluate* (menilai)

Fase evaluasi model *learning cycle 7E* terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif tidak boleh dibatasi pada siklus tertentu saja, sebaiknya guru selalu menilai semua kegiatan siswa apabila dalam pembelajaran dilakukan praktikum maka pengujian harus termasuk pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan praktikum, selain itu guru juga mendapatkan umpan balik dari hasil siswa dan dapat memodifikasi strategi pengajaran mereka untuk kursus berikutnya (Wena, 2011, p. 171).

7) *Extend* (memperluas)

Pada fase *extend* guru membimbing siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat pada konteks baru. Fase ini dapat dilakukan dengan cara mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi selanjutnya (Wena, 2011, p. 171).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Learning cycle 7 E*

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran 7 E mengikuti fase-fase pembelajaran *learning cycle*, mulai dari *elicit*, *engage*, *explore*, *explain*, *elaborate*, *evaluate* dan *extend*. Hal ini dapat dilihat pada table berikut ini:

| No | Fase | Tahapan Pembelajaran | Kegiatan Guru | Kegiatan Siswa |
|----|----------------|---|--|--|
| 1 | <i>Elicit</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menarik perhatian siswa sebelum pemberian pengetahuan 2) Membantu dalam mentransfer pengetahuan 3) Membangun pengetahuan baru di atas pengetahuan yang telah ada | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memfokuskan siswa terhadap materi yang akan dipelajari 2) Mengajukan pertanyaan kepada siswa dengan pertanyaan seperti “Apa yang kamu pikirkan?” atau “Apa yang kamu ketahui?” yang sesuai dengan permasalahan 3) Menampung semua jawaban siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memfokuskan diri terhadap apa yang disampaikan oleh guru 2) Mengingat kembali materi yang telah dipelajari 3) Mengajukan pendapat jawaban berdasarkan pengetahuan sebelumnya atau pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari |
| 2 | <i>Engage</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memfokuskan pikiran dan perhatian siswa 2) Bertukar informasi dan pengalaman dengan siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menyajikan demonstrasi atau bercerita tentang fenomena alam yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari 2) Memberikan pertanyaan untuk merangsang motivasi dan keingintahuan siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan atau mendemonstrasikan sebuah fenomena 2) Mencari dan berbagi informasi yang mendukung konsep yang akan dipelajari 3) Memberikan pendapat jawaban |
| 3 | <i>Explore</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan eksperimen 2) Mencatat data, membuat grafik, menginterpretasi hasil Diskusi | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menjelaskan maksud dari pembelajaran yaitu untuk melaksanakan eksperimen atau diskusi 2) Memandu dan membimbing siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan eksperimen untuk mendapatkan data 2) Mencatat data, membuat grafik, dan menginterpretasikan hasil |

| | | | | |
|---|------------------|---|---|--|
| | | 3) Guru membimbing dan memeriksa pemahaman siswa | dalam melakukan eksperimen 3) Memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk menyelesaikan eksperimen | 3) Diskusi dalam kelompok untuk menjawab permasalahan yang disajikan dalam LKS |
| 4 | <i>Explain</i> | 1) Siswa Mengkomunikasikan apa yang telah dieksplorasi secara tertulis dan lisan 2) Menyimpulkan hasil Eksplorasi 3) Pembetulan | 1) Membimbing siswa dalam Menyiapkan laporan (data dan kesimpulan) eksperimen 2) Mengajukan siswa untuk menjelaskan laporan eksperimen dengan kata kata mereka sendiri 3) Memfasilitasi siswa untuk Melakukan presentasi laporan eksperimen 4) Mengarahkan siswa pada data dan petunjuk telah diperoleh dari pengalaman sebelumnya atau dari hasil eksperimen untuk mendapatkan kesimpulan | 1) Melakukan presentasi dengan cara menjelaskan data yang diperoleh dari hasil eksperimen 2) Mendengarkan penjelasan kelompok lain 3) Mengajukan pertanyaan terhadap penjelasan kelompok lain 4) Mendengarkan dan memahami penjelasan/klarifikasi yang disampaikan oleh guru (jika ada) 5) Menyimpulkan hasil eksperimen berdasarkan data yang telah didapat dan petunjuk (penjelasan) dari guru |
| 5 | <i>Elaborate</i> | 1) Transfer pembelajaran 2) Aplikasi dari pengetahuan baru yang telah didapatkan | 1) Mengajak siswa untuk menggunakan istilah umum 2) Memberikan soal atau permasalahan dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan 3) Mengajukan siswa untuk menggunakan konsep yang telah mereka dapatkan | 1) Menggunakan istilah umum dan pengetahuan yang baru 2) Menggunakan informasi sebelumnya yang didapat untuk bertanya, mengemukakan pendapat dan membuat keputusan 3) Menerapkan pengetahuan yang baru untuk menyelesaikan soal |
| 6 | <i>Evaluate</i> | 1) Melakukan penilaian | 1) Memberikan penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari 2) Melakukan penilaian kinerja melalui observasi selama proses 3) Memberikan kuis | 1) Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru (baik berupa pendapat maupun fakta) |

| | | | | |
|---|---------------|--|--|---|
| 7 | <i>Extend</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menghubungkan satu konsep ke konsep lain 2) Menghubungkan subjek satu ke subjek lain | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memerlihatkan an hubungan antara konsep yang dipelajari dengan konsep yang lain 2) Memberikan pertanyaan untuk membantu siswa melihat hubungan antara konsep yang dipelajari dengan konsep/topic yang lain 2) Mengajukan pertanyaan tambahan yang sesuai dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sebagai aplikasi konsep dari materi yang dipelajari | <ol style="list-style-type: none"> 1) Membuat hubungan antara konsep yang telah dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sebagai gambaran aplikasi konsep yang nyata 2) Menggunakan pengetahuan dari hasil eksperimen untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, terkait dengan konsep yang telah dipelajari 3) Berfikir, mencari, menemukan dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah dipelajari |
|---|---------------|--|--|---|

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran LC 7E

Cohen dan Clough menyatakan bahwa *learning cycle* merupakan model pembelajaran sains di sekolah yang baik karena dapat dilakukan secara optimal dan memenuhi kebutuhan nyata guru dan siswa (Ngalimun, 2012: 150). Dilihat dari dimensi guru penerapan model ini memperluas wawasan dan meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

Adapun kelebihan model pembelajaran LC 7E, diantaranya: 1) Meningkatkan motivasi belajar karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran; 2) Membantu mengembangkan sikap ilmiah siswa; dan 3) Pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sedangkan kekurangannya, antara lain: 1) Efektifitas pembelajaran rendah jika guru kurang menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran; 2) Menuntut kesungguhan dan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran; 3) Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi; 4) Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran (Ngalimun, 2012, p. 150).

Referensi:

- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional Cetakan keenam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulfani. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran *Learning cycle* 7E untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP pada Pokok Bahasan Usaha dan Energi.

METODE PEMBELAJARAN *LEARNING START WITH A QUESTION (LSQ)*

A. Definisi Metode Pembelajaran *Learning Start With a Question*

Metode *Learning Start with a Question (LSQ)* adalah suatu strategi pembelajaran aktif yang dimulai dengan bertanya kemudian pendidik menjelaskan apa yang ditanyakan peserta didik. Bertanya dapat dipandang sebagai umpan balik dan keingintahuan peserta didik. Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan seseorang dalam berpikir. Agar peserta didik aktif bertanya, maka peserta didik diminta untuk mempelajari materi yang akan dibahas terlebih dahulu. Kemudian apabila peserta didik kurang memahami suatu kata, kalimat atau istilah dapat memberikan garis bawah. Untuk menandakan kata atau kalimat yang kurang dimengerti. Apabila ada yang kurang dimengerti maka peserta didik akan menyiapkan pertanyaan yang diperoleh dari bacaan yang dipelajarinya. Pertanyaan itu muncul karena manusia tidak akan diam apabila berhadapan dengan hal-hal yang baru yang belum mereka mengerti. Manusia bersifat peka, kritis dan kreatif terhadap hal-hal baru dan berusaha mencari dan mempelajarinya sampai semua pertanyaan itu terjawab. Kebutuhan rasa ingin tahu itulah yang mendorong manusia untuk mempelajari segala sesuatu dalam hidupnya. Menjadikan seorang peserta didik agar mengerti dan memahami maka peserta didik harus mencari makna. Untuk mencari sebuah makna peserta didik harus punya kesempatan untuk membentuk dan mengajukan pertanyaan (Johnson, 2007, p. 159).

Metode *learning starts with a question* adalah metode pembelajaran aktif dalam bertanya. Satu cara menciptakan pola belajar aktif ini adalah merangsang siswa untuk bertanya tentang mata pelajaran tanpa penjelasan dari guru terlebih dahulu (Djamarah, 2010, p. 399). Kemudian siswa berusaha menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut melalui diskusi dengan siswa lain dan guru ikut membantu apabila siswa kesulitan dalam menemukan jawaban.

Hamruni mengungkapkan, metode *learning starts with a question (LSQ)* adalah suatu metode pembelajaran dimana proses belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika siswa aktif dalam bertanya sebelum mereka mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dari guru sebagai pengajar (Hamruni, 2009, p. 276). Pendapat senada disampaikan Arikunto yang menyatakan bahwa model pembelajaran LSQ adalah suatu pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar siswa dapat aktif bertanya maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya dengan bantuan membaca. Dengan membaca maka siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari, sehingga apabila dalam membaca atau membahas materi tersebut guru melakukan suatu proses, sehingga dapat terlihat beberapa persen siswa yang belajar dan yang tidak belajar (Arikunto, 2002, pp. 130-136).

Metode *learning starts with a question* memiliki beberapa unsur penting yang menjadi ciri khasnya. Unsur-unsur tersebut yaitu:

- 1) Kemampuan dalam memahami informasi;
- 2) Kerjasama dalam tim kecil atau tim yang lebih besar;
- 3) Menginventarisasi fokus terhadap pertanyaan;
- 4) Tanggapan siswa terhadap sebuah pertanyaan;
- 5) Guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang belum terjawab; dan
- 6) Siswa membuat kesimpulan

Penggunaan dari metode *learning starts with a question*, bertujuan untuk:

- 1) Agar siswa mandiri dalam belajar;
- 2) Melatih siswa untuk belajar mengemukakan pendapat, ide dan gagasan; dan
- 3) Melatih siswa untuk berfikir kritis.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari penggunaan metode *learning starts with a question*, diantaranya: 1) Siswa memiliki pengetahuan awal tentang materi yang akan diajarkan; 2) Siswa tidak hanya menjadi pendengar saat proses belajar mengajar; 3) Jika terjadi kesalahan dalam penjelasan bisa terdeteksi karena siswa sudah memiliki pengetahuan dasar tentang materi yang diajarkan; dan 4) Siswa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

Model *Learning Starts With A Question* ini lebih merangsang aktifitas siswa dalam bentuk ide, gagasan dan prakarsa baru dalam pemecahan masalah. Menggunakan model ini dapat melatih siswa untuk menyajikan pendapat, mempertahankan, menghargai dan menerima pendapat orang lain. Pre test hanya berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan (tidak melatih siswa untuk aktif bertanya, sebagai kunci belajar).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode *Learning starts with a question*

Menurut (Suprijono, 2009, p. 112) dan (Zaini et al., 2008, p. 44)), langkah-langkah metode *learning starts with a question*, terdiri atas:

- 1) Pilih bacaan yang sesuai materi kemudian bagikan kepada siswa. Dengan cara memilih satu topik atau bab tertentu dari buku teks. Usahakan bacaan itu bacaan yang memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda;
- 2) Mintalah kepada siswa untuk mempelajari bacaan secara sendiri atau dengan teman;
- 3) Mintalah kepada siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. Anjurkan kepada mereka untuk memberi tanda sebanyak mungkin. Jika waktu memungkinkan, gabungkan pasangan belajar dengan pasangan yang lain, kemudian minta mereka untuk membahas poin-poin yang tidak diketahui yang telah diberi tanda;
- 4) Di dalam pasangan atau kelompok kecil, minta kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah mereka baca;
- 5) Kumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis oleh siswa;
- 6) Sampaikan materi pelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Learning starts with a question*

(Hamruni, 2009, p. 280), menjelaskan bahwa metode *learning starts with a question* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari metode ini, antara lain:

- 1) Siswa lebih siap memulai pelajaran, karena siswa telah terlebih dahulu belajar sehingga mempunyai sedikit gambaran dan lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru;
- 2) Siswa menjadi aktif bertanya;
- 3) Materi dapat diingat lebih lama oleh siswa;
- 4) Kecerdasan siswa lebih diasah pada saat siswa belajar untuk mengajukan pertanyaan;
- 5) Mendorong tumbuhnya keberanian siswa untuk mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan siswa melalui bertukar pendapat;
- 6) Siswa belajar memecahkan masalah sendiri dan bekerjasama antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai; dan
- 7) Dapat mengetahui mana siswa yang belajar dan mana siswa yang tidak belajar.

Sedangkan kekurangannya, meliputi antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu panjang jika banyak pertanyaan yang dilontarkan siswa;
- 2) Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab, pertanyaan atau jawaban bisa melantur jika siswa tersebut tidak belajar atau tidak menguasai materi;
- 3) Apatis bagi siswa yang tidak terbiasa berbicara dalam forum atau siswa yang pasif; dan
- 4) Mensyaratkan siswa memiliki latar belakang yang cukup tentang topik atau masalah yang diskusikan

(Djamarah & Zain, 2002, p. 107), memberikan penjelasan bahwa metode *Learning Start With A Question (LSQ)* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari metode ini,

diantaranya: 1) Peserta didik aktif dalam mempelajari materi, bertanya dan menjawab pertanyaan; 2) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian sehingga kelas dapat dikondisikan; 3) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingat; dan 4) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menjawabnya. Sedangkan kekurangannya adalah 1) Jika guru menciptakan suasana tegang, maka peserta didik justru takut dan akan pasif; 2) Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup memberikan waktu kepada setiap siswa untuk bertanya atau menjawab pertanyaan; dan 3) Waktu akan banyak terbuang jika peserta didik tidak cepat mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan.

Referensi:

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Saiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Saiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). *Stratetegi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Johnson, Elaine B. (2007). *Contextual Teaching and Learning Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Terj. Ibnu Setiawan. MLC. Bandung.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

STRATEGI PEMBELAJARAN *LIGHTENING THE LEARNING CLIMATE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Lightening the Learning Climate*

Latar belakang munculnya strategi *lightening the learning climate* (menghidupkan suasana belajar) adalah dari munculnya strategi pembelajaran aktif, pembelajaran aktif sendiri berasal dari kata *active* yang artinya aktif dan *learning* artinya pembelajaran (Sutrisno, 2005, p. 32). Strategi *lightening the learning climate* adalah strategi pembelajaran yang diawali dengan humor kreatif tentang materi yang akan disampaikan oleh guru. Mengawali pembukaan materi dengan humor dan cerita dapat membuat suasana kelas menjadi lebih nyaman dan mengurangi suasana formal di kelas serta meringankan iklim belajar di kelas. Proses pembelajaran yang terlalu formal di kelas dapat membuat kejenuhan pada peserta didik, sehingga konsentrasi terhadap suatu materi yang disampaikan oleh guru tidak langsung dapat diterima sepenuhnya oleh siswa.

Lightening the learning climate merupakan salah satu strategi pembelajaran yang secara etimologi diartikan sebagai mencerahkan iklim belajar yang dimaksud iklim belajar adalah suasana belajar pada saat proses belajar mengajar. Strategi ini merupakan sebuah strategi belajar yang melibatkan peserta didik dalam belajar dengan segera (*immediate learning involvement strategies*). Sebuah kelas dapat dengan cepat mencapai suatu iklim belajar yang informal, tidak mengancam, dengan mengajak peserta didik untuk menggunakan humor kreatif tentang pelajaran secara langsung. Untuk membuat peserta didik berfikir. Dengan mengurangi suasana formal maka membuat siswa lebih bebas dalam mengemukakan pendapat tanpa ada tekanan.

Strategi *lightening the learning climate* (meriangkan iklim belajar/ meringankan cara belajar) merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengungkapkan ide dan pendapatnya pada saat proses pembelajaran dengan bimbingan dan pengawasan oleh guru. Strategi ini lebih menekankan pada pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik, dalam hal ini peserta didik aktif terlibat dalam berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam belajar serta penyajian materi bersumber dari lingkungan belajar peserta didik. Dengan strategi pembelajaran *lightening the learning climate* suatu kelas dapat dengan cepat menemukan suasana belajar yang rileks, informal dan tidak menakutkan dengan meminta peserta didik untuk membuat humor-humor kreatif yang berhubungan dengan materi kuliah. Strategi ini sangatlah informal, akan tetapi pada waktu yang sama dapat mengajak peserta didik untuk berfikir (Nurhayati, 2016).

Lightening the learning climate merupakan bagian pembelajaran aktif yang dilakukan pada saat-saat awal pengajaran awal. Ada tiga tujuan penting yang harus dicapai dengan menggunakan strategi ini, antara lain: *Pertama*, membangun tim (*team building*), dengan membantu peserta didik menjadi kenal satu sama lain dan menciptakan semangat kerja sama dan saling bergantung; *Kedua*, penegasan, pelajari sikap, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik; dan *Ketiga*, keterlibatan belajar seketika, membangkitkan minat awal pada mata pelajaran.

Mengajar dengan menerapkan strategi pembelajaran *lightening the learning climate* berarti:

- 1) Kegiatan berpusat pada siswa, sehingga siswa lebih aktif dari pada guru;
- 2) Suasana kelas yang formal dikurangi yang membuat peserta didik lebih rileks dalam belajar;
- 3) Rasa sosial anak didik dapat dikembangkan, karena bisa saling membantu memecahkan soal;
- 4) Memberi ruang untuk saling mengemukakan pendapat; dan
- 5) Pembelajaran dengan menggunakan strategi ini tidak mengancam dan mengajak peserta didik untuk menggunakan humor kreatif tentang pelajaran secara langsung.

B. Langkah-Langkah Penerapan Strategi *Lightening the Learning Climate*

Setiap strategi termasuk *lightening the learning climate*, memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Menurut Zaini dkk., strategi *lightening the learning climate* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Jelaskan kepada peserta didik bahwa Anda akan memulai pelajaran dengan aktivitas pembuka yang menyenangkan sebelum masuk pada materi yang lebih serius;
- 2) Bagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil. Beri masing-masing kelompok kecil itu satu tugas untuk membuat kegembiraan atau kelucuan dari topik, konsep atau isu dari materi yang diajarkan;
- 3) Minta kelompok-kelompok tadi untuk mempresentasikan kreasi mereka. Hargai setiap kreasi;
- 4) Tanyakan “Apa yang mereka pelajari tentang materi kita dari latihan ini?”
- 5) Guru memberi penjelasan atau melanjutkan pelajaran dengan materi lain (Zaini dkk. 2008: 82-83).

C. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Lightening the Learning Climate*

Setiap strategi termasuk strategi *lightening the learning climate* tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. Menurut Zaini dkk. (2008: 85-86), kelebihan strategi *lightening the learning climate* kelebihan antara lain:

- 1) Peserta didik yang lebih aktif dalam memberikan berbagai umpan balik;
- 2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan;
- 3) Meningkatkan motivasi dan suasana belajar;
- 4) Mengajak peserta didik untuk menghargai hasil dan kreasi materinya;
- 5) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif sejak dimulainya pembelajaran;
- 6) Melatih rasa peduli, perhatian dan kerelaan untuk berbagi;
- 7) Meningkatkan rasa penghargaan terhadap orang lain;
- 8) Meningkatkan kecerdasan emosional;
- 9) Mengutamakan kepentingan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi;
- 10) Melatih kemampuan bekerjasama (team work);
- 11) Melatih kemampuan mendengarkan pendapat orang lain; dan
- 12) Peserta didik tidak malu bertanya kepada temannya sendiri.

Sedangkan kelemahannya, antara lain (Zaini et al., 2008, pp. 8-86):

- 1) Peserta didik mungkin tidak memiliki kemampuan untuk mengungkapkan sebuah persoalan atau konsep yang menarik atau lucu;
- 2) Peserta didik yang pintar, bila belum mengerti tujuan yang sesungguhnya dari proses ini, akan merasa sangat dirugikan karena harus repot-repot membantu teman kelompoknya;
- 3) Peserta didik yang pintar juga akan keberatan karena nilai yang ia peroleh ditentukan oleh prestasi atau pencapaian kelompoknya;
- 4) Bila kerjasama tidak dapat dijalankan dengan baik, maka yang akan bekerja hanya beberapa orang peserta didik yang pintar saja.

Referensi:

Sutrisno. (2005). *Revolusi Pendidikan Di Indonesia*. Yogyakarta: Ar Ruzz.

Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*

A. Definisi Model Pembelajaran *Make A Match*

Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusma, 2012, p. 223). Model pembelajaran ini merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusma, 2012, p. 223). Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/ soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Menurut Zaini, istilah *Make a match* mempunyai pengertian yang sama dengan istilah Indeks Card Match yaitu strategi yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi barupun bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Zainy, 2006, p. 67).

Metode *make a match* merupakan pembelajaran kelompok yang memiliki dua anggota kelompok, masing- masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangannya (Sani, 2013: 196). Metode *make a match* (mencari pasangan) sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Metode *make a match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas (Huda, 2011, p. 135). Dalam pembelajaran model ini, anak- anak diajak untuk belajar dan sambil bermain. Dengan demikian diharapkan anak- anak tidak jenuh dengan cara belajar yang monoton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Model pembelajaran *Make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Selain itu, model pembelajaran *Make a match* membutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam memasangkan/mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan (Mulyatiningsih, 2011, p. 248).

Make a match adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. Salah satu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran model *Make a match* yaitu pembelajaran yang teknik pengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut (Lie, 2010: 55). Hal-hal yang perlu disiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dalam pembelajaran ini pendidik harus mempersiapkan kartukartu pertanyaan/soal dan kartu-kartu jawaban dari pertanyaan/soal tersebut. Pembagian kartu-kartu dikelompokkan pada kelompok siswa mendapat kartu pertanyaan/soal dan pada kelompok siswa mendapat kartu jawaban (Suprijono, 2010, p. 94).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Make A Match*

Langkah-langkah model pembelajaran *Make a match* adalah sebagai berikut (Mulyatiningsih, 2011: 223-224):

- 1) Guru membentuk kelompok dengan materi yang berbeda;

- 2) Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban;
- 3) Guru menyiapkan 4 kotak/ kardus. Dua untuk tempat soal dan dua untuk tempat jawaban;
- 4) Guru menyiapkan lagi dua kotak/ kardus untuk tempat hasil pemasangan soal dan jawaban dari peserta lalu disiapkan pula papan skor/ hasil;
- 5) Dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan saling berhadapan. Kemudian dibuat bagan pertandingan;
- 6) Sesuai undian maka 2 kelompok akan saling berhadapan dalam game/ kuis;
- 7) Dua orang dari masing-masing kelompok akan memasang soal dan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan;
- 8) Setelah aba-aba dibunyikan, maka pasangan dari dua kelompok ini berlomba adu cepat memasang soal dan jawaban dari 2 kotak yang telah disediakan;
- 9) Pasangan soal dan jawaban yang telah ditemukan, dimasukkan ke dalam kotak lain yang telah disediakan;
- 10) Bila waktu telah habis peserta berhenti. Pasangan soal dan jawaban yang ada di kotak dicocokkan dan dihitung berapa pasang yang berhasil dikumpulkan; dan
- 11) Pasangan yang betul ditulis pada papan skor/hasil. Pemenangnya ditulis pada bagan pertandingan.

(Faridli, 2011, p. 106), mengatakan ada beberapa langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *Make a match*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban;
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu;
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang;
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban);
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin;
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya;
- 7) Demikian seterusnya;
- 8) Kesimpulan/penutup.

Guru juga dapat memberi penghargaan pada kelompok-kelompok yang memiliki nilai bagus atau nilai tertinggi (Sani, 2013, p. 197).

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Make a match* menurut (Sugiyanto, 2009, p. 49), adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk review (persiapan menjelang tes atau ujian);
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu;
- 3) Setiap peserta mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya;
- 4) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa yang lain yang memegang kartu yang cocok;
- 5) Setiap pasangan siswa mendiskusikan dan menyelesaikan tugas secara bersama; dan
- 6) Presentasi hasil kelompok atau kuis.

(Suprijono, 2009, p. 94), mengatakan langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 2) Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan

- 3) Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika mereka diskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumentalia yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai.
- 4) Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara, kelompok penilai pada sesi pertama tersebut di atas dipecah menjadi dua, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagai lainnya memegang kartu jawaban. Posisikan mereka dalam bentuk huruf U.
- 5) Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban. Berikutnya adalah masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai (Suprijono, 2009, p. 95)
- 6) Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengonfirmasikan hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian (Suprijono, 2009, p. 96)

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a match*

Menurut (Mulyatiningsih, 2011, p. 224), model pembelajaran *Make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan, antara lain:

- 1) Kelebihannya, antara lain:
 - (1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran;
 - (2) Kerjasama antar sesama siswa akan terwujud dengan dinamis; dan
 - (3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
- 2) Kelemahannya, antara lain:
 - (1) Diperlukan bimbingan guru untuk melakukan pembelajaran;
 - (2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain; dan
 - (3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Menurut (Lie, 2002, p. 55), model pembelajaran *Make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan, antara lain:

- 1) Kelebihannya, antara lain:
 - (1) Membuat siswa tidak jenuh dalam menerima pelajaran;
 - (2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran;
 - (3) Mengajak siswa belajar sambil bermain dengan kartu atau mencocokkan pasangan;
 - (4) Membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran;
 - (5) Efektif dan efisien
 - (6) Saat siswa mencari pasangan, siswa juga belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
 - (7) Teknik ini juga bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

- 2) Kelemahannya, antara lain:
- (1) Membutuhkan waktu yang lebih lama;
 - (2) Kelas menjadi ramai;
 - (3) Siswa sulit untuk bisa dikondisikan;
 - (4) Guru sulit untuk mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi; dan
 - (5) Ada beberapa siswa yang kurang paham terhadap pelajaran karena siswa menganggap sekedar bermain.

Referensi:

- Faridli, Efi Miftah. (2011). *Model-Metode pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: FKIP UNS Press.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Zainy, Hisyam. (2006). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN MASTER ATAU KUASAI

A. Definisi Model Pembelajaran MASTER atau KUASAI

Model pembelajaran MASTER atau KUASAI merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Colin Rose dengan cara mengadaptasi dan mensistensis hasil penelitian dari Dr Howard Gorden tentang multiple intelligences. Penelitian Actur Costa untuk gaya belajar dan hasil penelitian pemegang hadiah nobel, Roger Sperry dan Robert Ornsten, tentang otak. Akan tetapi Colin tidak hanya merangkum begitu saja, dia juga menciptakan model pembelajaran menjadi efektif sehingga dapat diterapkan kepada semua orang, baik pendidik, pelajar ataupun publik.

MASTER merupakan bagian dari cara belajar Accelerated learning yang merupakan singkatan dari Motivating your mind, Acquiring the information, Searching out the meaning, Triggering the memory, Enhancing what you know, dan Reflecting how you have learned dan ini merupakan langkah dasar dalam cara belajar cepat (Rose & Nicholas, 2000, pp. 94-97). Sedangkan KUASAI adalah singkatan dari terjemahan dari MASTER, yaitu **K**erangka pikiran untuk sukses, **U**raikan faktanya, **A**pa maknanya, **S**entakkan ingatan, **A**jukan sesuatu yang anda ketahui, dan **I**ntrospeksi.

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam menerapkan model pembelajaran MASTER/ KUASAI, maka hal pertama yang harus dilakukan pembelajar adalah dengan dimulai dari kerangka pikiran pembelajar itu sendiri yakni perasaan dan keyakinan dalam belajar. Menurut teori Quantum Learning, apabila di dalam ruang-ruang kelas dapat dibangun emosi positif di antara para siswa, pembelajaran akan berjalan tidak loyo dan tidak membosankan.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam membangun emosi positif, di antaranya:

1) Bermula dari guru.

Guru memiliki peran strategis dalam membangun energy positif siswa. Guru harus memiliki emosi positif terlebih dahulu. Positif atau negative energy di kalangan para siswa sangat ditentukan oleh kondisi guru. Jika guru emancarkan energy positif maka siswa pun akan memancarkan energy positif pula, begitu juga sebaliknya. Tanpa diawali oleh guru, mustahillah para siswa mau dan mampu memiliki emosi positif. Dan biasanya

2) Segalanya berbicara.

Ini artinya segala sesuatu yang ada di lingkungan siswa harus memberikan energy positif. Warna cat ruang kelas, pakaian guru, posisi duduk murid, dan seluruh komponen yang ada di ruang kelas dapat mempengaruhi terbangunnya emosi yang positif.

3) Minat atau ketertarikan terhadap sebuah mata pelajaran.

Ini dilakukan dengan cara guru harus mampu menyakinkan bahwa materi yang akan dipelajari itu bermanfaat bagi kehidupan para siswa sekarang ataupun yang akan datang.

Ada beberapa hal agar belajar dapat berhasil dan menyenangkan (Rose & Nicholas, 2000, pp. 93), antara lain:

- 1) Menciptakan lingkungan tanpa-stres (relaks) lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses tinggi;
- 2) Menjamin bahwa subyek pelajaran adalah relevan anda ingin belajar ketika anda melihat manfaat dan pentingnya subkel pelajaran itu;
- 3) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif pada umumnya ketika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ketika ia humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda teratur, dan dukungan antusias;
- 4) Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan;

- 5) Menantang otak untuk dapat berfikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami subjek;
- 6) Mengonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode-periode waspada yang relaks.

B. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Model MASTER atau KUASAI

Menurut (Sopiyah, 2010, p. 38), Pembelajaran model KUASAI dalam penerapan didasarkan pada prinsip-prinsip berikut :

- 1) Belajar bagaimana belajar (*Learning how to learn*) dan belajar bagaimana berpikir (*learning how to think*). Prioritas utama bagi sebuah lembaga pendidikan pada masa yang berubah sangat cepat seperti sekarang ini adalah mengajarkan kepada anak didik bagaimana cara belajar dan bagaimana cara berpikir. Belajar bagaimana belajar menjadi begitu penting, karena ketika seseorang mempelajari cara belajar, maka orang tersebut tidak hanya bisa menghadapi teknologi baru dan perubahan, akan tetapi juga dapat menyambut baik kedatangannya. Selain itu, belajar bagaimana berpikir secara logis dan kreatif adalah satu hal yang sangat penting jika ingin dapat memecahkan masalah sosial dan personal secara efektif.
- 2) Belajar harus menyenangkan dan membangun rasa percaya diri. Menjadikan proses belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan adalah penting, karena belajar yang menyenangkan merupakan kunci utama bagi individu untuk memaksimalkan hasil yang akan diperoleh dalam proses belajar.
- 3) Pengetahuan harus disampaikan dengan pendekatan multi-sensori dan multi-model dengan menggunakan berbagai bentuk kecerdasan
Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru berhadapan dengan siswa yang berbeda-beda jenis kecerdasannya. Ada sebagian siswa yang membutuhkan penggambaran visual dan fisik dari konsep-konsep yang diajarkan, sebagian lainnya memerlukan gagasan-gagasan yang diungkapkan secara verbal. Guru mampu merancang berbagai macam aktivitas yang menggabungkan sebanyak mungkin jenis kecerdasan, dengan begitu guru membantu siswa secara otomatis mendapatkan lebih banyak dan rangsangan otak dalam proses belajarnya, sekaligus memberinya lebih banyak variasi dan kesenangan, serta mengembangkan dan memperkuat kecerdasan mereka.
- 4) Orang tua khususnya dan masyarakat umumnya harus terlibat sepenuhnya dalam pendidikan. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Sekolah hanyalah membantu kelanjutan pendidikan dalam keluarga, sebab pendidikan yang pertama dan utama diperoleh anak dalam keluarga, maka memerlukan kerjasama yang baik antara keluarga dan sekolah (pendidik).
- 5) Sekolah harus menjadi ajang persiapan yang sebenarnya bagi kehidupan dunia nyata
Dilihat dari segi fungsi sosialnya, maka sekolah mempunyai beberapa fungsi yang harus diperankannya. Fungsi sekolah tersebut antara lain : (1) Mempersiapkan keterampilan dasar (2) Memberikan keterampilan dasar (3) Membuka kesempatan memperbaiki nasib (4) Sekolah menyediakan tenaga pembangunan.

C. Tahapan Model Pembelajaran MASTER atau KUASAI

Colin Rose telah menyimpulkan bahwa pembelajaran efektif melibatkan enam tahap. Enam tahapan ini dapat disimpulkan oleh akronim MASTER atau KUASAI (Rose and Nicholl, 2009, p. 94), yaitu sebagai berikut:

- 1) *Motivating Your Mind* (Kerangka pikiran untuk sukses).
Anda harus berada dalam kerangka pikiran yang kaya akal, itu berarti anda harus relaks, percaya diri, dan termotivasi. Jika anda stres atau kurang percaya diri atau tidak melihat manfaat dari yang anda pelajari,

maka anda tidak dapat belajar dengan baik. Dengan kata lain, anda perlu melihat manfaat pribadi dari infestasi dan tenaga anda.

Untuk itu, guru perlu memotivasi siswa agar dapat memperoleh keadaan pikiran yang benar dalam belajar. Salah satu cara untuk memberikan motivasi adalah dengan menanamkan pada diri siswa apa manfaatnya bagi mereka dalam mempelajari suatu konsep. Sugesti-sugesti positif akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar dan proses pembelajaran akan terasa menyenangkan.

2) *Acquiring the information* (Uraikan faktanya)

Anda perlu mengambil, memperoleh dan menyerap fakta-fakta dasar subjek pelajaran yang anda pelajari melalui cara yang paling sesuai dengan pembelajaran indrawi yang anda sukai.

3) *Searching Out the Meaning* (Apa maknanya)

Menanamkan informasi pada memori menetap mensyaratkan anda untuk menyelidiki implikasi, signifikansi dan makna seutuhnya dengan secara seksama mengeksplorasi bahan subjek yang bersangkutan dengan mengubah fakta ke dalam makna pribadinya, inilah unsur pokok dalam proses pembelajaran.

4) *Triggering the Memory* (Sentakkan ingatan)

Anda perlu menghafalkan unsur-unsur kunci dalam ingatan, agar sisa pelajaran dapat membanjiri masuk kembali. Anda harus meyakinkan diri anda bahwa materi subjek itu terpatneri dalam memori jangka panjang anda, sehingga anda bisa membuka dan mengambilnya saat diperlukan.

5) *Exhibiting What You Know* (Ajukan sesuatu yang anda ketahui)

Seseorang tidak dapat benar-benar yakin telah memahami yang telah dipelajari sampai ia mengujinya. Seseorang perlu menunjukkan bahwa dirinya tahu. Yang dimaksud menunjukkan disini adalah berusaha membagikan ilmu kepada orang lain. Saat membagikan ilmu kepada orang lain justru akan memperoleh ilmu yang lebih.

6) *Reflecting How You've Learned* (Introspeksi)

Seseorang perlu merenungkan sebaik apa pembelajaran yang telah ia kerjakan. Tujuannya adalah meningkatkan sesuatu yang tidak hanya diketahui, tetapi cara ia belajar. Dengan demikian, seseorang akan menjadi pembelajar yang semakin lama semakin baik dan dapat belajar lebih baik setiap saat. Jika mempelajari teknik-teknik belajar yang paling cocok dengan gaya belajar yang disukai. Maka akan belajar dalam cara yang terasa alami, karena terasa alami, belajarpun akan terasa lebih mudah

D. Langkah-Langkah Pembelajaran Model MASTER atau KUASAI

Menurut Tanjung (2015) langkah-langkah model pembelajaran MASTER sebagai berikut.

1) *Motivating your mind*

Guru memberikan stimulus untuk siswa melalui video pembelajaran yang berisi materi yang akan dipelajari. Tujuan dari video pembelajaran tersebut agar siswa dapat merelaksasi pikiran dan menjelaskan manfaat dari materi yang akan dipelajari.

2) *Acquiring the information*

Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dan siswa memperoleh informasi dari penjelasan tersebut. Kemudian siswa secara alamiah akan memulai memproses informasi itu dalam dirinya.

3) *Searching out the meaning*

Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi kelompok agar materi yang dipelajari bermakna. Siswa dituntut lebih aktif dan kreatif dalam memaknai konsep yang diperoleh sehingga siswa mudah dan terbiasa dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan guru.

4) *Triggering the memory*

Guru melatih kerja otak siswa dalam menyimpan dan mengingat materi yang telah dipelajari melalui proses pengulangan materi. Siklus pengulangan materi sangat penting dalam belajar karena dengan

pengulangan maka informasi yang didapat dapat disimpan dalam memori jangka panjang. Tahapan yang dilakukan yaitu dengan merangkum materi bersama siswa diakhir pembelajaran. Dalam hal ini, guru dan siswa dapat mengulang butir-butir materi utama yang dipelajari baik dalam bentuk pertanyaan dari guru maupun dalam bentuk tes.

5) *Exhibiting what you know*

Siswa diberi kesempatan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelompok lain untuk menguji sejauh mana pemahamannya.

Untuk mengetahui bahwa siswa telah paham dengan apa yang mereka pelajari, berikan kesempatan kepada siswa agar mereka dapat membuktikan bahwa mereka betul-betul paham dengan apa yang mereka pelajari berikan kesempatan kepada siswa agar mereka dapat membuktikan bahwa mereka betul-betul paham terhadap konsep yang diberikan

6) *Reflect*

Guru bersama siswa mengevaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di kelas. Kemudian guru memberikan kuis kepada siswa yang dikerjakan secara individu.

Penerapan enam langkah tersebut dalam pembelajaran di kelas dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi, siswa terbiasa menganalisa permasalahan- permasalahan matematika, siswa dapat berlatih berpikir dengan cepat, dan pembelajaran di kelas lebih bermakna dan menyenangkan

E. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran MASTER atau KUASAI

Setiap model pembelajaran termasuk MASTER pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dari model pembelajaran MASTER diantaranya: 1) Membantu siswa dalam memahami materi secara utuh; 2) Membiasakan siswa menganalisa permasalahan secara mendasar; 3) Melatih kecepatan berfikir siswa; dan 4) Siswa menjadi kreatif. Sedangkan kekurangannya adalah tidak semua materi dapat menggunakan model pembelajaran ini dan memerlukan kreatifitas guru yang tinggi.

Referensi:

- Rose, Colin dan Nicholl, Malcom J. (2009). *Accelerated Learning: Cara belajar cepat abad XXI*. Bandung: Nuansa.
- Rose, Colin & Nicholas, Malcolm, J. (2000). *terj Accelerated learning for the 21 st Century*, oleh Dedi Ahimsa. Nuansa. Bandung.
- Sopiyah, Opi. (2010). *Model Kuasai dan Pemecahan masalah dalam Matematika*. UPI. Bandung.
- Tanjung, Yul Ifda. (2015). Pengaruh Konsep Accelerated Teaching Model MASTER terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*. 1(1), 50-54.

MODEL PEMBELAJARAN MEANS ENDS ANALYSIS (MEA)

A. Definisi Model Pembelajaran MEA

Means-ends analysis (MEA) merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang ditemukan oleh Newell dan Simon pada tahun 1972. Secara etimologis, *Means ends analysis* (MEA) terdiri dari tiga unsure kata, yakni: Means berarti cara, End berarti tujuan, dan Analysis berarti analisis atau menyelidiki secara sistematis. Dengan demikian, MEA bisa diartikan sebagai strategi untuk menganalisis permasalahan melalui berbagai cara untuk mencapai tujuan akhir yang diinginkan (Huda, 2013, p. 294). MEA juga digunakan sebagai salah satu cara untuk mengklarifikasi gagasan seseorang ketika melakukan pembuktian matematis. MEA adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah (problem solving) (Zusnani, 2013, p. 37).

Model pembelajaran MEA merupakan pengembangan dari metode pemecahan masalah (problem solving), hanya saja dalam model MEA setiap masalah yang dihadapi di pecah menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana kemudian di koneksikan kembali menjadi sebuah tujuan utama. Model pembelajaran MEA merupakan model pembelajaran yang menyajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristik, yaitu memecahkan suatu masalah ke dalam dua atau lebih sub tujuan. Dalam model pembelajaran MEA lebih memusatkan pada perbedaan antara pernyataan sekarang (the current state of the problem) dengan tujuan yang hendak dicapai (the goal state), sehingga siswa dituntut untuk mengetahui apa tujuan yang hendak dicapai atau masalah apa yang hendak diselesaikan dan memecahkan suatu masalah ke dalam dua atau lebih sub tujuan dan kemudian dikerjakan berturut-turut pada masing-masing sub tujuan tersebut.

Suherman (2008) mengemukakan model pembelajaran *means ends analysis* adalah variasi dari metode pembelajaran pemecahan masalah dengan sintaks: sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristik, elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana, identifikasi perbedaan susunan sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas, pilih strategi solusi. Model *means ends analysis* adalah pembelajaran yang dikembangkan dari metode pemecahan masalah maka siswa harus memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran dengan model *Means ends analysis* merupakan suatu metode pembelajaran yang dimana siswa dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa, kemudian dalam menganalisis permasalahan siswa harus memisahkan permasalahan yang diketahui dan tujuan yang akan dicapai yang kemudian mengidentifikasi perbedaan serta memilih cara untuk mengurangi perbedaan-perbedaan tersebut. Dalam pembelajaran dengan model *Means ends analysis* ini siswa tidak hanya dinilai pada hasil pengerjaannya, namun juga dinilai pada proses pengerjaan. Proses pembelajaran seperti ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

MEA merupakan metode pemikiran system yang dalam penerapannya merencanakan tujuan keseluruhan. Tujuan tersebut dijadikan dalam beberapa tujuan yang pada akhirnya menjadi beberapa langkah atau tindakan berdasarkan konsep yang berlaku. Pada setiap akhir tujuan, akan berakhir pada tujuan yang lebih umum (Shoimin, 2014, p. 103). MEA merupakan strategi yang memisahkan permasalahan yang diketahui (problem state) dan tujuan tujuan yang akan dicapai (goal state) yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan berbagai cara untuk mereduksi perbedaan yang ada di antara permasalahan dan tujuan. Means berarti alat atau cara berbeda yang bisa memecahkan masalah, sementara Ends berarti akhir tujuan dari masalah (Shoimin, 2014, p. 295).

Tujuan penerapan model pembelajaran *Means ends analysis* adalah untuk:

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan konsep yang dimilikinya serta penguasaan peserta didik terhadap materi yang akan dibelajarkan;

- 2) Melatih peserta didik untuk mampu berpikir secara cermat dalam menyelesaikan masalah;
- 3) Mengembangkan berpikir reflektif, kritis, logis, sistematis, dan kreatif; dan
- 4) Meningkatkan hasil belajar dengan kerjasama kelompok.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model MEA

Suyatno (2009) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran MEA adalah sebagai berikut:

- 1) Menyajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristik, yaitu memecahkan masalah ke dalam dua atau lebih sub tujuan;
- 2) Mengelaborasi dan menjadikan sub-sub masalah yang lebih sederhana, yaitu siswa dituntut untuk memotong-motong masalah menjadi beberapa bagian, dimana masing-masing bagian potongan memiliki tujuan untuk mem-permudah siswa dalam memecahkan masalah;
- 3) Mengidentifikasi masalah yang sudah terpotong menjadi beberapa bagian, menyusun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran; dan
- 4) Memilih solusi yang tepat untuk memecahkan masalah.

Huda (2013, p. 296), menyatakan bahwa model pembelajaran MEA bisa diterapkan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi perbedaan antara current state dan goal state. Pada tahap ini siswa dituntut untuk memahami dan mengetahui konsep-konsep dasar pelajaran yang terkandung dalam permasalahan yang diberikan. Dengan modal pemahaman terhadap konsep, siswa dapat melihat sekecil apapun perbedaan yang terdapat antara current state dan goal state;
- 2) Organisasi subgoals. Pada tahap ini, siswa diharuskan untuk menyusun subgoals dalam menyelesaikan sebuah masalah. Penyusunan ini dimaksudkan agar siswa lebih fokus dalam memecahkan masalahnya secara bertahap dan terus berlanjut sampai akhirnya goal state dapat tercapai;
- 3) Pemilihan Operator atau Solusi. Pada tahap ini, setelah subgoals terbentuk, siswa dituntut untuk memikirkan bagaimana konsep dan operator yang efektif dan efisien untuk me-mecahkan subgoals tersebut. Terpecahkannya subgoals akan menuntun pemecah-an goal state yang sekaligus juga bisa menjadi solusi utama.

(Shoimin, 2014, p. 104), mengemukakan bahwa model pembelajaran MEA, memiliki langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran dijelaskan kepada siswa;
- 2) Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih;
- 3) Siswa dibantu mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, dan lain-lain);
- 4) Siswa dikelompokkan menjadi 5 atau 6 kelompok (kelompok yang dibentuk harus heterogen);
- 5) Masing-masing kelompok diberi tugas/soal pemecahan masalah;
- 6) Siswa dibimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah, me-nyederhanakan masalah, hipotesis, mengumpulkan data, membuktikan hipotesis, dan menarik kesimpulan;
- 7) Siswa dibantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan; dan
- 8) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

C. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran MEA

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran MEA memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut (Shoimin, 2014, p. 104), kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Peserta didik dapat terbiasa memecahkan/ menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah;
- 2) Peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya;
- 3) Peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan ketrampilan;
- 4) Peserta didik dengan kemampuan rendah dapat merespons permasalahan dengan cara mereka sendiri;
- 5) Peserta didik memiliki pengalaman banyak untuk menentukan sesuatu dalam menjawab pertanyaan melalui diskusi kelompok; dan
- 6) MEA memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Sedangkan kekurangannya menurut (Shoimin, 2014, p. 104), antara lain:

- 1) Membuat soal pemecahan masalah yang bermakna bagi peserta didik bukan merupakan hal yang mudah;
- 2) Mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami peserta didik sangat sulit sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan bagaimana merespons masalah yang diberikan;
- 3) Lebih dominannya soal pemecahan masalah terutama soal yang terlalu sulit untuk dikerjakan, terkadang membuat peserta didik jenuh; dan
- 4) Sebagian peserta didik bisa merasa bahwa kegiatan belajar tidak menyenangkan karena kesulitan yang mereka hadapi.

Referensi:

- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Suherman, Eman. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Bandung: tidak diterbitkan
- Zusnani, Ida. (2013). *Pendidikan Kepribadian Siswa SD – SMP*. Yogyakarta: Tugu Publisher.

METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*

A. Definisi Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind mapping atau peta pikiran adalah suatu teknik pembuatan catatan-catatan yang dapat digunakan pada situasi, kondisi tertentu, seperti dalam pembuatan perencanaan, penyelesaian masalah, membuat ringkasan, membuat struktur, pengumpulan ide-ide, untuk membuat catatan, kuliah, rapat, debat dan wawancara (Svantesson, 2004, p. 1). *Mind mapping* berasal dari kata “*mind*” yang artinya pikiran dan “*mapping*” yang artinya membuat peta. Sehingga *mind mapping* juga biasa diartikan sebagai pemetaan pikiran. *Mind mapping* sebenarnya sudah dikenal sejak dahulu. Orang yang pertama kali memperkenalkan *mind mapping* adalah Tony Buzan pada tahun 1970. Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya (Nasih & Kholidah, 2009, pp. 110-111). *Mind mapping* yang baik adalah yang menggunakan warna warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol, biasanya tampak seperti karya seni. *Mind mapping* (Peta Pikiran) adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi (DePorter dkk., 2014: 225).

Mind mapping adalah suatu teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak sering mengingatkan kembali dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan (Shoimin, 2016: 105). *Mind mapping* mampu memacu otak siswa untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir mereka. Menurut Sutanto Windura, *Mind mapping* adalah metode grafis yang berfungsi sebagai pengekplorasi seluruh kemampuan otak untuk keperluan berpikir dan belajar (Windura, 2008, p. 16). *Mind mapping* adalah suatu teknik visual yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak kiri dan otak kanan. Otak kiri mengatur hal-hal yang bersifat rasional terutama menyangkut proses berbahasa dan matematika. Sementara otak kanan mengatur hal-hal yang bersifat irasional atau lebih khusus yang bersifat intuitif dan berhubungan dengan seni (Masykur & Fathani, 2008, p. 88).

Buzan menyatakan, *mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Dalam membuat *Mind mapping* kita menggunakan warna, memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian. Dengan *Mind mapping*, informasi yang ada menjadi mudah untuk diingat (Buzan, 2009, p. 4). *Mind mapping* juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. *Mind mapping* digambarkan dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar sederhana, mendasar dan alami sesuai dengan cara kerja otak (Sutarni, 2011, p. 28).

Mind Map juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. Konsep ini dikategorikan ke dalam teknik kreatif, karena pembuatan *mind mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat *mind mapping*. Begitu pula, dengan semakin seringnya siswa membuat *mind mapping*, dia akan semakin kreatif. Sebuah mind map memiliki sebuah ide atau kata sentral, dan ada lima sampai sepuluh ide lain yang keluar dari ide sentral tersebut.

Mind mapping sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang siswa miliki dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. Catatan yang siswa buat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama ditengah dan sub topik dan perincian menjadi cabang-cabangnya,

tekhnik ini dikenal juga dengan nama Radian Thinking. Dengan membuat sendiri peta pikiran siswa “melihat” bidang studi lebih jelas, dan mempelajari bidang studi lebih bermakna. Para siswa cenderung lebih mudah belajar dengan catatannya sendiri yang menggunakan bentuk huruf yang mereka miliki dan ditambah dengan pemberian warna yang berbeda disetiap catatan pribadi. Dibandingkan dengan membaca buku teks yang akan merasa lebih kesulitan ketika persiapan akan menghadapi ujian.

Mind mapping merupakan tehnik penyusunan catatan demi membantu siswa menggunakan seluruh potensi otak agar optimum. Caranya, menggabungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. Metode ini mempermudah memasukan informasi kedalam otak dan untuk kembali mengambil informasi dari dalam otak. *Mind mapping* merupakan tehnik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan tehnik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak. Dengan metode *mind mapping* siswa dapat meningkatkan daya ingat hingga 78% (Buzan, 2012, p. 9). Berikut adalah perbedaan antara tulisan biasa dan mind map:

1) Tulisan Biasa.

Tulisan biasa hanya berupa tulisan-tulisan biasa saja, hanya dalam satu warna, untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama, waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama, dan bersifat statis.

2) Mind Map.

Mind map berupa tulisan, simbol dan gambar, berwarna-warni, untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek, waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif, membuat individu menjadi lebih kreatif.

Mind mapping menggunakan tehnik penyaluran gagasan dengan menggunakan kata kunci bebas, simbol, gambar, dan menggambarkan secara kesatuan dengan menggunakan tehnik pohon. *Mind mapping* ini didasarkan pada detail-detail dan suatu peta pikiran yang mudah diingat karena mengikuti pola pemikiran otak. Semua mind map mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna, semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan mind map, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal (Buzan, 2013: 6).

B. Unsur-Unsur Penting *Mind Mapping*

Pembelajaran menggunakan mind map terkesan lebih efektif dan efisien karena pada dasarnya cara kerja mind map sama dengan cara kerja dasar otak yaitu tidak tersusun sistematis namun lebih pada bercabang-cabang seperti pohon, pola ini dapat mempermudah proses recall pada setiap apa yang pernah dipelajari, dapat meningkatkan daya kreatifitas siswa dan guru karena siswa dan guru akan terangsang untuk membuat gambar-gambar atau warna-warna pada mind map agar terlihat lebih menarik, mempertajam daya analisa dan logika siswa karena siswa tidak lagi dituntut untuk mencatat buku sampai habis kemudian menghafalnya, namun lebih kepada pemahaman dan kreatifitas untuk dapat menghubungkan topik umum dengan sub-sub topik bahasan.

Menurut (Buzan, 2012, p. 46), terdapat beberapa unsur penting mind map dalam pembelajaran yang memberikan manfaat pada proses pembelajaran itu sendiri, yaitu sebagai berikut :

- 1) Gambar, karena gambar bermakna seribu kata dan akan membantu siswa menggunakan imajinasinya;
- 2) Warna, karena akan menambah energi kepada pemikiran kreatif bagi siswa;
- 3) Hubungan cabang-cabang, karena mengikuti cara kerja otak yang bekerja menurut asosiasi, hal ini akan mempermudah siswa mengerti dan mengingat;
- 4) Garis melengkung, karena garis lurus akan membuat siswa bosan; dan

- 5) Kata kunci, karena akan memberikan lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada mind map yang sedang dibuat.

C. Tujuan dan Manfaat Metode *Mind Mapping*

Peta pikiran menirukan proses berfikir ini, memungkinkan individu berpindah-pindah topik. Individu merekam informasi melalui simbol, gambar, arti emosional, dan warna. Mekanisme ini sama persis dengan cara otak memproses berbagai informasi yang masuk. Dan karena peta pikiran melibatkan kedua belah otak, anda dapat mengingat informasi dengan lebih mudah (Nasih & Kholidah, 2009, p. 111). Adapun tujuan dari penggunaan metode *mind mapping* menurut (Zaini et al., 2008, p. 38) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal;
- 2) Mengembangkan kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi atau ide menjadi satu;
- 3) Mengembangkan kemampuan berfikir secara holistik untuk melihat keseluruhan dan bagian-bagian;
- 4) Mengembangkan kecakapan, strategi, dan kebiasaan belajar;
- 5) Belajar konsep-konsep dan teori mata pelajaran;
- 6) Belajar memahami perspektif dan nilai tentang mata pelajaran;
- 7) Mengembangkan keterbukaan terhadap ide baru; dan
- 8) Mengembangkan kapasitas untuk memikirkan kemandirian.

Penggunaan model *mind mapping* akan membawa manfaat bagi siswa dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Fleksibel
Jika guru sedang memberikan materi pelajaran dan siswa mencatat, tiba-tiba guru menambahkan suatu informasi yang penting tentang suatu materi pelajaran yang telah dijelaskan diawal, maka siswa dapat dengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dalam peta pikiran tanpa harus kebingungan dan takut akan merusak catatan yang sudah rapi;
- 2) Dapat memusatkan perhatian
Dengan peta pikiran, siswa tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata dari guru tetapi siswa dapat berkonsentrasi pada gagasan-gagasannya;
- 3) Meningkatkan pemahaman
Dengan peta pikiran, siswa dapat lebih mudah mengingat materi pelajaran sekaligus dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran tersebut. Imajinasi dan kreativitas siswa tidak terbatas sehingga menjadikan pembuatan dan pembacaan ulang catatan menjadi lebih menyenangkan. Setiap model pembelajaran tentunya tidak hanya memiliki kelebihan saja, melainkan juga memiliki kekurangan.

D. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Mind mapping* (Peta Pikiran)

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran *Mind mapping* sebagai berikut (Istarani, 2012, p. 59):

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh peserta didik dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
- 4) Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
- 5) Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat dipapan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
- 6) Dari data-data dipapan peserta didik diminta membuat kesimpulan atau guru memberi perbandingan sesuai konsep yang disediakan guru

Langkah-langkah Penyusunan *mind mapping* *Mind mapping* adalah salah satu metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Sedangkan hasil dari *mind mapping* disebut mind map. Mind map adalah suatu diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata, tugas-tugas, ataupun suatu yang lain yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama (Alamsyah, 2016, p. 24). Dalam membuat sebuah mind map ada bahan-bahan tertentu yang diperlukan. Berikut adalah bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat mind map (Windura, 2008, p. 33):

- 1) Kertas: putih, polos (tidak bergaris), ukuran minimal A4
- 2) Pensil warna atau spidol
- 3) Imajinasi
- 4) Otak kita sendiri. Sebelum mengetahui mengenai langkah-langkah metode pembelajaran *mind mapping*, alangkah baiknya apabila diketahui langkah-langkah menyusun mind map yang baik.

Berikut adalah langkah-langkah menyusun mind map secara singkat dan sederhana:

- 1) Mulailah dari tengah kertas kosong Siapkan kertas kosong, bisa berbentuk persegi, persegi panjang, maupun yang lainnya, yang penting polos dan tidak bergaris. Jika bentuknya persegi panjang, maka kertas diposisikan landscape atau posisi tidur.
- 2) Gunakan gambar atau simbol untuk ide utama Kita ketahui bahwa bahasa otak adalah bahasa gambar yang mudah diingat dan tahan lama, sehingga gambar dan simbol tersebut bisa melengkapi maupun menggantikan kata kunci.
- 3) Gunakan berbagai warna Selain gambar, otak juga menyukai sesuatu yang berwarna warni dan ini akan memperkuat memori daya ingat otak kita. Semakin berwarna, semakin hidup. Semakin hidup peta pikiran anda, semakin tertarik untuk memandangnya (Alamsyah, 2016, p. 30). Dalam penggunaan warna ini sebaiknya menggunakan pensil warna minimal tiga macam. Bisa menggunakan spidol warna, pulpen warna, pensil warna, crayon dan lain-lain.
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke pusat Maksudnya dari pusat ide dibuat cabang-cabang utama dan ke cabang-cabang selanjutnya.
- 5) Buat garis hubung yang melengkung Hubungkan antar cabang atau antarkata kunci dengan garis hubung yang melengkung (hindari berupa garis lurus).
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
- 7) Gunakan gambar

Menurut (Lestari & Yudhanegara, (2015, p. 76), langkah-langkah pembelajaran menggunakan *mind mapping* yaitu:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;
- 2) Guru menyampaikan materi pelajaran
- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang;
- 4) Tiap kelompok mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan;
- 5) Setiap kelompok menyajikan kembali materi yang telah disampaikan guru dalam bentuk peta konsep (mind map) berupa bagan atau diagram; dan
- 6) Perwakilan beberapa kelompok mempresentasikan mind map yang telah dibuat.

Menurut (Buzan, 2009, p. 15), langkah-langkah dalam membuat Mind Map adalah sebagai berikut:

- 1) Mulai dari bagian tengah
Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisanya panjang dan diletakkan mendatar;
- 2) Menggunakan gambar atau foto untuk ide sentral
Gambar bermakna seribu kata dan membantu siswa menggunakan imajinasi;
- 3) Menggunakan warna
Bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat peta pikiran lebih hidup, menambah energi pemikiran kreatif, dan menyenangkan;

- 4) Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat
Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat kemudian hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ketingkat satu dan dua dan seterusnya;
- 5) Membuat garis hubung yang melengkung, cabang-cabang yang melengkung dan organis, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata; dan
- 6) Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis

E. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Mind mapping*

Menurut (Alamsyah, 2016, p. 23), ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan *mind mapping* sekaligus menjadi kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas;
- 2) Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan benang merah antar topic;
- 3) Terdapat pengelompokan informasi;
- 4) Menarik perhatian mata dan tidak membosankan;
- 5) Memudahkan berkonsentrasi;
- 6) Proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan gambar, warna dan lain-lain; dan
- 7) Mudah mengingatnya karena ada penanda-penanda visual

Menurut (Istarani, 2012, p. 60), model pembelajaran *mind mapping* memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihannya, meliputi:
 - (1) Pembelajaran akan menarik sebab diawali dari suatu permasalahan yang actual;
 - (2) Dapat melatih alur pikir siswa yang relevan dengan kajian permasalahan;
 - (3) Dapat meningkatkan kerjasama antara siswa karena pembelajaran dilakukan dalam kelompok;
 - (4) Dimungkinkan siswa untuk mengeluarkan ide atau gagasannya secara baik dan sistematis;
 - (5) Dimungkin siswa mengetahui kompetensinya, sejauh mana kemampuan yang ia miliki.
- 2) Kelemahannya, meliputi:
 - 1) Permasalahan yang diajukan adakalanya tidak sesuai dengan daya nalar siswa;
 - 2) Ditemukan ketidak sesuaian antara masalah yang dibahas dengan apa yang dibahas. Jadi melenceng pembahasan dengan permasalahan yang seharusnya dibahas;
 - 3) Penggunaan waktu adakalanya kurang efektif pada saat melakukan diskusi;
 - 4) Harus membutuhkan konsentrasi yang tingkat tinggi, sementara siswa susah diajak untuk berkonsentrasi secara penuh atau totalitas.

Menurut (Shoimin, 2014, pp. 106-107), model pembelajaran *mind mapping* memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan, meliputi:
 - (1) Menggunakan cara ini cepat;
 - (2) Teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran;
 - (3) Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain; dan
 - (4) Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.
- 2) Kekurangan, meliputi:
 - (1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat;
 - (2) Tidak seluruh murid belajar; dan
 - (3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan

Referensi:

- Alamsyah, Maurizal. (2016). *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi Dengan Mind Mapping*. Jogjakarta: Mitra Pelajar.
- Buzan, Tony. (2007). *Buku Pintar Mind Map Untuk Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2009). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia
- DePorter, Bobbi dkk. (2014). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruangruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Masykur dan Fathani. (2008). *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nasih, Ahamad Munjin dan Kholidah, Lilik Nur. (2009). *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Windura, Susanto. (2008). *Mind Map Langkah Demi Langkah: Cara Mudah dan Benar Mengajarkan dan Membiasakan Anak Menggunakan Mind Map untuk Meraih Prestasi*. Jakarta: Gramedia.
- Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawy dan Aryani, Sekar Ayu. (2002). *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD.
- Svantesson. Ingemar. (2004). *Learning Maps and Memori Skills*. Jakarta: Gramedia
- Lestari, Karunia Eka Lestari dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

MODEL PEMBELAJARAN *MISSOURI MATHEMATICS PROJECT (MMP)*

A. Definisi Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)

Model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang atau didesain untuk membantu guru dalam hal efektivitas penggunaan latihan-latihan agar siswa mencapai peningkatan yang luar biasa. Latihan –latihan yang dimaksud disini adalah lembar kerja proyek yang diberikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tujuan dari pemberian lembar proyek atau soal – soal ini adalah agar siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan guru. MMP memiliki penekanan pada belajar kooperatif dan belajar mandiri. Dengan menggunakan model pembelajaran ini memungkinkan untuk terjadinya interaksi tingkat tinggi, karena dalam pembelajarannya terjadi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan bahan media dan sumber belajar.

Pada model pembelajaran *Missouri mathematics project* (MMP) siswa diberikan tugas proyek yang berisi sederetan soal ataupun perintah untuk mengembangkan ide atau perluasan dari konsep yang diberikan oleh guru. Tugas proyek ini dapat berupa tugas individu. Tugas individu ini diselesaikan pada langkah atau kegiatan seat work atau kerja mandiri, selanjutnya tugas proyek dapat berupa tugas kelompok atau LKS (Lembar Kerja Siswa) dimana tugas kelompok ini diselesaikan pada langkah latihan terkontrol. Jadi tugas proyek dalam model pembelajaran *Missouri mathematics project* (MMP) ini merupakan suatu tugas yang menuntut siswa untuk menghasilkan sesuatu oleh dirinya sendiri.

Good & Grouws dalam (Slavin & Cyntia, 2007, p. 31) mengemukakan bahwa Model *Missouri mathematics project* (MMP) merupakan suatu program yang didesain untuk membantu guru dalam hal efektivitas penggunaan latihan-latihan agar siswa mencapai peningkatan yang luar biasa. (Krismanto, 2003, p. 11) menambahkan *Missouri mathematics project* (MMP) merupakan salah satu model yang terstruktur seperti halnya Struktur Pengajaran Matematika (SPM). Model ini memberikan ruang kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok dalam latihan terkontrol dan mengaplikasikan pemahaman sendiri dengan cara bekerja mandiri dalam seatwork

Karakteristik model pembelajaran MMP adalah adanya lembar tugas proyek (lembar kerja siswa), dimana lembar tugas ini diberikan setiap pertemuan dengan soal-soal yang berbeda. Dengan adanya tugas proyek tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, lembar tugas proyek tersebut dapat diselesaikan secara kelompok maupun individu. Mengerjakan lembar kerja secara berkelompok akan membuat siswa saling membantu kesulitan masing-masing dan saling bertukar pikiran. Dalam metode pembelajaran MMP, siswa tidak hanya belajar di dalam kelas saja karena siswa diberikan pekerjaan rumah sehingga siswa mempunyai waktu belajar yang lebih banyak (Marliani, 2015, pp. 14-25). Tugas proyek berperan untuk memperbaiki komunikasi, penalaran, keterampilan membuat keputusan dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Tugas proyek ini dapat dilakukan secara individu (pada langkah seatwork) atau secara berkelompok (pada langkah latihan terkontrol) sehingga tugas proyek ini merupakan suatu tugas yang meminta siswa untuk menghasilkan sesuatu (konsep baru) dari dirinya sendiri. Fungsi dari tugas proyek ini, antara lain:

- 1) Memungkinkan siswa menjadi kreatif dalam mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang berbeda-beda;
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan pertanyaan mereka sendirian mencoba menjawabnya;
- 3) Memberikan siswa masalah-masalah sebagai cara alternatif mendemonstrasikan pembelajaran dan kompetensi siswa;
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara positif dan bekerja sama dengan teman sekelasnya, dan

5) Memberikan forum bagi siswa untuk berbagi pengetahuan dan kepandaian mereka dengan siswa lainnya

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model MMP

Convey dalam (Krismanto, 2003, p. 11) mengemukakan langkah-langkah umum (sintaks) dalam model pembelajaran *Missouri mathematics project* (MMP), yaitu: 1) Pendahuluan atau Review, 2) Pengembangan, 3) Latihan Terkontrol, 4) Seat Work (Kerja Mandiri), dan (5) Penugasan atau PR. Adapun rincian tiap langkah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran model MMP

| No | Langkah-Langkah | Kegiatan Pembelajaran |
|----|--------------------------|--|
| 1 | Review | Guru dan siswa meninjau ulang apa yang telah tercakup pada pelajaran yang lalu. Hal yang ditinjau adalah: PR, mencongak, atau membuat prakiraan. |
| 2 | Pengembangan | Guru menyajikan ide baru dan perluasan konsep matematika terdahulu. Siswa diberi tahu tujuan pelajaran yang memiliki “antisipasi” tentang sasaran pelajaran. Penjelasan dan diskusi intraktif antara guru dan siswa harus disajikan termasuk demonstrasi kongkrit yang sifatnya piktorial atau simbolik. Guru merekomendasikan 50% waktu pelajaran untuk pengembangan. Pengembangan akan lebih bijaksana bila dikombinasikan dengan kontrol latihan untuk meyakinkan bahwa siswa mengikuti penyajian materi baru itu |
| 3 | Latihan Terkontrol | Siswa diminta merespon satu rangkaian soal sambil guru mengamati kalau-kalau terjadi miskonsepsi. Pada latihan terkontrol ini respon setiap siswa sangat menguntungkan bagi guru dan siswa. Pengembangan dan latihan terkontrol dapat saling mengisi dengan total waktu 20 menit. Guru harus memasukkan rincian khusus tanggung jawab kelompok dan ganjaran individual berdasarkan pencapaian materi yang dipelajari. Siswa bekerja sendiri atau dalam kelompok belajar kooperatif |
| 4 | Seat Work/ Kerja Mandiri | Untuk latihan/perluasan mempelajari konsep yang disajikan guru pada langkah 2 (pengembangan) |
| 5 | Penugasan/ PR | Siswa membuat rangkuman pelajaran, membuat renungan tentang hal-hal baik yang sudah dilakukan serta hal-hal kurang baik yang harus dihilangkan dan guru memberikan PR. |

Pendapat yang relative sama di sampaikan oleh (Shadiq, 2009, p. 21) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Missouri mathematics project* (MMP) memuat 5 langkah sebagai berikut:

1) Pendahuluan atau Review.

Tahap ini terdiri atas beberapa aktivitas pembelajaran, antara lain: (1) Membahas PR; (2) Meninjau ulang pelajaran lalu yang berkait dengan materi baru; dan (3) Membangkitkan motivasi.

2) Pengembangan.

Tahap ini terdiri atas beberapa aktivitas pembelajaran, antara lain: (1) Penyajian ide baru sebagai perluasan konsep matematika terdahulu; (2) Penjelasan, diskusi demonstrasi dengan contoh konkret yang sifatnya piktorial dan simbolik.

3) Latihan Dengan Bimbingan Pendidik

Tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, antara lain: (1) Peserta didik merespon soal.; (2) Pendidik mengamati; dan (3) Belajar kooperatif.

- 4) Kerja Mandiri atau seat work Peserta didik bekerja sendiri untuk latihan atau perluasan konsep pada langkah ke-2.
- 5) Penutup.
- 6) Tahap ini, kegiatan yang dilakukan antara lain: (1) Peserta didik membuat rangkuman pelajaran, membuat renungan tentang hal-hal baik yang sudah dilakukan serta hal-hal kurang baik yang harus dihilangkan; dan (2) Memberi tugas PR.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model MMP

Setiap metode, strategi dan model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Kelebihan Model Pembelajaran *Missouri mathematics project* (MMP), antara lain:

- 1) Banyaknya materi yang bisa disampaikan kepada siswa karena tidak terlalu memakan banyak waktu. Artinya penggunaan waktu dapat diatur relatif ketat.
- 2) Banyaknya latihan sehingga siswa mudah terampil dengan beragam soal.
- 3) Melatih kerjasama antar siswa pada langkah kerja kooperatif, mengerjakan lembar kerja secara berkelompok akan membuat siswa saling membantu kesulitan masing-masing dan saling bertukar pikiran.
Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Kurang menempatkan siswa pada posisi yang aktif;
- 2) Model pembelajaran *Missouri mathematics project* (MMP) mengarahkan siswa pada latihan-latihan terkontrol guna mendapatkan peningkatan belajar yang signifikan. Pemberian model pembelajaran MMP ini tidak hanya didukung oleh guru, peserta didik dan lingkungan, tetapi perlu dukungan orang tua juga sebagai pembimbing peserta didik apabila ada penugasan dari sekolah yang mengharuskan ada bimbingan dari orang tua.

Referensi:

- Krismanto, Al. (2003). *Beberapa Teknik, Model, dan Strategi dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Marliani, Novi. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Missouri mathematics project* (MMP), *Jurnal Formatif*. 5 (1), 14-25. LPPM Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta.
- Rivai, Muhammad Arief, dan Edy Surya. (2017). Analisis Model Pembelajaran *Missouri mathematics project* Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa SMP
- Shadiq, F. (2009). Model-model Pembelajaran Matematika SMP. Depdiknas.

MODEL PEMBELAJARAN *MODELING THE WAY*

A. Definisi Model Pembelajaran *Modeling The Way*

Strategi *modeling the way* adalah strategi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan ketrampilan spesifik yang dipelajari di kelas melalui demonstrasi. Siswa diberi waktu untuk menciptakan skenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan ketrampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan. Strategi sangat baik bila digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut ketrampilan tertentu (Dimiyati & Moedjiono, 1999, p. 76). *Modeling the way* adalah merupakan bagian dari strategi-strategi pembelajaran yang ada pada model pembelajaran berbasis PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Metode ini memberikan kepada peserta didik kesempatan untuk berlatih, melalui demonstrasi, keterampilan khusus yang diajarkan di kelas. Peserta didik diberi waktu yang singkat untuk membuat skenarionnya sendiri dan menentukan bagaimana mereka ingin menggambarkan kecakapan dan teknik yang baru saja dilakukan di kelas (Silberman, 2009, p. 223).

Metode *modeling the way* (membuat contoh praktek) adalah metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas melalui demonstrasi. Peserta didik diberi waktu untuk menciptakan skenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan. Metode sangat baik bila digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut keterampilan tertentu (Zaini et al., 2008, p. 78)

Fungsi metode *Modeling the way* termasuk metode belajar aktif yang berfungsi untuk memaksimalkan potensi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga belajar menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan. Adapun tujuan dari metode modeling sebagai metode belajar aktif adalah: 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalaminya Berbuat sendiri 2) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok 3) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual 4) Memupuk sikap kekeluargaan, musyawarah dan mufakat 5) Membina kerjasama antara sekolah, masyarakat, guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan 6) Pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghidarkan terjadinya verbalisme 7) Pembelajaran menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dengan dinamika (Hamalik, 2008, p. 91)

Ada dua alasan yang mendasar mengapa diterapkan metode *Modelling The Way* dalam suatu pembelajaran. Alasan yang pertama adalah untuk mengubah perilaku baru peserta didik melalui pengamatan. Dengan melalui pengamatan guru (model) yang melakukan kegiatan semisal demonstrasi atau eksperimen, maka peserta didik dapat meniru perilaku (langkah-langkah) yang dimodelkan atau terampil melakukan kegiatan seperti yang dimodelkan. Alasan yang kedua adalah mendorong perilaku peserta didik tentang apa yang dipelajari (Trianto, 2010, pp. 52-54).

Metode *modeling the way* menurut bandura terdiri dari empat fase perhatian (etensi), mengulang (retensi), mengolah, motivasi yang dalam pelatihan dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Guru (model) memberi contoh kegiatan tertentu (demonstrasi) di depan peserta didik;
- 2) Guru menunjukkan cara pelaksanaan metode *modeling the way*;
- 3) Guru menetapkan perkiraan waktu yang diperlukan untuk demonstrasi dan perkiraan waktu yang diperlukan oleh anak-anak untuk meniru;
- 4) Anak memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut;
- 5) Guru memberikan motivasi atau penguat-penguat yang diberikan, baik bila anak berhasil maupun kurang berhasil

B. Prinsip-Prinsip Strategi *Modeling the way*

Penggunaan strategi *modeling the way* dapat diterapkan dengan syarat memiliki keahlian untuk memperagakan penggunaan alat untuk melaksanakan kegiatan tertentu seperti kegiatan yang sesungguhnya. Keahlian mendemonstrasikan tersebut harus dimiliki oleh guru dan pelatih yang ditunjuk, setelah didemonstrasikan, siswa diberi kesempatan melakukan latihan keterampilan seperti yang telah diperagakan oleh guru atau pelatih (Yamin, 2007, p, 65).

Adapun prinsip-prinsip model pembelajaran *modeling the way*, adalah sebagai berikut (Sumantri & Permana, 2001, pp. 101-102):

- 1) Hal apapun yang dipelajari oleh siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya;
- 2) Setiap siswa belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar);
- 3) Seorang siswa belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti;
- 4) Apabila siswa diberikan tanggungjawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik

C. Langkah-Langkah Strategi *Modeling the way*

Menurut (Darsono, 2000, p. 95), langkah-langkah strategi *modeling the way* adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian.
Perhatian adalah merangsang minat siswa untuk meniru model yang ditampilkan. Model tidak akan ditiru tanpa dilihat atau diperhatikan. Supaya kegiatan pengamatan berlangsung, model itu harus menjadi perhatiannya. Oleh karena itu, model harus dapat menarik perhatian. Besar tidaknya perhatian seseorang terhadap model bergantung pada karakteristik model itu sendiri. Model yang menyenangkan atau dapat memenuhi kebutuhan, biasanya akan lebih banyak mendapat perhatian. Oleh karena itu, keberadaan guru di dalam kelas memberi makna bagi siswa. Guru merupakan figur dalam kelas, menjadi perhatian di kalangan siswa, gerak-gerik, gaya bicara, tabiatnya merupakan catatan tersendiri pada siswa;
- 2) Retensi
Retensi adalah pengulangan. Pelajaran atau yang diulang-ulang akan menjadi lama bertahan dalam ingatan siswa. Maka dalam tahap *modeling the way* ini diperlukan mengulang-ulang materi yang sulit agar siswa mudah mengingat.
- 3) Reproduksi
Reproduksi adalah proses memunculkan kembali sesuatu yang sudah tersimpan dalam ingatan. Mudah tidaknya proses reproduksi ini bergantung pada berbagai kondisi, antara lain sejauh mana kejelasan rekaman model yang tersimpan dalam ingatan. Rekaman ini bertambah jelas, bila pengamatan terhadap model makin sering dilakukan atau sering diulang-ulang.
- 4) Motivasi
Motivasi adalah dorongan dan bimbingan kepada siswa agar terjadi suatu peniruan, berupa penampilan yang sama dengan model. Jadi motivasi di sini diartikan sebagai keinginan melakukan sesuatu yang sama dengan model, karena dengan demikian ia akan merasa memperoleh penguatan.

Menurut (Silberman, 2002, p. 216), langkah-langkah pembelajaran strategi *modeling the way* adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan mengikuti aktivitas belajar topik yang diberikan, identifikasilah beberapa situasi umum di mana siswa mungkin diminta untuk menggunakan kecakapan yang baru saja didiskusikan;
- 2) Kelompokkan siswa menjadi sub-kelompok sesuai dengan jumlah keperluan peserta untuk mendemonstrasikan skenario yang diberikan. Dalam banyak hal, dua atau tiga orang diminta;

- 3) Berilah sub-kelompok 10-15 menit untuk membuat skenario khusus yang menggambarkan situasi umum;
- 4) Sub-sub kelompok juga akan menentukan bagaimana mereka akan mendemonstrasikan kecakapan kepada sekolah. Berilah mereka 5-7 menit untuk berlatih;
- 5) Setiap sub-kelompok akan mendapat giliran menyampaikan demonstrasi untuk kelas lain. Berilah kesempatan untuk feedback setelah setiap demonstrasi

Menurut (Suprijono, 2011, p. 115), pembelajaran Metode *Modeling the way* adalah harus diikuti dengan kesiapan guru, dalam hal ini guru harus merencanakan metode *Modeling the way* yang efektif. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Setelah pembelajaran suatu topik tertentu, carilah topik-topik yang menuntut siswa untuk mencoba atau mempraktikkan keterampilan yang baru diterangkan;
- 2) Bagilah siswa kedalam beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka. Kelompok-kelompok ini akan mendemostrasikan suatu keterampilan tertentu sesuai dengan skenario yang dibuat;
- 3) Berikan kepada siswa waktu 10-15 mebnit untuk berdiskusi;
- 4) Beriakan waktu 5-7 menit untuk menampilkan hasil diskusi (demostrasi);
- 5) Secara bergiliran tiap kelompok diminta mendemonstrasikan kerja masing-masing. Setelah selesai, beri kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan masukan pada setiap demonstrasi yang dilakukan;
- 6) Guru memberi penjelasan secukupnya untuk meng-klarifikasi

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Modeling the way*

Menurut (Djamarah & Zain, 2014, p. 91), kelebihan model pembelajaran *modeling the way*, antara lain:

- 1) Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih kongkret, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat);
- 2) Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari;
- 3) Proses pengajaran lebih menarik;
- 4) Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri.

Adapun kekurangannya (Djamarah dan Zain, 2014, p. 91), antara lain:

- 1) Metode ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang dengan hal itu, pelaksanaannya akan tidak efektif;
- 2) Fasilitas seperti peralatan, tempat, biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik;
- 3) Memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.

Referensi:

- Hamalik, Omar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati dan Moedjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum Berbasis kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin dan Mujib, Abdul. (2000). *Pemikiran Pendidikan Islam; Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya*. Bandung: Trigenda Karya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zuhairini, dkk. (2001). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Malang: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel.
- Yamin, Martinis. (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada (Gp) Press.
- Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: C.V Maulana.

- Darsono, Max. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV IKIP Press.
- Silberman, Melvin, L. (2002). *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, Terj. Sarjuli, et.al. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN MOOD, UNDERSTAND, RECALL, DIGEST, EXPAND, REVIEW (MURDER)

A. Definisi Strategi Pembelajaran MURDER

Model pembelajaran MURDER digagas oleh Dansereau (1979) adalah salah satu model pembelajaran membaca pemahaman yang merupakan pengembangan dari Cooperative Script. MURDER merupakan akronim dari Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review. Model pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membuat proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien serta untuk mengaktifkan siswa dengan merangsang kemampuan kognitif siswa. Pada pelaksanaan proses belajar dengan menerapkan model pembelajaran MURDER, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok heterogen, setiap kelompok dituntut untuk menjelaskan pemahamannya baik secara lisan maupun tulisan kepada anggota kelompok. Selain itu, Pembelajaran MURDER memberikan kesempatan bagi guru untuk memotivasi siswa sehingga mendorong siswa untuk bertanggung jawab akan pembelajarannya secara mandiri dan kelompok, meringkas pembelajaran melalui pemahaman ide-ide utama materi yang dipelajari, sehingga proses mengingat informasi akan menjadi lebih efisien.

Model pembelajaran MURDER merupakan hasil adaptasi dari buku karya Bob Nelson "The Complete Problem Solver" yang merupakan gabungan dari beberapa konsep, yaitu sebagai berikut:

1) *Mood* (Suasana Hati)

Konsep ini menjelaskan bahwa siswa dibawa untuk menenangkan suasana hatinya sebelum menerima materi. Kesiapan membaca dapat ditunjukkan dengan melihat siswa memegang buku bacaan, membuka buku, terjalinnya komunikasi antara guru dengan siswa.

Menurut Uno (2006, pp. 82-83), ranah suasana hati umum juga memiliki dua skala, yaitu sebagai berikut:

- (1) Optimisme, yaitu kemampuan untuk mempertahankan sikap positif yang realistis terutama dalam menghadapi masa-masa sulit. Dalam pengertian luas, optimisme berarti makna kemampuan melihat sisi tentang kehidupan dan memelihara sikap positif, sekalipun kita berada dalam kesulitan. Optimisme mengasumsikan adanya harapan dalam cara orang menghadapi kehidupan.
- (2) Kebahagiaan, yaitu kemampuan untuk bersyukur kehidupan, menyukai diri sendiri dan orang lain, dan untuk bersemangat serta bergairah dalam melakukan setiap kegiatan.

Dengan demikian, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal, perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan bisa dilakukan, pertama, dengan menata ruangan yang apik dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur-unsur kesehatan, kedua, melalui pengelolaan yang hidup dan bervariasi yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media dan sumber belajar yang relevan (Sanjaya, 2006, p. 132).

2) *Understand* (Pemahaman)

Pada tahap ini, siswa diberikan bacaan dan melakukan kegiatan membaca dengan pasangannya (dyad). Pemahaman merupakan tingkat penguasaan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, pemahaman tidak dapat dipisahkan dari unsur motivasi, konsentrasi dan reaksi selama mempelajari sesuatu. Menurut Tohirin, pemahaman tidak hanya sekedar tahu akan tetapi juga menghendaki agar siswa dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari dan dipahami, kalau sudah demikian maka belajar itu bersifat mendasar. Pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari pengetahuan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yaitu (Tohirin, 2006: 152):

- (1) Pemahaman terjemahannya itu kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya misalnya memahami kalimat terbuka dan tertutup.
- (2) Pemahaman penafsiran, misal membedakan dua konsep yang berbeda.

(3) Pemahaman ekstrapolasi yakni kesanggupan melihat dibalik yang ditulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, dan memperluas wawasan.

Menurut Sardiman, pemahaman bersifat dinamis, dengan ini diharapkan akan bersifat kreatif. Ia akan menghasilkan imajinasi dan pikiran yang tenang, akan tetapi apabila subyek belajar betul-betul memahami materi yang disampaikan oleh gurunya, maka mereka akan siap memberikan jawaban-jawaban yang pasti atas pertanyaan-pertanyaan atau berbagai masalah dalam belajar (Sardiman, 1996, pp. 42-45).

3) *Recall* (Pengulangan)

Mengulang adalah usaha aktif untuk memasukkan informasi kedalam ingatan jangka panjang. Dapat dilakukan dengan “mengikat” fakta kedalam ingatan visual, auditorial, atau fisik. Otak banyak memiliki perangkat ingatan. Semakin banyak perangkat (indera) yang dilibatkan, semakin baik pula sebuah informasi baru tercatat. Me-recall tidak hanya terhadap pengetahuan tentang fakta, tetapi juga mengingat akan konsep yang luas, generalisasi yang telah didistribusikan, definisi, metode dalam mendekati masalah.

Pada tahap ini, siswa menceritakan hasil bacaan kepada pendengar (listener) tanpa melihat teks.

4) *Digest* (Penelaahan)

Keberhasilan suatu proses pengajaran diukur sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru. Materi pelajaran itu sendiri adalah pengetahuan yang bersumber dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah.

Pada tahap ini, pendengar mendeteksi atau menelaah kesalahan yang terjadi dilakukan pembicara sambil melihat teks.

5) *Expand* (Pengembangan)

Pada tahap ini, pembicara dan pendengar bersama sama mengkonfirmasi hasil bacaan dan koreksi untuk kemudian dibuat ringkasan baru.

6) *Review* (Pelajari Kembali)

Suatu proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif apabila informasi yang dipelajari dapat diingat dengan baik dan terhindar dari lupa. Mengingat adalah proses menerima, menyimpan dan mengeluarkan kembali informasi yang telah diterima melalui pengamatan, kemudian disimpan dalam pusat kesadaran setelah diberikan tafsiran. Proses mengingat banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang meliputi faktor individu, faktor sesuatu yang harus diingat, dan faktor lingkungan. Dari individu, proses mengingat akan lebih efektif apabila individu memiliki minat yang besar, motivasi yang kuat, memiliki metode tertentu dalam pengamatan dan pembelajaran. Maka dari itulah mempelajari kembali materi yang sudah dipelajari merupakan usaha agar ingatan itu tidak mudah lepas (Surya, 2004, p. 72).

Pada tahap ini siswa bersama dengan kelompok lain dan guru menceritakan kembali hasil bacaan.

B. Langkah-Langkah dalam Model Pembelajaran MURDER

(Susilo, 2006, p. 158) menyampaikan bahwa model MURDER itu memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Berhubungan dengan suasana hati (Mood) adalah ciptakan suasana hati yang positif untuk belajar. Hal ini bisa dilakukan dengan cara menentukan waktu, lingkungan dan sikap belajar yang sesuai dengan kepribadian siswa.
- 2) Berhubungan dengan pemahaman adalah segera tandai bahan pelajaran yang tidak dimengerti. Pusatkan perhatian pada mata pelajaran tersebut atau ada baiknya melakukan bersama beberapa kelompok latihan.
- 3) Berhubungan dengan pengulangan adalah setelah mempelajari satu bahan dalam suatu mata pelajaran, segeralah berhenti. Setelah itu, ulangi membahas bahan pelajaran itu dengan kata-kata siswa.

- 4) Berhubungan dengan penelaahan adalah segera kembali pada bahan pelajaran yang tidak dimengerti. Carilah keterangan mengenai mata pelajaran itu dari artikel, buku teks atau sumber lainnya. Jika masih belum bisa, diskusikan dengan guru atau teman kelompok.
- 5) Berhubungan dengan pengembangan adalah tanyakan pada diri sendiri mengenai tiga masalah di bawah ini, begitu selesai mempelajari satu mata pelajaran, yaitu:
 - (1) Andaikan bisa bertemu dengan penulis materi, pertanyaan atau kritik apa yang diajukan?
 - (2) Bagaimana bisa mengaplikasikan materi tersebut pada hal yang disukai?
 - (3) Bagaimana bisa membuat informasi ini menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa lainnya?
- 6) Berhubungan dengan review adalah pelajari kembali materi pelajaran yang sudah dipelajari.

C. Kelebihan Model Pembelajaran MURDER

Berdasarkan penjelasan konsep model pembelajaran MURDER, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Menciptakan suasana yang menyenangkan.
Proses pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered activities). Kegiatan-kegiatan yang terpusat pada peserta didik merupakan iklim yang dapat membangkitkan nafsu, gairah, dan semangat belajar (Mulyasa, 2013, p. 53). Iklim belajar yang menyenangkan akan membangkitkan semangat dan menumbuhkan semangat beraktivitas serta kreativitas peserta didik. Hal serupa juga diungkapkan oleh Soedomo, “Semakin menyenangkan tatanan lingkungan fisik, akan memberikan dampak positif bagi proses belajar” (Mulyasa, 2013, p. 53).
- 2) Membantu para siswa dalam mengembangkan sistem belajar yang efektif dan efisien.
- 3) Menunjang keaktifan siswa
Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, perlu keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari peserta didik dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa merupakan hal yang sangat penting dan menentukan keberhasilan pembelajaran (Mulyasa, 2013, p. 123). Keterlibatan siswa secara penuh juga terlihat pada model pembelajaran MURDER karena pembelajaran sepenuhnya terpusat kepada siswa sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Referensi:

- Jamarah, Syaiful Bahri. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Malik, Oemar. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar* Cet. IV. Jakarta: Algesindo..
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Muhammad. (2004). *Strategi-strategi Belajar*. Surabaya: Unipress.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sardiman. (1996). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Surya, Mohammad. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Jakarta: Pusataka Bani Quraisy.
- Susilo, M. Joko. (2006). *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Tohirin. (2006). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Uno, Hamzah B. (2006). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT)*

A. Definisi Model Pembelajaran NHT

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1993 (Tampubolon, 2014, p. 94, Saraswati, 2008, p. 8). Teknik NHT menampilkan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dalam kegiatan ataupun sesudah pembelajaran. Misalnya pada saat membahas suatu topik dengan teknik bertanya” (Saraswati, 2008, p. 8).

Pada umumnya tipe NHT digunakan untuk melibatkan siswa dalam penguatan pemahaman terhadap materi pelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu model ini dapat meningkatkan keahlian seperti bertukar informasi, mendengarkan, menjawab pertanyaan dan menyimpulkan. NHT merupakan salah satu teknik pembelajaran *Cooperative Learning* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling komunikasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Pembelajaran tipe ini mempunyai ciri khas yaitu menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok itu. Cara ini menjamin keterlibatan total semua siswa.

Banyak definisi model pembelajaran NHT yang diberikan oleh para ahli, diantaranya:

- 1) (Hamid, 2014, pp. 218-220), mengatakan bahwa model pembelajaran NHT merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan nomor berfikir bersama yang merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif pengganti model pembelajaran konvensional dan struktur kelas yang tradisional. Dalam strategi ini, hal yang ingin disampaikan adalah bagaimana peserta didik mampu menerima berbagai pendapat yang paling ideal, atau bahkan tidak memunculkan pendapat yang ideal. Inilah esensial dari perbedaan pendapat. Selanjutnya, guru memberikan kesimpulan terhadap jalannya pembahasan materi tersebut.
- 2) (Hosnan, 2014, pp. 252), mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik.
- 3) (Tampubolon, 2014, p. 94), mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan model pembelajaran yang mengakomodasikan peningkatan intensitas diskusi antar kelompok, kebersamaan, kolaborasi dan kualitas interaksi dalam kelompok, serta memudahkan penilaian.
- 4) (Lie, 2008, p. 59), mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok, sehingga siswa diberikan kesempatan untuk saling membagikan ide – ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat untuk menyelesaikan proses pembelajaran. Setelah kelompok terbentuk, tiap –tiap orang dalam kelompok diberi nomor berdasarkan jumlah anggota kelompok. Setelah itu guru memberikan tugas dan masing –masing kelompok mengerjakannya. Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota mengetahui jawaban ini. Setelah itu guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. Kelompok yang dimaksud disini merupakan kelompok belajar yang dibentuk secara heterogen berdasarkan prestasi belajar siswa, dengan jumlah anggota siswa yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa. Dalam hal ini guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang harus mengarahkan, membimbing dan memotivasi pelaksanaan diskusi antar sesama siswa supaya belajar lancar dan tujuannya dapat tercapai.
- 5) (Suprijono, 2015, p. 111) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan metode *number head together* diawali dengan numbering. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya di pertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam suatu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri 8 orang. Tiap-tiap orang diberi nomor 1-8. Setelah kelompok terbentuk guru

mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok. Beri kesempatan kepada tiap-tiap kelompok menyatukan kepala “Head Together” memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru. Dan langkah berikutnya guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-tiap kelompok untuk mempertasikan jawabanya.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Numbered Heads Together*

Menurut (Hamzah & Nurdin, 2012, pp. 82-83), langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru untuk menjalankan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam kelompok tersebut mendapat nomor kelompok;
- 2) Guru member tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dan masing-masing kelompok mengerjakan bersama kelompoknya;
- 3) Setiap kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawaban yang mewakili dari kelompok tersebut;
- 4) Untuk membahas hasil dari kelompok tersebut, guru memanggil nomor kelompok tertentu untuk membahas jawaban mereka, kemudian memanggil nomor kelompok yang lain untuk memberi tanggapan atas jawaban dari kelompok yang mempresentasikan jawabannya;
- 5) Begitu seterusnya, hingga semua kelompok mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil jawaban kelompok mereka dan kelompok yang lain menanggapi dengan aktif dan imteraktif; dan
- 6) Terakhir, guru memberikan kesimpulan terhadap jalannya pembahasan dan pembelajaran tersebut.

(Rismayanti, 2005, 23), menjelaskan tahap-tahap pembelajaran *numbered head together* (NHT), yaitu sebagai berikut :

1) *Students Numbered off*

Setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor. Untuk kelompok yang hanya mempunyai 3 anggota, maka nomor 3 lah yang menjawab sekiranya nomor 3 atau nomor 4 dipanggil dan seterusnya;

2) *Teacher Ask a Question*

Guru mengemukakan pertanyaan sebagai permasalahan yang harus dipecahkan. Pertanyaan yang diajukan seharusnya bersifat arahan;

3) *Heads Together*

Setiap kelompok melakukan diskusi dan mengambil jawaban yang paling tepat. Pastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban permasalahan yang telah dikemukakan guru; dan

4) *Teacher calls a number*

Kemudian guru memanggil salah satu nomor secara acak. Siswa dengan nomor dipanggil mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru .

Kagan dalam (Saraswati, 2008, p. 8), menguraikan tentang tehnik penerapan *numbered head together* (NHT) sebagai berikut:

- 1) Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa, setiap anggota kelompok diberi nomor atau nama;
- 2) Guru mengajukan permasalahan atau pertanyaan untuk dipecahkan bersama dalam kelompok;
- 3) Tiap kelompok siswa masing-masing saling mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan tersebut;
- 4) Guru mengecek pemahaman siswa dengan cara menunjuk nomor diri salah satu siswa untuk menjawab; dan
- 5) Kelompok dengan nilai tertinggi diberi penghargaan.

(Hosnan, 2014, pp. 254-255), menjelaskan langkah-langkah *numbered head together* (NHT), adalah:

- 1) Pendahuluan, terdiri atas dua fase, yaitu fase 1 (Persiapan) dan fase 2 (pelaksanaan pembelajaran).

Fase 1 terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu:

- (1) Guru melakukan apersepsi;
- (2) Guru menjelaskan tentang model pembelajaran teknik kepala bernomor;
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; dan
- (4) Kegiatan inti

Fase 2 (Pelaksanaan pembelajaran), terdiri beberapa kegiatan, yaitu:

- (1) Pemberian materi: guru menjelaskan isi materi secara garis besar. Penomoran: guru membagi siswa ke dalam kelompok dan siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor. Siswa bergabung dengan tim/kelompoknya masing-masing yang telah ditentukan;
 - (2) Mengajukan pertanyaan: guru mengajukan pertanyaan berupa tugas kepada setiap kelompok;
 - (3) Berpikir bersama: siswa berpikir bersama dan berdiskusi menyatukan pendapat terhadap pertanyaan guru serta meyakinkan tiap anggota dalam anggota timnya mengetahui jawaban tersebut; dan
 - (4) a) Menjawab: secara acak guru memanggil siswa dengan menyebutkan nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sama mengacungkan tangan dan mencoba untuk menjawab pertanyaan hasil diskusi untuk seluruh kelas. b) Guru mengamati hasil yang telah diperoleh masing-masing kelompok yang berhasil dan memberikan semangat bagi kelompok yang belum berhasil (jika ada).
- 2) Penutup. Merupakan fase 3, yaitu :
- (1) Dengan bimbingan guru, siswa membuat kesimpulan dari materi yang didiskusikan; dan
 - (2) Guru memberikan evaluasi atau latihan soal mandiri

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*

Menurut Zuhdi dalam (Shoimin, 2014, p. 107), model pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran *number head together* antara lain: 1) Setiap anggota kelompok menjadi siap semua; 2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; dan 3) Peserta didik yang pandai dapat mengajari peserta didik yang lain yang kurang pandai. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *number head together* adalah kemungkinan nomor yang sudah dipanggil, dipanggil lagi oleh guru dan tiap semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

Anita Lie juga menguraikan tentang kelebihan dari model pembelajaran tersebut, bahwa: Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia didik (Lie, 2007: 67).

Menurut (Kurniasih & Sani, 2015, p. 30), keunggulan pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*), antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa;
- 2) Mampu memperdalam pemahaman siswa;
- 3) Melatih tanggung jawab siswa;
- 4) Menyenangkan siswa dalam belajar;
- 5) Mengembangkan rasa ingin tahu siswa;
- 6) Meningkatkan rasa percaya diri siswa;
- 7) Mengembangkan rasa saling memiliki dan kerjasama;
- 8) Setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi;
- 9) Menghilangkan kesenjangan antara yang pintar dengan tidak pintar; dan
- 10) Tercipta suasana gembira dalam belajar. Dengan demikian meskipun saat pelajaran menempati jam terakhir pun, siswa tetap antusias belajar

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Tidak terlalu cocok untuk jumlah siswa yang banyak karena membutuhkan waktu yang lama; dan

- 2) Karena keterbatasan waktu, mengakibatkan semua anggota kelompok tidak bisa mengutarakan pendapatnya.

Referensi

- Hamid, Sholeh. (2014). *Metode EDU Tainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamzah dan Mohammad, Nurdin. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jogjakarta: Kata Pena.
- Lie, Anita. (2007). *Cooperative Learning (Mempraktekan Kooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Rismayanti. (2005). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif di Ruang Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Saraswati. (2008). *Pembelajaran Kooperatif dalam Kelas Sains*. Bandung: Depiknas.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Tampubolon, Saur. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.

METODE PEMBELAJARAN *OVERVIEW, KEY IDEAS, READ, RECORD, RECITE, REVIEW DAN REFLECT (OK5R)*

A. Definisi Model Pembelajaran OK5R

Model pembelajaran OK5R di anggap sebagai pendekatan membaca buku teks yang sistematis: *Overview, Key ideas, Read, Record, Recite, Review dan Reflect* (tinjauan umum, gagasan kunci, membaca, mencatat, mengungkapkan kembali secara lisan, mengulang dan merenung kembali). Dari segi pelaksanaannya, metode ini menjadi tiga bagian: sebelum membaca, selama membaca, dan setelah membaca (Istarani, 2012, p. 167). OK5R merupakan variasi dari OK4R yang dikembangkan oleh Pauk Walter (Kesselman-Turkel & Peterson, 2003).

OK5R pertama kali dicetuskan oleh Direktur Reading-Study Center dari Cornell University yang bernama Walter Pauk. Beliau mengembangkan Strategi *Overview, Key Ideas, Read, Record, Recite, Review, and Reflect (OK5R)* untuk para mahasiswa dan siswa dalam membaca. Strategi *Overview, Key Ideas, Read, Record, Recite, Review, and Reflect (OK5R)* merupakan cara yang membantu siswa untuk menyelidiki, menemukan ide-ide kunci, membaca, mencatat, mendaras, mengulang, dan merenungkan suatu teks yang dibaca (The Liang Gie, 1998: 80).

Strategi ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bagi siswa dengan minat baca yang kurang. (Melati & Putri, 2019). Oleh karena itu, OK5R dianggap tepat untuk diterapkan karena mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui tahap-tahap yang harus dilakukan dalam kegiatan membaca sehingga membuat membaca lebih terorganisir. Selain itu, melalui tahapannya siswa dapat mengetahui arti dari istilah-istilah atau kata-kata yang sulit. Strategi ini juga memiliki tahapan dimana siswa diminta membaca sekilas untuk mendapatkan poin-poin atau gambaran awal mengenai bacaan sehingga siswa tidak melewatkan bagian penting dari bacaan.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model OK5R

Adapun langkah pembelajaran model OK5R ini menurut (Istarani, 2012, pp. 157-158) terdiri atas tiga fase, yaitu yaitu sebelum membaca, selama membaca dan setelah membaca.

1) Sebelum membaca:

(1) *Overivew* (tinjauan umum).

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a) Memperhatikan judul dan sub judul yang ada pada bab untuk memperoleh gambaran gagasan yang akan dijelaskan, masalah-masalah yang akan dipersoalkan, dan pertanyaan yang diajukan;
- b) Mencari gambaran secara umum tentang isi bab tersebut. Judul dan sub judul dalam bab akan berfungsi sebagai *advance organizer* (pemicu pemahaman). Fungsi tinjauan umum adalah untuk pemanasan dan mempersiapkan pemahaman yang maksimal dalam membaca bab itu secara bersungguh-sungguh

2) Selama membaca.

Selama membaca ada tiga hal yang diperhatikan dan dilakukan yaitu:

(2) *Key ideas* (gagasan kunci)

Setiap buku pada umumnya disusun terdiri dari tiga unsur : gagasan pokok, bahan penunjang, dan bagian transisi. Tugas pokok pembaca adalah memilahkan antara gagasan pokok dan bahan-bahan penunjang.

(3) *Read* (membaca)

Membaca suatu paragraf terlebih dahulu, lalu ajukan pertanyaan: apa gagasan pokoknya? Bagaimana gagasan penunjangnya mendukung gagasan pokok? Kata-kata apa yang memberikan petunjuk adanya

gagasan pokok dan gagasan penunjang? Apa isi paragraf yang perlu saya peroleh sebagai hasil membaca bab itu? Dari pertanyaan tersebut siswa mengetahui apa isi dari suatu paragraf tersebut;

(4) *Record* (mencatat): mencatat hasil pemahaman.

Mencatat hasil pemahaman. Ini dilakukan dengan membuat catatan kecil pada tepi halaman dan menggaris bawah bagian yang penting saja. Jika memungkinkan dibuat catatan atau ringkasan pada lembaran kertas atau buku catatan tersendiri. Hendaklah dihindari membuat gagasan ringkasan dari kalimat yang ada. Ringkaslah gagasan pokoknya saja.

3) Setelah membaca.

Setelah membaca ada tiga hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan yaitu

(5) *Recite* (mengungkapkan kembali secara lisan)

Untuk menghindari kelupaan, kita ungkapkan secara lisan, ini dilakukan oleh guru dengan menutup buku dan siswa mengungkapkan pemahaman yang baru saja di peroleh, mengungkapkan pemahaman tersebut dengan kata-kata sendiri. Kemudian guru memeriksa hasil pemahaman siswa tersebut;

(6) *Review* (mengulang)

Setelah selesai mengungkapkan kembali eluruh gagasan pokok dan penunjang, hendakla di ulang kembali seluruh bagian untuk memperoleh gambaran menyeluruh;

(7) *Reflect* (merenungkan kembali)

Setelah selesai seluruhnya hendaknya direnungkan kembali semua gagasan pokok yang telah di peroleh dari membaca bab tersebut. Di bandingkan satu gagasan pokok dengan yang lain.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran OK5R

Setiap metode, strategi dan model pembelajaran termasuk model pembelajaran OK5R memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut (Istarani, 2012, pp. 167-170), kelebihan dari metode OK5R antara lain:

- 1) Metode ini mencakup berbagai aspek aktivitas belajar mengajar, sehingga materi yang di sampaikan kemungkinan penguasaan ilmunya lebih baik;
- 2) Dapat memahami isi buku secara menyeluruh, karena sambil membaca membuat catatan-catatan yang penting sebagai intisari materi;
- 3) Dapat mempermudah dalam memahami isi buku atau bacaan;
- 4) Kesan yang di timbulkan lebih tahan lama, karena ada unsur perenungan kembali isi bacaan;
- 5) Dapat menumbuhkan daya berfikir kritis anak;
- 6) Dengan merenungkan kembali terhadap apa yang di baca tentunya akan dapat lebih memperdalam ilmu pengetahuan yang telah diketahuinya.

Sedangkan kekurangannya (Istarani, 2012, p. 167-170), antara lain:

- 1) Siswa yang malas menulis akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran;
- 2) Ada kalanya siswa merasa bosan membaca dan mencatat, karena ia merasa banyak yang dibaca dan mencatat;
- 3) Siswa pendiam sulit menuturkan apa yang dibacanya;
- 4) Siswa yang malas berfikir kurang merasakan ketenangan dengan penggunaan metode pembelajaran ini, karena metode ini menuntut ketelitian dari si pembelajar; dan
- 5) Kalau tidak biasa, sulit bagi siswa mengikuti metode pembelajaran ini.

Pendapat lain, menyebutkan bahwa OK5R memiliki kelebihan, antara lain: 1) Menemukan kalimat utama atau ide-ide kunci dalam suatu karangan atau cerita; 2) Meningkatkan kemampuan membaca, mencatat, mendasar, mengulang, dan merenungkan suatu teks yang dibaca; 3) Meningkatkan keinginan siswa untuk

mengetahui sesuatu yang bermanfaat dalam sebuah teks/ cerita; dan 4) Dapat merealisasikan salah satu tujuan pembelajaran, yaitu pemahaman siswa tentang materi yang ia pelajari (The Liang Gie, 1998: 81)

Referensi:

Istarani. (2012). *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Medan: Media Persada.

Kesselman-Turkel, J., & Peterson, F. (2003). *Note-Taking Made Easy: Study Smart Series*. Madison: University of Wisconsin Press

Melati, E., & Putri D.M. (2019). Reading Comprehension of Report Text: The Effect of OK5R Activities Through Cooperative Learning (Learning Together) Viewed from Reading Interest At XI Grade Students Of SMAN 1 Rantau Kopar. *Journal of English Language Pedagogy*, 4, (1). 9-17

The Liang Gie. (1998). *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Pubib.

MODEL PEMBELAJARAN *OPEN ENDED LEARNING*

A. Definisi Model Open Ended Learning

Model pembelajaran *open ended problems* (OEP) sering disebut dengan pembelajaran terbuka atau *open ended learning* (OEL), yaitu pembelajaran yang terfokus pada skill-skill pemecahan masalah dalam konteks autentik serta memberikan kesempatan individu/ siswa untuk eksplorasi dan membangun konsep (Huda, 2013:280). Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menggunakan soal/ problem yang diformulasikan memiliki banyak jawaban yang benar. Problem ini disebut juga problem tak lengkap atau problem terbuka mengarahkan siswa untuk menggunakan keragaman cara atau metode penyelesaian sehingga sampai pada suatu jawaban yang diinginkan. Ciri penting dari masalah *open-ended* adalah terjadinya keleluasaan siswa untuk memakai sejumlah metode dan segala kemungkinan yang dianggap paling sesuai untuk menyelesaikan masalah. Artinya, pertanyaan *open-ended* diarahkan untuk menggiring tumbuhnya pemahaman atas masalah yang diajukan guru. Sifat “keterbukaan” dari problem itu dikatakan hilang apabila guru hanya mengajukan satu alternatif cara dalam menjawab permasalahan (Suherman et al., 2003, p. 124).

Banyak definisi model *open-ended learning* yang diberikan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) (Faridah, 2016, p. 1064), mengatakan bahwa *open-ended learning* merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran yang menawarkan suatu pembelajaran dimana dalam prosesnya dimulai dengan pemberian masalah yang berkaitan dengan konsep yang akan di bahas.
- 2) (Huda, 2013, p. 278), mengatakan bahwa model pembelajaran *open ended learning* (OEL) atau model pembelajaran terbuka merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya tujuan dan keinginan individu atau siswa dibangun dan dicapai secara terbuka.
- 3) (Shoimin, 2014, p.109), mengatakan bahwa model pembelajara *open-ended learning* (OEL) merupakan pembelajaran yang melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, sharing, keterbukaan dan sosialisasi
- 4) (Kusmaryono, 2013, p. 77), mengatakan bahwa pembelajaran dengan open ended merupakan pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan masalah dengan berbagai cara (flexibility) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, fluency). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi, interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi. Siswa dihadapkan pada permasalahan dimana mereka diminta untuk mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang berbeda dalam menjawab permasalahan yang diberikan dan bukan orientasi pada jawaban akhir.
- 5) Suherman dkk. (2003: 124) mengatakan bahwa model pembelajaran open ended dimulai dengan memberikan problem terbuka kepada siswa. Kegiatan pembelajaran harus membawa siswa dalam menjawab permasalahan dengan banyak cara dan mungkin juga dengan banyak jawaban sehingga mengundang potensi intelektual dan pengalaman siswa dalam proses menemukan sesuatu yang baru

Pada penerapan model OEL, siswa dihadapkan dengan *problem open ended* tujuan utamanya bukan untuk mendapatkan jawaban tetapi lebih menekankan pada cara bagaimana sampai pada suatu jawaban. Karena, dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk menjelaskan cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban siswa yang beragam. Selain itu, siswa juga diminta untuk menjelaskan proses mencapai jawaban tersebut. (Suyatno, 2009: 62). Dengan demikian, model pembelajaran ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir, keterpaduan, keterbukaan, dan ragam berpikir

Model pembelajaran *open-ended learning* (OEL) menekankan pembelajaran dengan masalah terbuka sebagai pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (flexibility) dan solusinya juga bisa beragam (fluency). Berdasarkan paparan diatas mengenai definisi open ended problems,

maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa open ended problems atau pembelajaran masalah terbuka merupakan pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah secara terbuka dengan pemecahan dan solusinya bisa beragam. Siswa dituntut untuk berimprovisasi, kreatif mengembangkan metode, cara atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban. Selain itu, siswa juga harus menjelaskan cara-cara atau proses untuk mencapai maksud pembelajaran itu sendiri. Ciri penting pada model open ended problems yaitu siswa memiliki keleluasaan untuk memakai metode dan segala kemungkinan yang dianggap paling sesuai untuk menyelesaikan masalah atau pertanyaan yang disajikan (Shoimin, 2014:110).

Masalah yang diberikan bersifat terbuka, sehingga memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menjawab dengan cara mereka sendiri tetapi tetap benar dan sesuai minat serta kemampuannya. open ended-problems, membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir siswa melalui problem solving. Hal yang harus digaris bawahi ialah adanya tuntutan siswa untuk mengembangkan pola pikir terbuka, dan berpikir sesuai minat serta kemampuannya. Tujuan dari model pembelajaran open ended menurut Nohda ialah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa melalui problem solving secara simultan. Hal yang dapat digarisbawahi adalah perlunya memberi kesempatan siswa untuk berpikir bebas sesuai dengan minat dan kemampuannya sehingga aktivitas kelas penuh dengan ideide dan akan memacu kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa berupa kemampuan berpikir kritis.

Dasar keterbukaan masalah diklasifikasikan dalam tiga tipe, yaitu (Satriawati, 2001: 161):

- 1) *Process is open* (prosesnya terbuka), maksudnya masalah itu memiliki banyak cara penyelesaian yang benar;
- 2) *End products are open* (hasil akhirnya terbuka), maksudnya masalah itu memiliki banyak jawaban yang benar; dan
- 3) *Ways to develop are open* (cara pengembangan lanjutannya terbuka), maksudnya ketika siswa telah menyelesaikan masalahnya, mereka dapat mengembangkan masalah baru yaitu dengan cara merubah kondisi masalah sebelumnya

Pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang layak didiskusikan ialah yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Jamaludin dkk., 2015: 200):

- 1) Menarik minat siswa sesuai dengan taraf perkembangannya;
- 2) Mempunyai kemungkinan-kemungkinan jawaban lebih dari sebuah yang dapat dipertahankan kebenarannya; dan
- 3) Pada umumnya tidak mempermasalahkan “manakah yang benar”, melainkan lebih mengutamakan hal yang mempertimbangkan dan membandingkan.

Untuk mencapai hasil yang optimal, ada beberapa asumsi yang mendasari Open Ended Learning ini, antara lain (Huda, 2013: 279):

- 1) Konteks dan pengalaman merupakan hal penting untuk dipahami: pembelajaran akan sangat efektif jika ia melibatkan pengalaman yang kaya dan konkret yang dengannya peserta didik bisa menjumpai, membentuk dan mengubah teori-teorinya secara praktis di lapangan;
- 2) Pemahaman harus dimediasi secara individual: peserta didik menilai apa, kapan, dan bagaimana pembelajaran terjadi; dan
- 3) Pemahaman lebih berharga daripada hanya sekedar mengetahui: lingkungan pembelajaran yang open ended harus menenggelamkan peserta didik dalam pengalaman-pengalaman yang dapat melejitkan pemahaman mereka melalui eksplorasi, manipulasi dan kesempatan untuk memahami suatu gagasan daripada sekedar melalui pengajaran langsung.

Terkadang waktu yang dialokasikan tidak cukup dalam menyajikan problem, memecahkannya, mendiskusikan pendekatan dan penyelesaian dan merangkum apa yang telah dipelajari siswa. Maka, guru dapat membagi dua periode waktu untuk satu problem open ended. Periode pertama, siswa bekerja secara individual atau kelompok dalam memecahkan problem dan membuat rangkuman dari proses penemuan yang

mereka lakukan. Kemudian periode ke dua, digunakan untuk diskusi kelas mengenai strategi dan pemecahan serta penyimpulan dari guru. Dari pengalaman pembelajaran seperti ini terbukti efektif (Suherman et al., 2003).

B. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Open ended learning*

Menurut (Shoimin, 2014, p. 111), model pembelajaran *Open ended learning* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Fase persiapan.

Fase ini merupakan kegiatan sebelum memulai proses belajar mengajar, guru harus membuat program suatu pelajaran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat pertanyaan open ended problem.

2) Fase pelaksanaan

Fase ini terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Pendahuluan, yaitu siswa menyimak motivasi yang diberikan oleh guru bahwa yang akan dipelajari berkaitan atau bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari sehingga mereka semangat dalam belajar. Kemudian siswa menanggapi apersepsi yang dilakukan guru agar diketahui pengetahuan awal mereka terhadap konsep-konsep yang akan dipelajari.
- b. Kegiatan inti, yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah berikut : (1) Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang (2) Siswa mendapatkan pertanyaan open ended problems (3) Siswa berdiskusi bersama kelompok mereka masing-masing mengenai penyelesaian dari pertanyaan open ended problems yang telah diberikan oleh guru (4) Setiap kelompok siswa melalui perwakilannya, mengemukakan pendapat atau solusi yang ditawarkan kelompoknya secara bergantian (5) Siswa atau kelompok kemudian menganalisis jawaban-jawaban yang telah dikemukakan, mana yang benar dan mana yang lebih efektif
- c. Kegiatan akhir, yaitu siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari. Kemudian kesimpulan tersebut disempurnakan oleh guru.

3) Fase evaluasi

Fase ini dilakukan setelah berakhirnya KBM, siswa mendapatkan tugas perorangan atau ulangan harian yang berisi pertanyaan open ended problems yang merupakan evaluasi yang diberikan oleh guru.

Menurut (Huda, 2013, p. 280), aktivitas atau langkah-langkah kegiatan perlu diambil oleh guru dalam *Open ended learning* adalah:

- 1) Menghadapkan siswa pada problem terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa sampai pada sebuah solusi. Kegiatan ini dimulai dengan memberikan problem terbuka kepada siswa dan memberi kesempatan untuk melakukan segala sesuatu secara bebas dengan menekankan pada bagaimana siswa sampai pada sebuah solusi.
- 2) Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengkonstruksi permasalahannya sendiri, Pada langkah ini siswa dibimbing dan diarahkan untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan sehingga diharapkan siswa dapat menemukan sebuah pola untuk menyelesaikannya
- 3) Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai penyelesaian dan jawaban yang beragam Siswa diberikan kebebasan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan berbagai macam cara atau strategi dengan jawaban yang beragam sehingga diharapkan dapat melatih dan memunculkan sikap berpikir kritis siswa dengan penuh ide-ide dan gagasan-gagasan
- 4) Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya. Langkah yang terakhir yaitu siswa diminta untuk menyajikan hasil temuannya berupa berbagai macam strategi atau cara yang didapatkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan

C. Kelebihan dan Kekurangan *Open-Ended Learning*

Menurut (Shoimin, 2014, pp. 111-112), pembelajaran *open ended learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Kelebihannya, antara lain:
 - (1) Siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya;
 - (2) Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif;
 - (3) Siswa dengan kemampuan rendah dapat merespon permasalahan dengan cara mereka sendiri;
 - (4) Siswa secara intrinsik termotivasi untuk memberikan bukti atau penjelasan;
 - (5) Siswa memiliki banyak pengalaman untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan
- 2) Kekurangannya, antara lain:
 - (1) Membuat dan menyiapkan masalah yang bermakna bagi siswa bukanlah pekerjaan yang mudah;
 - (2) Mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami siswa sangat sulit sehingga banyak yang mengalami kesulitan bagaimana merespon permasalahan yang diberikan;
 - (3) Siswa dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka;
 - (4) Mungkin ada sebagian siswa yang merasa bahwa kegiatan belajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang dihadapi.

Menurut (Suherman et al., 2003, pp. 132-133), pembelajaran *open ended learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Kelebihannya, antara lain:
 - (1) Siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan ide;
 - (2) Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan ketrampilan matematis secara komprehensif;
 - (3) Siswa dari kelompok lemah sekalipun tetap memiliki kesempatan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri;
 - (4) Siswa secara intrinsik termotivasi untuk memberi bukti atau penjelasan; DAN
 - (5) Siswa memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.
- 2) Kelemahannya, antara lain:
 - (1) Membuat atau menyajikan situasi masalah fisika yang bermakna bagi siswa bukanlah pekerjaan mudah;
 - (2) Mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami siswa sangat sulit sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan bagaimana merespon permasalahan yang diberikan;
 - (3) Siswa dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka; dan
 - (4) Mungkin ada sebagian siswa yang merasa bahwa kegiatan belajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang mereka hadapi.

Referensi

- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamaludin dkk. (2015). *Pembelajaran Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusmaryono, Imam. (2013). *Kapita Selekta Pembelajaran Matematika*. Semarang: UNISSULA Press.
- Satriawati, G. (2007). *Pembelajaran dengan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP dalam Gelar dan Munasprianto (ed), Pendekatan Baru dalam Pembelajaran Sains dan Matematika Dasar*. Jakarta.: PIC UIN.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Suherman, E. dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI.

MODEL PEMBELAJARAN OSBORN

A. Definisi Model Pembelajaran Osborn

Model pembelajaran Osborn adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik brainstorming. Teknik brainstorming dipopulerkan oleh Alex F. Osborn dalam bukunya *Applied Imagination*. Istilah brainstorming mungkin istilah yang paling sering digunakan, tetapi juga merupakan teknik yang paling tidak banyak dipahami. Orang menggunakan istilah brainstorming untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah (Nurafifah et al., 2016, pp. 93-102). Metode Brainstorming adalah suatu metode atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat (Roestiyah, 2012, p. 73).

Model pembelajaran Osborn merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan pemikiran, ide-ide, imajinasi, keterampilan, keratifitas yang ada pada dalam diri peserta didik tersebut sebagai komponen utama dalam memecahkan suatu permasalahan. Dalam model pembelajaran Osborn peserta didik dituntut untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran sehingga pesera didik terpacu untuk menguasai materi pembelajaran yang menjadi topik bahasannya. Selain itu, model pembelajaran ini merupakan cara merekonstruksi suatu pemikiran agar dapat digunakan untuk mengemukakan ide atau gagasan dengan tepat dan merupakan perangkat fleksibel yang dapat diterapkan untuk menguji masalah-masalah dan isu-isu nyata.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Osborn

Langkah-langkah atau sintak model pembelajaran Osborn adalah sebagai berikut (Huda, 2017, p. 148) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Langkah-Langkah Pembelajaran Model Osborn

| Langkah | Kegiatan Siswa | Kegiatan Guru |
|-------------------------|--|--|
| Tahap Penemuan Tujuan | Memahami, mengidentifikasi tujuan dan tantangan soal | Menjelaskan tentang masalah yang dihadapi beserta dengan latar belakangnya, mengajak siswa untuk aktif dalam menyampaikan pemikirannya, dan menerapkan peraturan pokok bagi para anggota seperti mengemukakan pemecahan dengan cepat |
| Tahap Penemuan Fakta | Mengumpulkan fakta tentang masalah dan mengobservasi masalah seobjektif mungkin | Membimbing siswa untuk mengumpulkan data secara objektif dan menunjuk seorang penulis untuk mencatat apa yang disampaikan oleh anggota kelompok |
| Tahap Pemecahan Masalah | Menguji berbagai masalah untuk memisahkannya menjadi bagianbagian yang lebih kecil, seraya menguraikan masalah tersebut secara terbuka | Membimbing siswa untuk menguraikan masalah secara terbuka |

| | | |
|------------------------|---|--|
| Tahap Penemuan Gagasan | Menyampaikan berbagai pendapat dan saran sebanyakbanyaknya mengenai cara pemecahan masalah (brainstorming) | Menampung semua pendapat dan saran yang disampaikan siswa tanpa dikritik agar tidak menghambat kreativitas siswa |
| Tahap Penemuan Solusi | Mengevaluasi berbagai pendapat berdasar struktur atau faktor-faktor lain, menguji relevansinya, dan mencoret yang tidak relevan, serta bisa meminta argumen pendukung dari penyumbang saran | Membimbing siswa untuk dapat mengevaluasi pendapat atau saran dengan benar |
| Tahap Penerimaan | Pimpinan kelompok menyimpulkan beberapa alternatif pemecahan masalah yang telah disetujui dan menerapkannya untuk memecahkan masalah | Mengajak siswa untuk mengambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat |

Pendapat lain disampaikan oleh (Nurafifah et al., 2016, pp. 93-102), yang menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model Osborn, yaitu sebagai berikut:

1) Tahap Orientasi.

Tahap ini dilakukan pada proses belajar mengajar yaitu diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian motivasi, dan penyampaian model pembelajaran yang akan digunakan. Pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian apersepsi oleh guru dengan tanya jawab singkat mengenai materi yang telah lalu (luas bangun datar). Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 5-6 siswa dalam setiap kelompok. Guru membagikan LKS untuk tiap kelompok. Guru menyampaikan situasi yang ada pada LKS secara umum. Siswa memperhatikan arahan yang diberikan guru.

2) Tahap Analisis.

Tahap ini diisi dengan aktivitas pembelajaran mengerjakan LKS yang akan menuntun siswa membangun konsep materi pelajaran yang sedang dipelajari. Siswa di tiap kelompok mengidentifikasi setiap masalah yang diberikan dalam LKS, mengumpulkan data yang bisa diperoleh dari situasi yang diberikan. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok.

3) Tahap Hipotesis

Setelah dapat mengidentifikasi masalah yang diberikan, siswa mengungkapkan dan menuliskan gagasannya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Gagasan siswa tersebut ditulis dalam kolom pendapat. Siswa menuliskan gagasannya secara bergantian untuk suatu permasalahan.

4) Tahap Pengeraman

Siswa bekerja secara individual dalam kelompok masing-masing untuk merumuskan pemecahan masalah. Setelah itu, semua gagasan pemecahan masalah dari masing-masing siswa dituliskan dan didiskusikan dalam kelompok masing-masing. Guru memantau jalannya diskusi di tiap kelompok.

5) Tahap Sintesis

Guru membuat diskusi kelas, perwakilan masing-masing kelompok mengungkapkan dan menuliskan gagasan penyelesaian masalah yang paling tepat menurut masing-masing kelompok. Dari beberapa gagasan yang ada, siswa diajak untuk berfikir, manakah gagasan terbaik. Seringkali muncul gagasan

yang berbeda untuk satu masalah. Hal ini dikarenakan perbedaan cara berfikir dan kehati-hatian siswa dalam menyelesaikan masalah. Namun perbedaan gagasan inilah yang menjadikan siswa ingat dan tidak melakukan kesalahan di waktu yang akan datang.

6) Tahap Verifikasi

Setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan ketika terdapat perbedaan pendapat, gurumemutuskan gagasan mana yang terbaik yang diambil dan menghasilkan jawaban yang benar.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Osborn

Setiap metode, strategi dan model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk model pembelajaran Osborn ini. Menurut Nurafifah et al., (2016, pp. 93-102), kelebihan model pembelajaran osborn adalah siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, mengeluarkan pendapat dengan bebas tanpa takut disalahkan, memberikan kesempatan berdiskusi dan bekerjasama dengan teman sekelas.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran Osborn ini adalah membutuhkan banyak waktu untuk berdiskusi dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, sehingga dibutuhkan pengaturan waktu yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, model pembelajaran ini dapat diterapkan pada materi yang pengetahuan dasarnya sudah diberikan pada siswa. Siswa hanya harus sedikit mengonstruksi pengetahuan baru dari pengetahuan yang sudah diperoleh

Referensi:

- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurafifah, Luthfiyati; Nurlaelah, Elah dan Usdiyana, Dian. (2016). Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Masalah Matematis Siswa. *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 93-102
- Roestiyah N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

MODEL PEMBELAJARAN *OUTDOOR MATHEMATICS*

A. Definisi Model Pembelajaran *Outdoor Mathematics*

Model pembelajaran outdoor mathematics merupakan metode pengajaran dimana guru membimbing siswanya di luar kelas untuk menerapkan materi-materi matematika yang berhubungan dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, dengan tujuan untuk menghilangkan kesan negatif dan rasa bosan siswa terhadap matematika selama belajar di dalam kelas. Model pembelajaran ini sebenarnya bukan hal yang baru dalam matematika. Metode ini diadopsi dari istilah field study sehingga disebut juga sebagai kegiatan lapangan dalam pembelajaran matematika (Pambudi, 2001, p. 3). Model pembelajaran ini disebut juga dengan istilah kegiatan lapangan, yaitu merupakan cara mengajar guru dengan jalan membimbing murid ke suatu tempat di luar kelas (Suherman & Udin, 1992, p. 372).

Inti dari outdoor study adalah kegiatan pembelajaran di luar kelas dengan melihat langsung fenomena yang tentu saja harus berkaitan dengan topik yang guru ajarkan. Meskipun demikian, metode outdoor study tidak harus dilakukan di tempat-tempat wisata, tetapi juga dapat dilaksanakan setidaknya di lingkungan sekitar sekolah, seperti di taman sekolah dan sebagainya. Selain itu metode outdoor study dapat dilaksanakan dalam serangkaian kegiatan belajar mengajar siswa pada suatu mata pelajaran dalam satu semester. Meskipun metode seperti ini jarang diterapkan di sekolah-sekolah, tetapi setidaknya siswa dapat merasakan sendiri fenomena langsung sehingga materi dapat terserap dengan mudah

Melalui metode ini, guru berusaha memanfaatkan lingkungan (segala sesuatu yang berada di luar kelas) sebagai media dan sumber belajar matematika sehingga dapat mempelajari matematika dan menerapkannya dalam memecahkan persoalan diluar kelas (Pambudi, 2001, p. 320). Jika materi yang akan ditanamkan kepada siswa mengandung pemanfaatan lingkungan di luar kelas misalnya saja pengukuran benda, pengumpulan data, mengamati bentuk-bentuk benda, maka perlu dipersiapkan suatu pengajaran yang sesuai yaitu metode pembelajaran di luar kelas. Depdiknas mengemukakan bahwa belajar dengan menggunakan lingkungan di luar kelas memungkinkan siswa menemukan hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata, konsep dipahami melalui proses penemuan, pemberdayaan dan hubungan (Depdiknas, 1990, p. 9).

B. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran *Outdoor Mathematics*

(Pambudi, 2001, p. 4) menyatakan tujuan dari pembelajaran outdoor mathematics, antara lain:

- 1) Merangsang siswa dalam mempelajari matematika;
- 2) Agar siswa mengetahui bahwa matematika bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari;
- 3) Agar siswa mampu menerapkan dan memecahkan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari;
- 4) Menambah motivasi siswa dalam pembelajaran matematika karena mengalami suasana belajar yang berbeda dari biasanya.

Adapun manfaat yang bisa diperoleh dari penerapan metode pembelajaran outdoor mathematics, antara lain (Pambudi, 2001, p. 321):

- 1) Mendukung cara belajar siswa aktif (CBSA), karena siswa dapat dibimbing menerapkan perolehan materi selama belajar di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah di lapangan sehingga siswa tidak hanya menghayalkan materi;
- 2) Siswa dapat belajar sambil berekreasi (konsep learning by doing and refreshing) untuk menghilangkan rasa jenuh atau bosan selama belajar di dalam kelas;
- 3) Mengembangkan kehidupan demokratis dalam dunia pendidikan, seperti meningkatkan ketrampilan siswa dalam mengemukakan pendapat sesamanya, serta berinteraksi sosial yang sehat;
- 4) Meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dalam matematika.

Meskipun metode ini memiliki sejumlah manfaat, namun metode pembelajaran di luar kelas atau kegiatan lapangan memiliki kelemahan diantaranya (Suherman & Udin, 1992, p. 313) Kegiatan belajar banyak memerlukan waktu, baik persiapan pelaksanaannya maupun pembuatan laporannya; 2) Kegiatan lapangan dapat mengganggu jadwal pelajaran yang lain jika ada persiapannya yang kurang baik

B. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Outdoor Mathematics*

(Suherman & Udin, 1992, p. 313), menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran model outdoor mathematics memiliki beberapa langkah diantaranya;

- 1) Merumuskan tujuan yang hendak dicapai;
- 2) Menentukan konsep yang akan digunakan;
- 3) Membentuk beberapa kelompok (4-5 orang);
- 4) Memberi penjelasan teoritis;
- 5) Melatih siswa dalam perhitungan dan praktek (di dalam kelas);
- 6) Menentukan lokasi kegiatan lapangan;
- 7) Menentukan tugas-tugas yang dibebankan pada tiap kelompok termasuk membagi format isian dan observasi;
- 8) Mengawasi jalannya kegiatan dan memberi nasihat jika diminta; dan
- 9) Memberikan penilaian terhadap laporan hasil kegiatan.

Pambudi menyatakan ada dua cara menerapkan model outdoor mathematics di sekolah, yaitu:

- 1) Cara pertama adalah guru melaksanakan pembelajaran secara utuh di luar kelas. Adapun langkah-langkahnya, antara lain (Pambudi, 2005, pp. 25-31):
 - (1) Guru mengajak siswa ke tempat pembelajaran di luar kelas yang akan dituju, misalnya halaman sekolah;
 - (2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, membagikan LKS, serta peralatan yang diperlukan kegiatan kelompok;
 - (3) Guru memberikan tujuan pembelajaran, memberikan pengarahan mengenai objek pembelajaran, seperti tinggi pohon, luas dan keliling halaman sekolah dan sebagainya, serta tujuan setiap anggota dalam tiap kelompok;
 - (4) Guru menjelaskan dengan menggunakan papan tulis kecil atau gambar mengenai konsep yang akan diterapkan untuk menyelesaikan masalah di luar kelas;
 - (5) Guru menjelaskan cara menggunakan peralatan yang telah disiapkan, misalnya mengukur tinggi pohon dengan klinometer;
 - (6) Mempersilahkan setiap kelompok melaksanakan tugasnya masing-masing dengan mengingatkan batas waktu yang diberikan;
 - (7) Guru beserta teman sejawat melaksanakan pengamatan dan mengontrol semua aktivitas siswa di luar kelas;
 - (8) Guru mengajak siswa memasuki kelas setelah selesai melaksanakan pembelajaran di luar kelas;
 - (9) Guru mempersilahkan siswa membuat laporan (dapat dilakukan di dalam kelas atau menjadi pekerjaan rumah);
 - (10) Guru memberikan kesempatan kepada wakil tiap kelompok menyajikan laporan di depan kelas, serta mengarahkan terjadinya diskusi atau komunikasi yang aktif dan demokratis dalam kelas; dan
 - (11) Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan serta menutup pelajaran dengan memberikan post test.

- 2) Cara kedua adalah guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas terlebih dahulu, kemudian melanjutkan pembelajaran di luar kelas. Adapun langkah- langkah pembelajarannya sebagai berikut (Pambudi, 2000, pp. 733-741):
 - (1) Di dalam kelas:
 - a) Guru memberikan tujuan pembelajaran.
 - b) Guru menjelaskan konsep yang akan diterapkan untuk menyelesaikan masalah di luar kelas.
 - c) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok (4-5 orang)
 - d) Guru membagikan dan menjelaskan tentang cara mengisi LKS kepada setiap kelompok.
 - e) Guru membagikan dan menjelaskan cara menggunakan peralatan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah di luar kelas kepada setiap kelompok.
 - f) Kemudian Guru mengajak siswa ke tempat pembelajaran di luar kelas yang akan dituju.
 - (2) Di luar kelas:
 - a) Guru mempersilahkan setiap kelompok melaksanakan tugasnya masing-masing dengan mengingatkan batas waktu yang ditentukan.
 - b) Guru beserta teman sejawat melaksanakan pengamatan dan mengontrol semua aktivitas siswa di luar kelas.
 - c) Guru mempersilahkan siswa membuat laporan (dapat dilakukan di dalam kelas atau menjadi pekerjaan pekerjaan rumah).
 - d) Guru mengajak siswa memasuki kelas setelah selesai melaksanakan pembelajaran di luar kelas
 - (3) Di dalam kelas:
 - a) Guru memberikan kesempatan kepada wakil tiap kelompok menyajikan laporan di depan kelas, serta mengarahkan terjadinya diskusi atau komunikasi yang aktif dan komunikasi dalam kelas
 - b) Guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan serta menutup pelajaran dengan memberikan post-test

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Outdoor Mathematics*

Setiap metode, strategi dan model pembelajaran sudah tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk model pembelajaran outdoor mathematics. Menurut (Vera, 2012, pp. 47-51), kelebihan model pembelajaran outdoor termasuk outdoor mathematics, antara lain:

- 1) Mendorong motivasi belajar.
Dorongan motivasi belajar ini timbul karena kegiatan belajar di luar kelas menghilangkan batas ruang belajar siswa dan membuat suasana belajar yang baru;
- 2) Suasana belajar yang menyenangkan.
Pembelajaran di luar kelas dapat memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Guru dapat bereksplorasi dalam menciptakan suasana belajar seperti menjelajah, observasi dan lain sebagainya;
- 3) Mampu mengasah aktivitas fisik dan kreativitas para siswa;
- 4) Bisa menggunakan media konkret dan memahami lingkungan yang ada di sekitarnya;
- 5) Mendorong para siswa menguasai keterampilan social;
- 6) Mendorong para siswa mempunyai keterampilan studi dan membuat mereka menekuni budaya kerja keras;
- 7) Keterampilan bekerja kelompok.
Hampir semua materi yang diajarkan di luar kelas dilakukan secara berkelompok untuk memudahkan fungsi kontrol guru terhadap siswa;
- 8) Tidak memerlukan peralatan banyak;
- 9) Lahirnya hasil belajar yang sifatnya permanen di otak;

10) Mendekatkan hubungan emosional antara guru dan siswa.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Para siswa bisa bermain ke mana-mana karena berada di alam bebas;
- 2) Gangguan konsentrasi;
- 3) Kurang tepat waktu (waktu banyak tersita), biasanya lebih sering terjadi saat dalam perjalanan ke lokasi outdoor;
- 4) Pengelolaan kelas yang lebih sulit;
- 5) Lebih banyak praktek dan minim teori; dan
- 6) Bisa terserang panas atau dingin.

Referensi:

- Depdiknas. (1990). Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. Dirjen Dikdasmen. Jakarta.
- Pambudi, Didik S. (2001b). Sikap Guru-guru Jember Terhadap Metode Pembelajaran Matematika di Luar Kelas. *Jurnal Teknologi Pembelajaran. P. MIPA FKIP Universitas Jember.*
- Pambudi, Didik S. (2001a). Dampak Pembelajaran Matematika di Luar Kelas Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Saintifika. P. MIPA FKIP Universitas Jember.*
- Pambudi, Didik S. (2005). Dampak Pembelajaran Matematika di Luar Kelas Terhadap Peningkatan Aktivitas, Kreativitas dan Sikap Demokratis Siswa. *Jurnal Pancaran Pendidikan. P. MIPA FKIP Universitas Jember. Jember.*
- Pambudi, Didik S. (2000). Dampak Pembelajaran Matematika di Luar Kelas Terhadap Perubahan Sikap Siswa. *Jurnal Pancaran Pendidikan. P. MIPA FKIP Universitas Jember. Jember.*
- Suherman, E dan Udin S. W. (1992). *Modul D-3: Strategi Belajar Mengajar Matematika.* Jakarta: Depdikbud.
- Vera, Adelia. (2012). *Metode Mengajar di Luar Kelas (Outdoor Study).* Yogyakarta: Diva Press.

METODE PEMBELAJARAN *PAIR CHECK*

A. Definisi Metode Pembelajaran *Pair Check*

Pair check merupakan metode pembelajaran berkelompok antar dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Metode ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntun kemandirian dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan. Metode ini juga melatih tanggung jawab sosial peserta didik, kerja sama, dan kemampuan memberi penilaian (Huda, 2014: 210). Metode ini dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990 untuk melatih setiap pasangan untuk berlomba-lomba memenangkan tugas atau permainan secara kelompok dan cerdas (Maufur, 2009: 96).

Model pembelajaran ini bertujuan untuk melatih rasa social siswa, kerja sama, dan kemampuan memberi penilaian, meningkatkan kemampuan siswa dalam menuangkan ide, pikiran, pengalaman, dan pendapatnya dengan benar serta memungkinkan siswa untuk saling memberikan saran (Komalasari, 2010: 4). Dalam model pembelajaran tipe ini guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.

B. Kaidah Melaksanakan *Pair Check*

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran *pair check*, diantaranya (Shoimin, 2014, p. 120):

- 1) Siapkan soal berjumlah genap, dengan memerhatikan alokasi waktu yang tersedia. Soal nomor 1 dan 2 harus memiliki tingkat kesulitan dan bentuk yang sama, begitu seterusnya dengan soal nomor 3 dan 4, 5 dan 6, 7 dan 8, dan seterusnya;
- 2) Pada LKS sebaiknya peranan setiap pasangan dan anggota pasangan (*partner*) harus jelas, terutama saat strategi ini baru dikenalkan pada siswa agar tidak terjadi kebingungan dalam berbagi tugas;
- 3) Modelkan atau bimbing semua kelompok secara klasikal untuk menerapkan langkah-langkah strategi *pair checks* ini dalam pembelajaran pertama untuk soal nomor 1 dan 2 (dua pertanyaan pertama);
- 4) Contohkan bagaimana cara mengamati, membimbing, dan memotivasi *partner* saat mereka berpasangan;
- 5) Modelkan perbedaan memberi bimbingan dengan memberikan jawaban kepada *partner*. Ingat, setiap *partner* tidak boleh memberi jawaban atau membantu mengerjakan secara langsung saat mereka berpasangan mengerjakan soal;
- 6) Gunakan hanya satu LKS dan 1 pensil untuk setiap pasangan. Jadi diatas meja mereka hanya ada 1 LKS yang harus dikerjakan, dan satu pensil untuk menulis. Ini dilakukan untuk mengefektifkan proses pembelajaran saat berpasangan.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode *Pair Check*

Metode pembelajaran *pair check* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif bercirikan bahwa siswa bekerja sama untuk mengerjakan tugas-tugas akademiknya dalam suatu kelompok kecil yang heterogen. Dalam pembelajaran jenis ini ada beberapa tahapan yang harus ditempuh, diantaranya yaitu (Rusman, 2013, p. 212-214):

- 1) Penjelasan materi.
Tahap ini merupakan tahap penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran;
- 2) Belajar kelompok.
Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya;
- 3) Penilaian.

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya.

4) Pengakuan tim.

Penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, berupa harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

(Huda, 2014, pp. 211-213) dan (Shoimin, 2014, p. 119), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran metode *pair check*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagilah siswa di kelas ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 orang;
- 2) Bagi lagi kelompok-kelompok siswa anda tersebut menjadi pasangan-pasangan. Jadi akan ada partner A dan partner B pada kedua pasangan;
- 3) Berikan setiap pasangan ini beberapa soal untuk dikerjakan;
- 4) Berikutnya, berikan kesempatan kepada partner A untuk mengerjakan soal nomor 1, sementara partner B mengamati, memberi motivasi, membimbing (bila diperlukan) partner A selama mengerjakan soal nomor 1 tersebut;
- 5) Selanjutnya bertukar peran, partner B mengerjakan soal nomor 2, dan partner A mengamati, memberi motivasi, membimbing (bila diperlukan) partner A selama mengerjakan soal nomor 2 tersebut;
- 6) Setelah 2 soal terselesaikan, maka pasangan tersebut mengecek hasil pekerjaan mereka berdua dengan pasangan lain yang satu kelompok dengan mereka;
- 7) Setiap kelompok yang memperoleh kesepakatan merayakan keberhasilan mereka, atau guru memberikan penghargaan. Guru dapat memberikan pembimbingan bila kedua pasangan di dalam kelompok tidak menemukan kesepakatan;
- 8) Langkah nomor 4, 5, dan 6 diulang lagi untuk menyelesaikan soal nomor 3 dan 4, demikian seterusnya sampai semua soal selesai dikerjakan setiap kelompok.

Menurut (Aqib, 2014, p. 34), langkah-langkah model pembelajaran *pair check* dalam pelaksanaannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

- 1) Berkerja Berpasangan
- 2) Pelatih Mengecek
- 3) Pelatih Memuji
- 4) Bertukar Peran
- 5) Pasangan mengecek
- 6) Tim menyatakan suka cita bersama
- 7) Penegasan guru

Untuk melaksanakan strategi pembelajaran *pair-check* ini dalam model pembelajaran kooperatif yang laksanakan, dapat diikuti langkah-langkah umum berikut ini:

- 1) Membagi siswa di kelas anda ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 orang;
- 2) Bagi lagi kelompok-kelompok siswa tersebut menjadi pasangan-pasangan. Jadi akan ada partner A dan partner B pada kedua pasangan;
- 3) Berikan setiap pasangan ini sebuah LKS untuk dikerjakan. LKS terdiri dari beberapa soal atau permasalahan (jumlahnya genap);
- 4) Berikutnya, berikan kesempatan kepada partner A untuk mengerjakan soal nomor 1, sementara partner B mengamati, memberi motivasi, membimbing (bila diperlukan) partner A selama mengerjakan soal nomor 1 tersebut;
- 5) Selanjutnya bertukar peran, partner B mengerjakan soal nomor 2, dan partner A mengamati, memberi motivasi, membimbing (bila diperlukan) partner A selama mengerjakan soal nomor 2 tersebut;

- 6) Setelah 2 soal terselesaikan, maka pasangan tersebut mengecek hasil pekerjaan mereka berdua dengan pasangan lain yang satu kelompok dengan mereka;
- 7) Setiap kelompok yang memperoleh kesepakatan (sama pendapat/cara memecahkan masalah/menyelesaikan soal) merayakan keberhasilan mereka, atau guru memberikan penghargaan (reward). Guru dapat memberikan pembimbingan bila kedua pasangan di dalam kelompok tidak menemukan kesepakatan; dan
- 8) Langkah nomor 4, 5, dan 6 diulang lagi untuk menyelesaikan soal nomor 3 dan 4, demikian seterusnya sampai semua soal pada LKS selesai dikerjakan setiap kelompok.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Pair Check*

Setiap model atau metode pembelajaran termasuk pair check memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. (Huda, 2014, pp. 210-211) menjelaskan kelebihan metode pair check, antara lain:

- 1) Meningkatkan kerjasama antar peserta didik;
- 2) Meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran; dan
- 3) Melatih peserta didik berkomunikasi dengan baik dengan teman sebangkunya

Sedangkan kelemahannya menurut Huda, antara lain memerlukan banyak waktu dan kesiapan peserta didik untuk menjadi pelatih dan partner yang jujur dan memahami soal dengan baik.

Menurut (Shoimin, 2014, p. 120), kelebihan model pembelajaran *pair checks* adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih siswa untuk bersabar, yaitu dengan memberikan waktu bagi pasangan untuk berpikir dan tidak langsung memberikan jawaban (menjawabkan) soal yang bukan tugasnya;
- 2) Melatih siswa untuk bersikap terbuka terhadap kritik atau saran yang membangun dari pasangannya atau dari pasangan lainnya dalam kelompoknya, yaitu, saat mereka saling mengecek hasil pekerjaan pasangan lain dikelompoknya;
- 3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk membimbing orang lain (pasangannya);
- 4) Melatih siswa untuk bertanya atau meminta bantuan kepada orang lain (pasangannya) dengan cara yang baik (bukan meminta jawaban, tapi lebih kepada cara-cara mengerjakan soal/menyelesaikan masalah);
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menawarkan bantuan atau bimbingan pada orang lain dengan cara yang baik;
- 6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menjaga ketertiban kelas (menghindari keributan yang mengganggu suasana belajar);
- 7) Belajar menjadi pelatih dengan pasangannya; dan
- 8) Menciptakan saling kerja sama di antara siswa. i. Melatih dalam berkomunikasi.

Sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang lebih lama; dan membutuhkan keterampilan siswa untuk menjadi pembimbing pasangannya, dan kenyataannya setiap partner pasangan bukanlah siswa dengan kemampuan belajar yang lebih baik. Jadi, kadang-kadang fungsi pembimbingan tidak berjalan dengan baik.

Referensi:

- Aqib, Zainal. (2013). *Model–Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Ditama.
- Maufur, Hasan Fauzi. (2009). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. PT. Semarang: Sindur Press.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

STRATEGI PEMBELAJARAN *PEER LESSON*

A. Definisi Model Pembelajaran *Peer Lesson*

Strategi *peer lesson* merupakan suatu strategi pembelajaran active learning. Strategi ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap tanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi pelajaran kepada kelompok lain.

Pada strategi *peer lesson* siswa diajak untuk turut aktif baik di dalam maupun di luar kelas, mereka diberi kesempatan untuk memilih strategi apa yang siswa menguasai pelajaran untuk dipresentasikan kepada temannya. Dengan adanya belajar dari teman siswa dapat belajar secara aktif, di dalam dan luar kelas dan mereka mempunyai tanggung jawab untuk mendiskusikan dan mengajarkan materi pelajaran kepada teman lain, sehingga mereka untuk lebih giat belajar baik secara mandiri maupun kelompok. Dengan demikian hasil belajar akan lebih maksimal.

Peer lessons merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui kegiatan presentasi kelompok, tanya jawab, penyampaian pendapat, serta pemecahan suatu permasalahan melalui diskusi dengan teman. Semua kegiatan tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan strategi *peer lesson* setiap siswa diajak untuk turut aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan demikian siswa dapat belajar lebih menyenangkan sehingga prestasi belajarnya diharapkan bisa lebih optimal.

Peer lesson secara etimologis adalah belajar sesama teman, dan menurut terminologis *Peer Lessons* adalah seseorang atau beberapa orang siswa yang ditunjuk oleh guru sebagai pembantu guru dalam melakukan bimbingan terhadap teman sekelas. Menurut Zaini et al., strategi *peer lesson* ini baik digunakan untuk menggairahkan kemauan peserta didik untuk mengajarkan materi kepada temannya. Jika selama ini ada pameo yang mengatakan bahwa metode belajar yang paling baik adalah mengajarkan kepada orang lain, maka strategi ini akan sangat membantu peserta didik di dalam mengajarkan materi kepada teman-teman sekelas (Zaini et al., 2008, p. 62).

Peer lessons merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui kegiatan presentasi kelompok, tanya jawab, penyampaian pendapat, serta pemecahan suatu permasalahan melalui diskusi dengan teman. Semua kegiatan tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan strategi ini setiap siswa diajak untuk turut aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan demikian siswa dapat belajar lebih menyenangkan sehingga prestasi belajarnya diharapkan bisa lebih optimal.

B. Manfaat Strategi Pembelajaran *Peer Lessons*

Menurut Siberman dan Zaini telah mengemukakan pendapatnya bahwa manfaat dari strategi *peer lesson* di bawah ini adalah :

1) Otak bekerja secara aktif.

Dengan strategi *peer lesson* siswa diajak belajar secara aktif baik di dalam maupun di luar kelas, mereka diberi kesempatan untuk memilih strategi apa yang mereka inginkan dan mereka juga mempunyai tanggung jawab menguasai pelajaran untuk dipresentasikan atau diajarkan kepada temannya (Silbermen, 2004, p. 27).

2) Hasil belajar yang maksimal.

Dengan strategi *peer lesson* peserta didik dapat belajar secara aktif, di dalam dan di luar kelas dan mereka mempunyai tanggung jawab untuk mendiskusikan dan mengajarkan materi pelajaran kepada teman yang

lain, sehingga mendorong mereka untuk lebih giat belajar baik secara mandiri maupun kelompok. Dengan demikian hasil belajar akan lebih maksimal (Zaini et al., 2008).

- 3) Tidak mudah melupakan materi pelajaran.
Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Dan dalam strategi *peer lesson* ini siswa diajak serta untuk aktif dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian akan membuahkan hasil belajar yang langgeng.
- 4) Proses pembelajaran yang menyenangkan.
Strategi *peer lesson* merupakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Dengan belajar aktif ini peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana menyenangkan (Silbermen, 2004, p. 29).
- 5) Otak dapat memproses informasi dengan baik.
Otak tidak akan dapat memproses informasi yang masuk kalau otak itu tidak dalam kondisi hidup, maka otak memerlukan sesuatu yang dapat dipakai untuk menghubungkan antara informasi yang baru diajarkan dengan informasi yang telah dimiliki (Zaini et al., 2008, p. 62).

C. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Peer Lesson*

Menurut (Zaini et al., 2008, p. 63), Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi *peer lesson* adalah sebagai berikut:

- 1) Bagilah siswa menjadi sub-sub kelompok. Buatlah sub-sub kelompok dengan jumlah yang sesuai dengan topic yang akan diajarkan.
- 2) Tiap kelompok kecil diberi tugas untuk mempelajari satu topic materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain.
- 3) Minta tiap kelompok untuk menyusun cara dalam menyajikan atau mengajarkan topik mereka kepada siswa lain. Sarankan kepada mereka untuk menghindari cara mengajar sistem ceramah atau semacam pembacaan laporan. Doronglah mereka untuk menjadikan pengalaman belajar sebagai pengalaman yang aktif bagi siswa.
- 4) Kemukakan beberapa saran berikut ini:
 - (1) Sediakan media visual;
 - (2) Menyiapkan media pengajaran yang diperlukan;
 - (3) Menggunakan contoh-contoh yang relevan;
 - (4) Melibatkan teman dalam proses pembelajaran, misalnya melalui diskusi, permainan, kuis, studi kasus, dan lain-lain; dan
 - (5) Memberi kesempatan kepada yang lain untuk bertanya
- 5) Beri siswa waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 6) Setiap kelompok menyampaikan materi sesuai tugas yang telah diberikan.
- 7) Setelah semua kelompok melaksanakan tugas, beri kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Peer Lesson*

Seperti metode atau strategi pembelajaran yang lain, strategi pembelajaran *peer lesson* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut (Lie, 2007, pp. 13-14), Adapun kelebihan dari strategi *Peer Lesson* diantaranya adalah:

- 1) Siswa diajarkan untuk mandiri, dewasa dan punya rasa setia kawan yang tinggi. Artinya dalam pelaksanaan pembelajaran, anak yang dianggap pintar bisa mengajari atau menjadi tutor bagi siswa yang kurang pandai atau ketinggalan.
- 2) Siswa lebih mudah dan leluasa dalam menyampaikan masalah yang dihadapi sehingga siswa yang bersangkutan terpacu semangatnya untuk mempelajari materi ajar dengan baik.
- 3) Membuat siswa yang kurang aktif menjadi aktif karena tidak malu lagi untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat secara bebas.
- 4) Membantu siswa yang kurang mampu atau kurang cepat menerima pelajaran dari gurunya. Kegiatan tutor sebaya bagi siswa merupakan kegiatan yang kaya akan pengalaman yang sebenarnya merupakan kebutuhan siswa itu sendiri. Karena lebih menekankan pada kepercayaan seorang teman.
- 5) Tutor maupun yang ditutori sama-sama diuntungkan, bagi tutor akan mendapat pengalaman, sedang yang ditutori akan lebih kreatif dalam menerima pelajaran.
- 6) Strategi ini siswa bisa memperoleh pengetahuan baru dan melatih keterampilan penting melalui berbagi pribadi, kesadaran individu dan sosial, pembelajaran kelompok terfokus, dan wawasan sebelumnya siswa dan pengetahuan.
- 7) Mengajak siswa untuk belajar aktif tanpa adanya faktor pendorong dari guru dan guru disini hanya menjadi pendamping.
- 8) Untuk menjadikan siswa penuh perhatian, pendengar aktif, dan memberikan umpan balik positif.
- 9) Strategi ini akan menguntungkan siswa di seluruh kehidupan mereka saat mereka mengembangkan keterampilan untuk berkolaborasi dan informasi menguraikan.

Adapun kekurangan strategi *Peer Lesson* adalah:

- 1) Tidak semua siswa dapat menyampaikan materi dengan jelas kepada temannya.
- 2) Tidak semua siswa dapat menjawab pertanyaan temannya.
- 3) Terkadang ada siswa yang menyepelekan, karena yang mengajar adalah teman sendiri.

Referensi

- Anita, Lie. (2007). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Silberman, Melvin L. (2004). *Active Learning*. Bandung: Nusa Media dan Nuansa.
- Zaini, H., Munthe, B. dan Aryani, S.A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

METODE PEMBELAJARAN *PEER TUTORIAL*

A. Definisi Model Pembelajaran *Peer Tutorial*

Peer Tutoring (Tutor Sebaya) adalah seorang siswa pandai yang membantu belajar siswa lainnya dalam tingkat kelas yang sama” (Djalil et al., 2016, p. 38). Model pembelajaran tutor sebaya merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Tutor sebaya merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan cara memperdayakan kemampuan siswa yang memiliki daya serap yang tinggi. Siswa tersebut mengajarkan materi atau latihan kepada temantemanya yang belum paham atau memiliki daya serap yang rendah. Pembelajaran ini mempunyai kelebihan ganda yaitu siswa yang mendapat bantuan lebih efektif dalam menerima materi sedangkan bagi tutor merupakan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan diri (Anas, 2014).

Peer Tutoring (Tutor Sebaya) merupakan salah satu dari strategi pembelajaran yang berbasis active learning. Beberapa ahli percaya bahwa satu pelajaran benar-benar dikuasai hanya apabila peserta didik mampu mengajarkan pada peserta didik lainnya. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan dan mendorong pada peserta didik mempelajari sesuatu dengan baik, dan pada waktu yang sama ia menjadi nara sumber bagi yang lain. Pembelajaran peer teaching merupakan cara yang efektif untuk menghasilkan kemampuan mengajar teman sebaya (Silberman, 2001, p. 157).

Dipandang dari tingkat partisipasi aktif siswa, keuntungan belajar secara berkelompok dengan tutor sebaya mempunyai tingkat partisipasi aktif siswa lebih tinggi (Harsanto, 2007, p. 43). Menurut Thomson bahwa proses belajar tidak harus berasal dari guru ke siswa, melainkan dapat juga siswa saling mengajar sesama siswa lainnya (Hidayati dkk., 2008, p. 7). Pengajaran oleh rekan sebaya (peer teaching) ternyata lebih efektif dari pada pengajaran oleh guru. Hal ini disebabkan latar belakang, pengalaman para siswa mirip satu dengan lainnya dibanding dengan skemata guru (Lie, 2004, p. 30).

Menurut Arikunto, tutor sebaya adalah seseorang atau beberapa orang siswa yang ditunjuk oleh guru sebagai pembantu guru dalam melakukan bimbingan terhadap kawan sekelas. Pertimbangan dalam memilih tutor perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut (Arikunto, 1992, pp. 62-63):

- 1) Tutor dapat diterima (disetujui) oleh mayoritas siswa sehingga siswa tidak mempunyai rasa takut atau enggan untuk bertanya kepadanya;
- 2) Tutor dapat menerangkan bahan yang akan diajarkan yang dibutuhkan oleh siswa yang lain dalam kegiatan belajar mengajar;
- 3) Tutor tidak tinggi hati, kejam atau keras hati terhadap sesama kawan; dan
- 4) Tutor mempunyai daya kreativitas yang cukup untuk memberikan bimbingan yaitu dapat menerangkan pelajaran kepada kawannya

Tujuan penggunaan metode *peer tutoring* dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Dapat mengatasi keterbatasan media atau alat pembelajaran;
- 2) Dengan adanya kelompok guru bertugas sebagai fasilitator karena kesulitan yang dihadapi kelompok/siswa dapat diatasi melalui tutor sebaya yang ditunjuk guru karena kepandaianya;
- 3) Dengan kerja kelompok anak yang kesulitan dapat dibantu dengan tutor sebaya tanpa perasaan takut atau malu;
- 4) Dapat meningkatkan partisipasi dan kerjasama siswa serta belajar bertanggung jawab;
- 5) Dengan belajar kelompok tutor sebaya melatih siswa untuk belajar bersosialisasi; dan
- 6) Menghargai orang lain

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode *Peer Tutoring*

Pelaksanaan *peer tutoring* menurut (Semiawan, 2000, pp. 69-70), terdiri atas dua jenis yaitu *peer tutoring* dilaksanakan di dalam kelas dan di luar kelas. Jika *peer tutoring* dilaksanakan di sekolah, amak tahapannya sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa yang pandai disuruh mempelajari suatu topik;
- 2) Guru memberi penjelasan umum tentang topik yang akan dibahasnya;
- 3) Kelas dibagi dalam kelompok dan siswa yang pandai disebar ke setiap kelompok untuk memberikan bantuannya;
- 4) Guru membimbing siswa yang perlu mendapat bimbingan khusus;
- 5) Jika ada masalah yang tidak terpecahkan, siswa yang pandai meminta bantuan kepada guru; dan
- 6) Guru mengadakan evaluasi

Jika *peer tutorial* dilaknakan di luar kelas, maka tahapannya adalah:

- 1) Guru menunjukkan siswa yang pandai untuk memimpin kelompok belajar di luar kelas;
- 2) Tiap siswa disuruh bergabung dengan siswa yang pandai itu, seusai dengan minat, jenis kelamin, jarak tempat tinggal, dan pemerataan jumlah anggota kelompok;
- 3) Guru memberi tugas yang harus dikerjakan para siswa di rumah;
- 4) Pada waktu yang telah ditentukan hasil kerja kelompok dibahas di kelas;
- 5) Kelompok yang berhasil baik diberi penghargaan;
- 6) Sewaktu-waktu guru berkunjung ke tempat seusai berdiskusi; dan
- 7) Tempat diskusi dapat berpindah-pindah (bergilir).

Menurut (Zaini, 2002, p. 2), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *peer tutoring*, adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih materi yang memungkinkan materi tersebut dapat dipelajari siswa secara mandiri;
- 2) Bagilah para siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, sebanyak sub-sub materi yang akan disampaikan guru. Siswa-siswa pandai disebar dalam setiap kelompok dan bertindak sebagai tutor sebaya;
- 3) Masing-masing kelompok diberi tugas mempelajari satu sub materi. Setiap kelompok dibantu oleh siswa yang pandai sebagai tutor sebaya;
- 4) Beri mereka waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas;
- 5) Setiap kelompok melalui wakilnya menyampaikan sub materi sesuai dengan tugas yang telah diberikan. Guru bertindak sebagai nara sumber utama;
- 6) Setelah semua kelompok menyampaikan tugasnya secara berurutan sesuai dengan urutan sub materi, beri kesimpulan dan klarifikasi seandainya ada pemahaman siswa yang perlu diluruskan.

Agar model pembelajaran tutor sebaya mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan, Miler dalam (Djalil et al., 2016, p. 38), menuliskan saran penggunaan tutor sebaya sebagai berikut:

- 1) Mulailah dengan tujuan yang jelas dan mudah dicapai;
- 2) Jelaskan tujuan itu kepada seluruh siswa (kelas);
- 3) Siapkan bahan dan sumber belajar yang memadai;
- 4) Gunakan cara yang praktis;
- 5) Hindari kegiatan pengulangan yang telah dilakukan guru;
- 6) Pusatkan kegiatan tutorial pada keterampilan yang akan dilakukan tutor;
- 7) Berikan latihan singkat mengenai yang akan dilakukan tutor;
- 8) Lakukanlah pemantauan terhadap proses belajar yang terjadi melalui tutor sebaya; dan
- 9) Jagalah agar siswa yang menjadi tutor tidak sombong.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Peer Tutorial*

Suparno (2014) menjelaskan beberapa keuntungan dari model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Tutoring sebaya menghilangkan ketakutan yang sering disebabkan oleh perbedaan umur, status, dan latar belakang antara siswa dengan guru. Antar siswa lebih mudah kerja sama dan komunikasi;
- 2) Lebih mungkin terjadi pembelajaran personal, antara teman dengan teman;
- 3) Si tutor sendiri akan mendapatkan pengertian lebih dalam dan juga menaikkan harga dirinya karena mampu membantu teman;
- 4) Tutor teman akan lebih sabar daripada guru terhadap siswa yang lamban dalam belajar;
- 5) Lebih efektif daripada pelajaran biasa karena siswa yang lemah akan dibantu tepat pada kekurangannya. Dan siswa yang lemah dapat terus terang memberi tahu tutornya mana yang belum jelas, tanpa malu-malu;
- 6) Tutor sebaya secara klasikal adalah lebih membimbing dan mengontrol siswa secara klasikal, tidak memandang siswa dalam kondisi homogen ataupun heterogen; dan
- 7) Dapat meningkatkan ataupun menumbuhkan motivasi siswa agar dapat menjadi yang lebih baik.

Sedangkan kelemahannya adalah siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan kemampuan siswa dan siswa masih cenderung malu untuk menanyakan suatu permasalahan walaupun dengan tutor sebayanya.

Referensi:

- Anas, M. (2014). *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Pustaka Hulwa.
- Arkunto, Suharsimi . (1992). *Pengelolaan Kelas dan Siswa*. Jakarta: Rajawali.
- Djalil, Aria; Winataputra, Udin S; Andayani, Wardani. I.G.A.K. (2016). *Pembelajaran Kelas Rangkap*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Harsanto, Ratno. (2007). *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hidayati, Mujinem, Anwar Senen. (2008). *Penngeembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Semiawan, Conny. (2000). *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: PT Gramedia.
- Suparno, Paul. (2007). *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivitas & Menyenangkan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Yamin, Martinis. (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

MODEL PEMBELAJARAN PHYSICAL SELF-ASSESSMENT

A. Definisi Model Pembelajaran *Physical Self-Assessment*

Model *Physical Self-Assessment* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai penilaian diri sendiri. Pembelajaran dengan metode ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa atas materi pelajaran yang diberikan atau sejauh mana hasil belajar yang telah dicapai oleh mereka. Strategi ini dapat menjadi strategi yang menarik dan menyenangkan, dapat juga digunakan sebagai cara mengubah aktivitas kelas.

Model *Physical Self-Assesment* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*Active Learning*). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai jumlah isi pelajaran yang telah mereka serap dan pelajari atau untuk memodifikasi keyakinan dan pendapat yang mereka pegang sebelumnya. Model ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi yang telah dipelajari. Selain itu tipe ini juga melatih siswa untuk berbicara di hadapan guru dan teman-temannya, berani mengemukakan pendapat, bahkan menjelaskan seberapa persen bahan pelajaran yang telah dipelajari mampu diserapnya.

Model Pembelajaran *Physical Self-Assessment* merupakan strategi yang mudah untuk mendapatkan partisipasi yang luas dalam kelas dan pertanggung jawaban individual. Strategi ini dapat menjadi strategi yang menarik dan menyenangkan, disamping itu dapat digunakan sebagai cara merubah aktivitas kelas. Dengan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Pembelajaran dengan strategi *physical self-assessment* ini menggunakan trik-trik tertentu pernyataan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Siswa juga dituntut untuk mampu berbagi sikap mereka tentang suatu materi pembelajaran melalui penilain diri. Dengan kata lain seorang guru harus mampu mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan peserta didik atas materi pelajaran yang telah disajikan.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Strategi *Physical Self-Assessment*

Menurut (Zaini et al., 2008, p. 72), pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *physical self-assessment* terdiri atas beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Buatlah beberapa pernyataan yang akan dipakai untuk menilai siswa. Contohnya : “Saya telah paham tentang pengertian perundang-undangan”
- 2) Atur ruangan sedemikian rupa atau pinggirkan kursi dan meja, kalau ada, kemudian mintalah siswa untuk berdiri di belakang kelas
- 3) Tuliskan angka 1-5 pada sepotong kertas, usahakan ukurannya cukup besar untuk skala penilaian
- 4) Tempel kan angka–angka tersebut pada tempat yang terpisah di dalam kelas. Jelaskan bahwa arti angka 1-5 tersebut adalah sebagai berikut : 1 = Sangat Tidak setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Tidak yakin / tidak tahu 4 = Setuju 5 = Sangat setuju
- 5) Setiap pernyataan dibacakan, siswa diminta untuk berkumpul di sekitar angka yang menurut mereka sesuai dengan kondisi mereka, anjurkan siswa untuk menilai diri sendiri
- 6) Setelah semua siswa menentukan pilihan masing-masing, tanyakan mengapa mereka memilih angka tersebut
- 7) Setelah mendengar beberapa pendapat dari mereka,beri kesempatan siswa untuk berpindah sekiranya mereka menghendaki.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran aktif tipe *Physical Self-Assesment* ini menurut (Silberman, 2009, p. 266) dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Buatlah satu pertanyaan atau lebih yang menilai peserta didik berubah.

- 2) Singkirkan kursi-kursi atau bangkubangku ke satu sisi dan perintahkan peserta didik duduk di belakang ruangan.
- 3) Buatlah skala rating angka dari 1-5 di depan ruangan dengan menggunakan papan tulis atau menempatkan angka di dinding.
- 4) Jelaskan bahwa pernyataan akan dibaca di depan kelas.
- 5) Setelah peserta didik mendengar, mereka harus berdiri di depan rating angka yang paling cocok dengan penilaian dirinya. Gunakan skala berikut ini: 1 = sangat tidak setuju 2 = tidak setuju 3 = tidak yakin 4 = setuju 5 = sangat setuju
- 6) Ketika setiap pernyataan dibaca, peserta didik harus pindah tempat di ruang yang paling cocok dengan penilaian dirinya. Doronglah peserta didik untuk menilai dirinya secara realistis. Tunjukkan beberapa faktor yang mungkin membuat sedikit perubahan atau tidak berubah, factor-faktor itu termasuk tingkat pengetahuan dan keterampilan sebelumnya, perlunya latihan dan waktu yang lebih, dan seterusnya.
- 7) Kemudian bentuk garis di depan dengan beragam posisi, ajaklah beberapa peserta didik untuk berbagi mengapa mereka memilih rating tersebut. Garis bawahi kejujurannya.
- 8) Setelah mendengar opini yang lain, ajaklah siapa saja yang ingin mengubah posisinya pada skala untuk melakukannya juga.

Pendapat yang lain, disampaikan oleh (Khotimah & Hamid, 2015, p. 78-86), yang menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *physical self-assessment* adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi peserta didik/siswa dalam kelompok (4-5 orang);
- 2) Guru Membuat beberapa pertanyaan yang akan dipakai untuk menilai siswa/peserta didik;
- 3) Atur ruangan sedemikian rupa atau pinggirkan kursi dan meja, kalau ada, kemudian minta peserta didik untuk berdiri di belakang kelas;
- 4) Guru Menuliskan huruf A sampai E pada sepotong kertas, mengusahakan ukurannya cukup besar;
- 5) Menempelkan huruf-huruf tersebut pada tempat yang terpisah di dalam kelas, dan menjelaskan arti huruf-huruf tersebut;
- 6) Setiap pertanyaan yang dibacakan, peserta didik/siswa pada masing-masing kelompok diminta menjawab pertanyaan tersebut pada alokasi waktu tertentu, setelah itu peserta didik (perwakilan tiap kelompok) diminta untuk berkumpul di sekitar huruf yang menurut mereka sesuai dengan jawaban yang mereka miliki dengan alokasi waktu tertentu;
- 7) Setelah peserta didik memutuskan pilihan masing-masing, guru kemudian menanyakan alasan mereka memilih huruf tersebut;
- 8) Setelah mendengarkan beberapa jawaban dari mereka, beri skor kepada kelompok yang anggota pesertanya menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan, dan seterusnya.

C. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Physical Self-Assessment*

Setiap metode, strategi dan model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan atau kelemahan masing-masing termasuk strategi pembelajaran *physical self-assessment*. Kelebihan model pembelajaran ini antara lain: 1) Sangat menyenangkan bagi para siswa; 2) Karena sifatnya menilai diri sendiri, maka dapat menghindarkan dari lupa akan pelajaran; 3) Semua peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran; 4) Peserta didik dapat menilai kemampuan dirinya sendiri; 5) Setiap peserta didik dapat mengukur pengetahuan yang dimiliki serta materi yang di kuasai; 6) Strategi ini dapat mengembangkan cara berfikir ilmiah peserta didik. Sedangkan kelemahannya, antara lain: 1) Suasana kelas relative gaduh, karena peserta didik berpindah-pindah dari tempat, keadaan kelas tidak kendali; 2) Hanya peserta didik yang menonjol saja yang aktif dalam menyampaikan pendapat; dan 3) Peserta yang mempunyai kemampuan sedang kebawah enggan menyampaikan pendapat.

Referensi:

- Khotimah, PDPK dan Hamid, A. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Physical Self Assessment Berbasis Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Banjarmasin pada Materi Larutan Penyangga. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 6 (2), 78-86
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa aktif*. Bandung: Nusamedia.

MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Picture and picture berbeda dengan media gambar dimana *picture and picture* berupa gambar yang belum disusun secara berurutan dan yang menggunakan adalah peserta didik, sedangkan media gambar berupa gambar utuh yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penyusunan gambar guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami konsep materi dan melatih berfikir logis dan sistematis.

Model pembelajaran kooperatif *picture and picture* merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan yang sistematis (Hamdani, 2010, p. 89).

Picture and picture adalah suatu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media gambar. Dalam operasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi diurutkan menjadi urutan yang logis. Metode pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu atau chart dalam ukuran besar (Shoimin, 2014, p. 122)

Metode *picture and picture* adalah metode pembelajaran yang menggunakan gambar dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Dalam hal ini guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, menyampaikan materi sebagai pengantar. Setelah itu guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Siswa tidak hanya mendengar dan membuat catatan, guru memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis (Suprijono, 2009, p. 35). Model pembelajaran *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang sistematis, seperti menyusun gambar secara berurutan, menunjukkan gambar, memberikan keterangan gambar dan menjelaskan gambar (Suprijono, 2010, p.115)

Pembelajaran dengan menggunakan *picture and picture* diawali dengan guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok, kemudian di depan kelas guru menunjukkan beberapa gambar yang harus diurutkan oleh siswa pada setiap kelompok. Tiap-tiap kelompok berdiskusi memikirkan urutan gambar menjadi suatu urutan materi. Guru memanggil tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil urutan tersebut dan menanyakan dasar urutan gambar tersebut. Guru dapat mengembangkan jalannya diskusi secara lebih mendalam, sehingga terbentuk suatu kesimpulan materi. Setelah potongan-potongan gambar menjadi urutan yang runtut, siswa ditanya alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Model apapun yang digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Cirinya adalah inovatif dan kreatif. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Sementara kreatif artinya setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik, atau cara yang dikuasai oleh mereka yang diperoleh dari proses pembelajaran.

B. Prinsip Dasar Model Pembelajaran *Picture and Picture*

(Roestiyah, 2008, p. 10), menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif *picture and picture* memiliki sejumlah prinsip dasar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya;
- 2) Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama;
- 3) Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya;
- 4) Setiap anggota kelompok (siswa) akan ada evaluasi;
- 5) Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; dan
- 6) Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

C. Langkah-Langkah pembelajaran Model *Picture and Picture*

(Suprijono, 2010, p. 130), sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*, ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Merumuskan indikator dari kompetensi dasar;
- 2) Menetapkan tujuan pembelajaran;
- 3) Menganalisis kegiatan belajar;
- 4) Perancangan bahan ajar tentang materi tema;
- 5) Pembuatan (mendesain) media untuk pembelajaran meliputi pengambilan dan pemilihan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan; dan
- 6) Menggabungkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi ajar dalam bahan ajar.

Setelah rancangan pembelajaran dihasilkan, menurut (Asmani, 2011, p. 39), langkah selanjutnya adalah melaksanakan langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apa yang menjadi Kompetensi Dasar tema yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik;
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari;
- 3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memanggil siswa secara bergantian untuk memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis;
- 4) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut. Siswa dilatih untuk mengemukakan alasan pemikiran atau pendapat tentang urutan gambar tersebut. Dalam langkah ini peran guru sangatlah penting sebagai fasilitator dan motivator agar siswa berani mengemukakan pendapatnya;
- 5) Dari alasan/urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi, sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan

siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan; dan

- 6) Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.

(Suprijono, 2010, p. 125) dan (Istarani, 2011, p. 7) , menyebutkan bahwa langkah-langkah dari pelaksanaan *picture and picture* ini terdapat tujuh langkah yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai;
- 2) Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan;
- 3) Guru menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi);
- 4) Guru menunjuk siswa secara bergiliran untuk mengurutkan atau pasangan gambar-gambar yang ada;
- 5) Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar;
- 6) Dari alasan tersebut guru akan mengembangkan materi dan menanamkan konsep materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai; dan
- 7) Kesimpulan atau rangkuman

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan menggunakan *picture and picture* diawali dengan guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok, kemudian di depan kelas guru menunjukkan beberapa gambar yang harus diurutkan oleh siswa pada setiap kelompok. Tiap-tiap kelompok berdiskusi memikirkan urutan gambar menjadi suatu urutan materi. Guru memanggil tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil urutan tersebut dan menanyakan dasar urutan gambar tersebut. Guru dapat mengembangkan jalannya diskusi secara lebih mendalam, sehingga terbentuk suatu kesimpulan materi.

(Hamdani, 2011, p. 89), menjelaskan langkah-langkah dalam metode *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Dilangkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik;
- 2) Guru menyajikan materi sebagai pengantar. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari;
- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan *picture and picture* atau gambar akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu;
- 4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat atau dimodifikasi;
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Setelah itu ajaklah siswa menemukan jalan cerita atau tentukan kompetensi dasar dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam proses belajar mengajar semakin menarik;

- 6) Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indicator yang telah ditetapkan; dan
- 7) Kesimpulan atau rangkuman Di akhir pembelajaran guru bersama siswa mengambil kesimpulan sebagai penguatan materi pelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode *picture and picture* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menjawab persoalan bagaimana belajar itu bermakna, menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan realita yang ada serta lebih melibatkan peserta didik aktif belajar, baik secara mental, intelektual, fisik, maupun sosial.

(Hanafiah & Suhana, 2012, p. 42), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *picture and picture*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Menyajikan materi sebagai pengantar
- 3) Guru memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- 5) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- 7) Kesimpulan / rangkuman

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Menurut Istarani (2011: 58), model pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran *picture and picture* ini, diantaranya:

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu;
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari;
- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya fikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada;
- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar;
- 5) Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Sedangkan kelemahannya, diantaranya:

- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran;
- 2) Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki;
- 3) Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran; dan
- 4) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Referensi

- Asmani, Jamal M. (2011). *Tujuh Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama

- Istarani. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Roestiyah Nk. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Jakarta: Rineka Cipta.

MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE WORD INDUCTIVE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Picture Word Inductive*

Model pembelajaran *picture word inductive* dikembangkan oleh Emily Calhoun (1999) selama 20 tahun dan dirancang dari suatu penelitian tentang bagaimana siswa tidak hanya melek huruf pada huruf cetak, khususnya menulis dan membaca, tetapi juga mendengarkan dan mengucapkan kosa kata yang telah dikembangkan. Model pembelajaran *picture word inductive* memadukan model berpikir induktif dan model penemuan konsep agar siswa dapat belajar kata-kata, kalimat-kalimat, dan paragraf-paragraf (Joyce et al., 2009, p. 32).

Model ini merupakan sebuah model pengajaran yang memusatkan pada otak manusia untuk aktif berpikir melalui data-data yang diterimanya. Pengumpulan data-data yang bersifat khusus akan diproses dan ditarik kesimpulan secara umum. Secara tidak langsung siswa dilatih untuk mandiri dan konsisten terhadap permasalahan yang dihadapi dengan mengambil kesimpulan yang lebih obyektif dari data yang telah diproses. Model pembelajaran *picture word inductive* adalah penyelidikan berorientasi strategi seni bahasa yang menggunakan gambar yang berisi benda-benda asing dan tindakan untuk memperoleh kata-kata dari mendengarkan anak-anak dan berbicara kosakata. Model pembelajaran *picture word inductive* dapat digunakan untuk mengajar pengucapan dan mengeja baik induktif dan eksplisit. Namun, model ini dirancang untuk memanfaatkan kemampuan anak untuk berpikir secara induktif. Disamping itu Model pembelajaran *picture word inductive* ini memungkinkan mereka untuk membangun generalisasi yang membentuk dasar struktural dan analisis fonetik-dan menghormati kemampuan mereka untuk berpikir.

Model pembelajaran *picture word inductive* termasuk dalam rumpun model pengajaran memproses informasi. Model pembelajaran memproses informasi merupakan model pembelajaran yang menekankan cara-cara dalam meningkatkan dorongan alamiah manusia untuk membentuk makna tentang dunia dengan memperoleh dan mengolah data, merasakan masalah-masalah dan menghasilkan solusi-solusi yang tepat, serta mengembangkan konsep dan bahasa untuk mentransfer solusi/data tersebut (Joyce et al., 2009, p. 31). Model ini bertujuan antara lain:

- 1) Membangun pandangan kosakata sebagai dasar untuk membaca, belajar mengucapkan dan generalisasi ejaan;
- 2) Memperoleh rasa percaya pada kemampuan seseorang untuk belajar;
- 3) Belajar bagaimana menyelidiki bahasa dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk membaca, menulis dan berpartisipasi penuh dalam pendidikan.

Model pembelajaran *picture word inductive* membentuk kemampuan siswa dengan cara:

- 1) Belajar membuat kosakata;
- 2) Belajar meneliti struktur kata dan kalimat;
- 3) Menghasilkan tulisan (judul, kalimat dan paragraph);
- 4) Menghasilkan pemahaman tentang hubungan membaca/menulis;
- 5) Mengembangkan ketrampilan analisis fonetik dan structural;
- 6) Mengembangkan minat dan kemampuan untuk berekspresi dengan tulisan;
- 7) Meningkatkan gairah membaca teks-teks nonfiksi; dan
- 8) Mengembangkan ketrampilan kerja sama dalam belajar bersama orang lain dalam ranah membaca/menulis (Huda, 2014).

Penggunaan gambar sebagai stimulus merupakan konsep awal dalam model ini, untuk menambah pengalaman berbahasa dalam pembelajaran di kelas. Model *picture word inductive* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menarik sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan kosakatanya (Kusminah, 2012). Model ini juga memberikan keluasaan bagi guru untuk menyampaikan materi dan menerapkannya. Model

picture word inductive adalah salah satu kelompok model pembelajaran yang bertujuan untuk memproses informasi sebab fokus pedagogiknya terletak pada strukturasi materi pelajaran sehingga siswa dapat meneliti bahasa, bentuk dan penggunaannya seperti bagaimana huruf, kata, frasa, kalimat atau teks yang lebih panjang dapat digunakan untuk mendukung proses komunikasi (Huda, 2014).

Beberapa hasil penelitian model *picture word inductive* menunjukkan bahwa kemampuan bahasa siswa meningkat signifikan. Model *picture word inductive* meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa sekolah dasar, serta berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran menulis permulaan (Andariah, 2016 ; Patty, 2015; Putra, 2003). Penelitian lain juga mengungkapkan model ini mampu meningkatkan literasi dini anak usia dini secara signifikan. Hal ini memperlihatkan bahwa model *picture word inductive* merupakan model yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bahasa (Bali, et al., 2016).

Adapun dasar pemilihan model pembelajaran *picture word inductive* adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sebab sering ditemukan banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa merasa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Apalagi dengan tingkat kecerdasan verbal anak yang berbeda-beda, sementara pembelajaran yang selalu digunakan di dalam kelas adalah model pembelajaran konvensional. Akibatnya proses pembelajaran terkesan tidak kondusif dan siswa menjadi pasif. Dari dasar tersebut, maka model pembelajaran *picture word inductive* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Picture Word Inductive*

Tahapan model pembelajaran *picture word inductive* menurut (Huda, 2014, pp. 86-87) meliputi empat tahap diantaranya (1) pengenalan kata bergambar, (2) indentifikasi kata bergambar, (3) review kata bergambar, (4) menyusun kata dan kalimat. Berikut ini penjelasan tahapan model pembelajaran *picture word inductive* secara lengkap dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Tahap 1: Pengenalan kata bergambar, meliputi kegiatan:
 - (1) Guru memilih sebuah gambar;
 - (2) Siswa mengidentifikasi apa yang mereka lihat dalam gambar tersebut;
 - (3) Siswa menandai bagian-bagian gambar yang telah diidentifikasi tadi. (guru menggambar sebuah garis yang merentang dari objek gambar ke kata, mengucapkan kata itu, dan mengejanya serta menunjuk setiap huruf dengan jarinya, megucapkan kata itu sekali lagi, dan kemudian meminta siswa mengeja kata tersebut bersama-sama).
- 2) Tahap 2: Identifikasi kata bergambar, meliputi kegiatan:
 - (1) Guru membaca/mereview bagan kata bergambar;
 - (2) Siswa mengklasifikasi kata-kata ke dalam berbagai jenis kelompok;
 - (3) Siswa mengidentifikasi konsep-konsep umum dalam kata-kata tersebut ke dalam kelas golongan kata tertentu;
 - (4) Siswa membaca kata-kata itu dengan merujuk pada bagan jika kata tersebut tidak mereka kenali.
- 3) Tahap 3: Review kata bergambar, meliputi kegiatan:
 - (1) Guru membaca/mereview bagan kata bergambar (mengucapkan, mengeja, dan mengucapkan);
 - (2) Guru menambah kata-kata, jika diinginkan, pada bagan kata bergambar atau yang sering dikenal dengan “bank kata”;
 - (3) Siswa memikirkan judul yang tepat untuk bagan kata bergambar itu. Guru membimbing siswa untuk berpikir tentang petunjuk dan informasi dalam bagan mereka dan tentang petunjuk dan informasi dalam bagan mereka dan tentang opini mereka terhadap informasi ini).
- 4) Tahap: 4 Menyusun kata dan kalimat, meliputi kegiatan:
 - (1) Siswa menyusun sebuah kalimat-kalimat, atau suatu paragraf secara langsung yang berhubungan dengan bagan kata bergambar tadi;

- (2) Siswa mengklasifikasi seperangkat kalimat yang dapat menghasilkan satu kategori kelompok tertentu;
- (3) Guru memperagakan membuat kalimat-kalimat tersebut secara bersamaan menjadi suatu paragraf yang baik; dan
- (4) Guru dan siswa membaca/mereview kalimat-kalimat atau paragraph.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture Word Inductive Model*

Ada beberapa kelebihan model *picture word inductive* (Picture Word Inductive Model)

- 1) Langkah-langkah dasar dari komponen model *picture word inductive* dari bunyi, tata bahasa, mekanisme, dan penggunaan;
- 2) Siswa mendengar kata-kata yang diucapkan dengan benar beberapa kali dan grafik kata bergambar adalah referensi langsung karena mereka menambahkan kata-kata untuk kosakata penglihatan mereka. Guru dapat memilih untuk menekankan hampir semua hubungan suara dan simbol (diperkenalkan atau dibawa ke penguasaan);
- 3) Siswa mendengar dan melihat huruf yang diidentifikasi dan ditulis dengan benar berkali-kali;
- 4) Siswa mendengar kata-kata yang dieja dengan benar beberapa kali dan berpartisipasi dalam ejaan yang benar;
- 5) Bagan kata bergambar adalah bahan dasar untuk pelajaran model *picture word inductive* dan unit-unit. Grafik kata bergambar terdiri dari gambar dan kata-kata yang diidentifikasi oleh siswa;
- 6) Grafik digunakan guru untuk menulis kata-kata di atas kertas disekitar gambar, sehingga menjadi kamus bergambar;
- 7) Kamus ini mendukung penggunaan bahasa oleh kelas sebagai kelompok dan sebagai individu dan kebutuhan yang akan diposting di mana siswa dapat menggunakannya untuk mendukung mereka membaca, menulis, dan kemandirian mereka sebagai peserta didik.

Referensi:

- Andariah, U. (2016). Penerapan model induktif kata bergambar untuk menaikkan keterampilan menulis puisi bebas pada siswa kelas V serang 4 tahun ajaran 2015/2016, 4.
- Bali, E. N., Fakhruddin, & Rifa'i, A. (2016). Pengembangan model pembelajaran induktif kata bergambar untuk pengenalan kemampuan literasi dini AUD. *Journal of Primary Education*, 5(2), 120–129.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran. Isu-isu metodelis dan paradigmatis (5th ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Joyce, Bruce, Marsha Weil & Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching. (Edisi Kedelapan) (Achmad Fawaid & Ateilla Mirza, penterjemah)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kusminah. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *The Journal of Educational Research*, 2, 37-41.
- Patty, R. (2015). Pengembangan Model Induktif Kata Bergambar Pada Pembelajaran Menulis Permulaan di Kelas II SD, 172– 179.
- Putra, N. A. (2003). Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali. *Reference*, 2(4), 230–242

MODEL PEMBELAJARAN *PREDICTION, OBSERVATION, EXPLANATION (POE)*

A. Definisi Model Pembelajaran POE

POE singkatan dari *prediction, observation, explanation*. Pembelajaran dengan model POE menggunakan tiga langkah utama dari metode ilmiah yaitu (1) prediction atau membuat prediksi, membuat dugaan terhadap suatu peristiwa fisika, (2) observasi, yaitu melakukan penelitian, pengamatan yang terjadi. Pertanyaan pokok dalam observasi adalah apakah prediksinya memang terjadi atau tidak, (3) explanation yaitu memberikan penjelasan. Penjelasan terutama tentang kesesuaian antara dugaan dan yang sungguh terjadi (Suparno, 2013, pp. 112-113). Model POE merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dalam pendidikan sains. Seperti yang dikemukakan (Wu & Tsai, 2005, pp. 113-114). POE dilandasi oleh teori pembelajaran konstruktivisme yakni dengan menggali pengetahuan yang telah diperoleh atau dimiliki siswa sebelumnya dan kemudian menginterpretasikannya. Warsono dan Hariyanto beranggapan bahwa melalui kegiatan melakukan prediksi, observasi, dan menjelaskan hasil pengamatan, maka struktur kognitif siswa akan terbentuk dengan baik (Warsono dan Hariyanto. 2012, p. 93).

Model pembelajaran ini membantu siswa dalam memperoleh informasi, menggali ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan mengekspresikan diri, serta mengajarkan bagaimana cara belajar. Joyce dan Weil maupun Arends menggolongkan POE sebagai model pembelajaran dengan melihat sintaksnya yang ketat (Warsono dan Hariyanto, 2012, p. 171)

Model pembelajaran POE merupakan suatu model yang efisien untuk menciptakan diskusi para siswa mengenai konsep ilmu pengetahuan. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam meramalkan suatu fenomena, melakukan observasi melalui demonstrasi atau eksperimen, dan akhirnya menjelaskan hasil demonstrasi dan ramalan mereka sebelumnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran POE adalah sebagai berikut: 1) Masalah yang diajukan sebaiknya masalah yang memungkinkan terjadi konflik kognitif dan memicu rasa ingin tahu; 2) Prediksi harus disertai alasan yang masuk akal. Prediksi bukan sekedar menebak saja tetapi disertai dengan alasan yang logis; 3) Demonstrasi harus bisa diamati dengan jelas, dan dapat memberi jawaban atas masalah; 4) Percobaan harus bisa diamati dengan jelas oleh siswa dan dapat memberi jawaban terhadap masalah. Siswa bertugas mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan hasil pengamatan percobaan dengan cermat. Guru berperan sebagai fasilitator[dan 5) Siswa terlibat langsung dalam tahap eksplanasi. Siswa menjelaskan hasil pengamatan kepada siswa lain sekaligus menyelidiki kesesuaian prediksi sebelumnya dan akhirnya diperoleh konsep materi yang benar.

Warsono dan Hariyanto menjelaskan manfaat yang diperoleh dari implementasi model pembelajaran POE adalah sebagai berikut (Warsono dan Hariyanto. 2012, p. 93):

- 1) Dapat digunakan untuk menggali gagasan awal yang dimiliki oleh siswa;
- 2) Memberikan informasi kepada guru tentang pemikiran siswa;
- 3) Membangkitkan diskusi baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru;
- 4) Memberikan motivasi kepada siswa untuk menyelidiki konsep yang belum dipahami;
- 5) Membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk menyelidiki. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran ini terjadi selama proses pembelajaran berlangsung serta tugas yang dikerjakan oleh siswa. Jadi setiap aktivitas siswa mendapat penghargaan

Aktivitas guru dan siswa dalam Model Pembelajaran POE diadaptasi dari Liew (2004) sebagai berikut:

- 1) Tahap I: Meramalkan (*Predict*).

Pada tahap ini aktivitas guru yaitu memberikan apersepsi terkait materi yang akan dibahas. Sedangkan aktivitas siswa yaitu memberikan hipotesis berdasarkan permasalahan yang diambil dari pengalaman siswa, atau buku panduan yang memuat suatu fenomena terkait materi yang akan dibahas.

2) Tahap 2: Mengamati (*Observe*).

Pada tahap ini, aktivitas guru sebagai fasilitator dan mediator apabila siswa mengalami kesulitan dalam melakukan pembuktian. Sedangkan aktivitas siswa yaitu mengobservasi dengan melakukan eksperimen atau demonstrasi berdasarkan permasalahan yang dikaji dan mencatat hasil pengamatan untuk direfleksikan satu sama lain.

3) Tahap 3: Menjelaskan (*Explain*).

Untuk tahap ini, aktivitas guru yaitu memfasilitasi jalannya diskusi apabila siswa mengalami kesulitan. Sedangkan aktivitas siswa yaitu mendiskusikan fenomena yang telah diamati secara konseptual matematis, serta membandingkan hasil observasi dengan hipotesis sebelumnya bersama kelompok masing-masing dan mempresentasikan hasil observasi di kelas, serta kelompok lain memberikan tanggapan, sehingga diperoleh kesimpulan dari permasalahan yang sedang dibahas.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran POE adalah sebagai berikut:

- 1) Masalah yang diajukan sebaiknya masalah yang memungkinkan terjadi konflik kognitif dan memicu rasa ingin tahu;
- 2) Prediksi harus disertai alasan yang masuk akal. Prediksi bukan sekedar menebak saja tetapi disertai dengan alasan yang logis.
- 3) Percobaan harus bisa diamati dengan jelas oleh siswa dan dapat memberi jawaban terhadap masalah. Siswa bertugas mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan hasil pengamatan percobaan dengan cermat. Guru berperan sebagai fasilitator.
- 4) Siswa terlibat langsung dalam tahap eksplanasi. Siswa menjelaskan hasil pengamatan kepada siswa lain sekaligus menyelidiki kesesuaian prediksi sebelumnya dan akhirnya diperoleh konsep materi yang benar.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model POE

Model pembelajaran POE merupakan salah satu model pembelajaran yang mengeksplorasi pengetahuan awal, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep. Adapun langkah-langkah pembelajaran model POE adalah sebagai berikut (Indrawati dan Setiawan, 2009: 45):

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil berkisar antara 3-8 orang bergantung pada jumlah siswa dalam kelas serta tingkat kesukaran materi ajar. Semakin sukar, semakin diperlukan jumlah siswa yang lebih besar dalam kelompok tersebut agar diperoleh buah pemikiran yang lebih variatif.
- 2) Siapkan demonstrasi yang terkait dengan topik yang akan dipelajari. Upayakan agar kegiatan siswa ini dapat membangkitkan minat siswa, sehingga siswa akan berupaya melakukan observasi dengan cermat.
- 3) Jelaskan pada siswa langkah-langkah untuk melakukan:

(1) *Predict* (memprediksi).

Pada tahap ini, siswa diminta mengamati fenomena yang diperlihatkan oleh guru, kemudian guru bertanya pada siswa. Kemampuan anak untuk memprediksi dikenal sebagai kemampuan menyusun hipotesis (jawaban sementara). Prediksi tersebut berdasarkan pengetahuan awal, pengalaman, atau buku yang pernah mereka baca berkaitan dengan permasalahan yang akan pecahkan. Prediksi/ramalan tersebut ditulis pada selembar kertas dan dikumpulkan kepada guru (Usaid, 2006: 6)

(2) *Observe* (mengamati)

Guru membagi kelas dalam 5-6 kelompok. Setiap kelompok melakukan percobaan (praktikum) yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan oleh guru. Percobaan dilaksanakan dengan bimbingan guru dan sesuai langkah/prosedur kerja yang ditetapkan.

(3) *Explain* (menjelaskan)

Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk menambah penjelasan ramalan mereka sebelumnya, dengan berdiskusi antara masing-masing anggota kelompok. Kemudian siswa secara acak dari

masing-masing kelompok akan ditunjuk untuk menjelaskan atau memberikan interpretasi terhadap permasalahan yang dibahas disertai dengan hasil pengamatan yang mereka peroleh.

Dalam hal ini guru berperan dalam menengahi hasil diskusi kelas siswa. Jika terdapat perbedaan hasil percobaan dengan prediksi siswa sebelumnya, maka diharapkan siswa dapat menyertakan alasan mengapa hal tersebut tidak sesuai dengan teori yang ada. Melalui penyampaian hasil diskusi tersebut, siswa akan mulai membangun konsep baru dalam benaknya. Siswa yang belum mempunyai kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas tetap mengumpulkan hasil diskusinya pada akhir pelajaran.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran POE

Kelebihan model pembelajaran POE di antaranya : 1) Dapat digunakan untuk mengungkapkan gagasan awal; 2) Memberikan informasi kepada guru tentang pemikiran; 3) Membangkitkan diskusi; 4) Memotivasi agar berkeinginan untuk melakukan eksplorasi konsep; dan 5) Membangkitkan keinginan untuk menyelidiki (Warsono, 2014, p. 93). Sedangkan kelemahan model pembelajaran POE, di antaranya: 1) Memerlukan persiapan yang lebih matang, terutama berkaitan penyajian persoalan pembelajaran IPA dan kegiatan eksperimen yang dilakukan untuk membuktikan prediksi yang diajukan peserta didik; 2) Untuk kegiatan eksperimen, memerlukan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai; dan 3) Untuk melakukan kegiatan eksperimen, memerlukan kemampuan dan keterampilan yang khusus bagi guru, sehingga guru dituntut untuk bekerja secara lebih profesional (Indrawati & Setiawan, 2009, p. 47).

Referensi

- Suparno, Paul. (2013). *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivisme & Menyenangkan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Usaid. (2006). *Asyik Belajar dengan Pakem IPA*. Jakarta.
- Indrawati dan Setiawan, Wanwan. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Untuk Guru SD*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).
- Warsono. (2014). *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

MODEL PEMBELAJARAN *POINT- COUNTER POINT*

A. Definisi Model Pembelajaran *Point-Counter Point*

Strategi *point-counter point* sangat baik dipakai untuk melibatkan siswa dalam mendiskusikan isu-isu kompleks secara mendalam. Strategi ini mirip dengan debat, hanya saja dikemas dalam suasana yang tidak terlalu formal (Zaini et al., 2008, p. 43), Pendapat senada disampaikan Silberman juga mengatakan bahwa strategi ini merupakan kegiatan untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dengan sebuah perdebatan namun kurang formal dan berjalan dengan lebih cepat (Silberman, 2006, p. 137). Hal ini relevan dengan pendapat Sutrisno yang menyatakan bahwa *point counterpoint* artinya saling beradu pendapat sesuai dengan perspektif, strategi ini merupakan teknik untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai isu kompleks (Sutrisno, 2005, p. 98).

Strategi ini dapat diterapkan jika guru hendak menyajikan topik atau permasalahan yang menimbulkan berbagai pandangan yang berbeda. Karena itu sampaikan topik kepada siswa dan mintalah pendapat atau pandangannya. Setelah mengetahui berbagai pandangan dari siswa, kelompokkan siswa sesuai pandangannya. Pastikan duduk mereka terpisah untuk menumbuhkan suasana diskusi atau debat yang sehat (Marno & Idris, 2008: 159). Strategi pembelajaran ini juga dipergunakan untuk mendorong peserta didik berfikir dalam berbagai perspektif. Jika strategi pembelajaran ini dikembangkan, maka yang harus diperhatikan adalah materi pembelajaran, apakah sesuai atau tidak dengan metode ini yang hendak digunakan didalam kelas (Suprijono, 2009, p. 99).

Tujuan dan penggunaan model pembelajaran ini adalah untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang aktual di masyarakat sesuai posisi yang diperankan (Ismail, 2008, p. 79). Jadi dengan demikian strategi pembelajaran model *point counterpoint* adalah suatu cara dalam proses pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif berargumen (mengajukan ide-ide, gagasan) dari persoalan yang muncul atau sengaja dimunculkan dalam pembelajaran sesuai dengan aturan-aturan yang ada.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Point-Counter Point*

Langkah-langkah pelaksanaan Strategi *Point-Counter Point* adalah sebagai berikut (Zaini et al., 2008, pp. 43-44):

- 1) Pilihlah isu-isu yang mempunyai banyak perspektif;
- 2) Bagi siswa/mahasiswa kedalam kelompok-kelompok sesuai dengan jumlah perspektif yang telah anda tentukan;
- 3) Mintalah masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen-argument sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili. Dalam aktivitas ini, pisahkan tempat duduk masing-masing kelompok;
- 4) Kumpulkan kembali semua siswa/mahasiswa dengan catatan, siswa/ mahasiswa duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok;
- 5) Mulai debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai;
- 6) Setelah seorang siswa/ mahasiswa menyampaikan satu argumen sesuai dengan pandangan yang diwakili oleh kelompoknya, mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal isu yang sama;
- 7) Lanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan; dan
- 8) Rangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan meggarisbawahi atau mungkin mencari titik temu dari argumen-argumen yang muncul.

Secara umum, langkah dalam strategi pembelajaran ada tiga tahapan pokok yang harus diperhatikan dan diterapkan (Riyanto, 2001), yaitu :

1) Tahap pemula (*Pra-instruksional*).

Tahap pemula (*Prainstruksional*) adalah tahap persiapan guru sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dalam tahapan ini kegiatan yang dapat dilakukan guru, antara lain:

- (1) Memeriksa kehadiran siswa;
- (2) Pre-test (menanyakan materi sebelumnya); dan
- (3) Apersepsi (mengulas lagi secara singkat materi sebelumnya)

2) Tahap pengajaran (*Instruksional*).

Tahap pengajaran (*Instruksional*) yaitu langkah-langkah yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Tahap ini merupakan tahapan inti dalam proses pembelajaran, guru menyajikan materi pelajaran yang telah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan guru antara lain:

- (1) Menjelaskan tujuan pengajaran siswa;
- (2) Menuliskan pokok-pokok materi yang akan dibahas;
- (3) Membahas pokok-pokok materi yang telah ditulis;
- (4) Menggunakan alat peraga; dan
- (5) Menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi

3) Tahap penilaian dan tindak lanjut (evaluasi).

Tahap penilaian dan tindak lanjut (evaluasi) ialah penilaian atas hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dan tindak lanjutnya. Setelah melalui tahap instruksional, langkah selanjutnya yang ditempuh guru adalah mengadakan penilaian hasil belajar siswa dengan melakukan post-test.

4) Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan guru dalam tahap ini, antara lain:

- (1) Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang materi yang telah dibahas;
- (2) Mengulas kembali materi yang belum dikuasai siswa;
- (3) Memberikan tugas atau pekerjaan rumah pada siswa;
- (4) Menginformasikan pokok materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Tahapan-tahapan tersebut memiliki hubungan erat dengan penggunaan strategi pembelajaran. Oleh karena itu, setiap penggunaan strategi pembelajaran harus merupakan rangkaian yang utuh dengan tahapan-tahapan pengajaran (Syah, 2007, pp. 216-218). Secara khusus, dalam tahap pengajaran (*instruksional*), dapat di spesifikasikan sesuai strategi yang hendak dilakukan oleh seorang guru saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, yang mana dalam penetapan suatu strategi pembelajaran haruslah memiliki dasar-dasar dalam pemilihan dan penetapan strategi pembelajaran (Uno, 2008, p. 7).

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Point-Counter Point*

Kooperatif tipe *Point Counter Point* (PCP) memiliki keunggulan sebagai berikut (Ardhima, 2012) dan (Musta'an, 2015, pp. 163-164):

- 1) Perdebatan yang sengit akan mempertajam hasil pembicaraan;
- 2) Terkait dengan permasalahan dapat disajikan, yang memiliki ide dan yang mendebat/ menyanggah sama-sama berdebat untuk menemukan hasil yang lebih tepat mengenai sesuatu masalah;
- 3) Siswa dapat terangsang untuk menganalisa masalah di dalam kelompok; asal terpimpin sehingga analisa itu terarah pada pokok permasalahan yang dikehendaki bersama;
- 4) Dalam pertemuan debat itu siswa dapat menyampaikan fakta dari kedua sisi masalah; kemudian diteliti fakta mana yang benar/valid dan bisa dipertanggung jawabkan;
- 5) Karena terjadi pembicaraan aktif antara pemrasaran dan penyanggah maka akan membangkitkan daya tarik untuk turut berbicara; turut berpartisipasi mengeluarkan pendapat;

- 6) Bila masalah yang di perdebatkan menarik, maka pembicaraan itu mampu mempertahankan minat anak untuk terus mengikuti pendapat itu; dan
- 7) Teknik ini dapat di pergunakan pada kelompok besar.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Didalam pertemuan ini kadang-kadang keinginan untuk menang mungkin terlalu besar, sehingga tidak memperhatikan pendapat orang lain;
- 2) Kemungkinan lain di antara anggota mendapat kesan yang salah tentang orang yang berdebat;
- 3) Dengan teknik berdebat membatasi partisipasi kelompok, kecuali kalau di ikuti dengan diskusi;
- 4) Karena sengitnya perdebatan bisa terjadi terlalu banyak emosi yang terlibat, sehingga debat itu semakin gencar dan ramai; dan
- 5) Agar bisa melaksanakan dengan baik maka perlu persiapan yang teliti sebelumnya.

Referensi:

- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sutrisno. (2005). *Revolusi Pendidikan di Indonesia*. Jogjakarta: AR-RUZZ.
- Silberman, Mel. (2006). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Marno & Idris, M. (2008). *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Syah, Muhibbin. (2007). *Psikologi Pendidikan; dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riyanto, H. Yatim. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Musta'an. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Point Counterpoint Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqh Siswa MAN Karanggede Tahun 2014/2015. 1 (3), 163-164

MODEL PEMBELAJARAN *PORPE*

A. Definisi Model Pembelajaran *PORPE*

Model pembelajaran *PORPE* merupakan perpaduan dari konsep *Predict, Organize, Rehearse, Practice, and Evaluate* yaitu strategi belajar yang dikembangkan oleh Simpson pada tahun 1986 yang dirancang untuk membantu siswa dalam (1) merencanakan secara aktif, memonitor, dan mengevaluasi pembelajaran mereka mengenai isi bacaan; (2) mempelajari proses-proses yang berbelit-belit dalam persiapan ujian esai; dan (3) menggunakan proses menulis untuk mempelajari isi bacaan. Selain itu, strategi ini bertujuan untuk membuktikan bahwa menulis merupakan salah satu cara untuk membantu siswa dalam memahami dan menyimpulkan isi bacaan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa strategi *porpe* merupakan salah satu strategi pembelajaran membaca yang melatih siswa untuk aktif dan mandiri dalam mempelajari dan memahami isi bacaan. Strategi *porpe* dirancang untuk membantu siswa : (1) secara aktif membuat rancangan, mengamati, dan mengevaluasi isi bacaan yang dipelajari; (2) persiapan dalam menghadapi ujian esai (3) melibatkan kegiatan menulis dalam mempelajari teks bacaan. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi *porpe* merupakan strategi pembelajaran yang melatih siswa untuk terlibat aktif dan mandiri dalam mempelajari suatu teks, mengingat bahwa strategi *porpe* terdiri dari lima tahapan yang dilakukan oleh siswa

Berdasarkan penelusuran sejumlah referensi, teknik *PORPE (Predict, Organize, Rehearse, Practice, Evaluate)* merupakan salah satu teknik membaca yang mampu meningkatkan minat dan motivasi membaca, sekaligus mampu meningkatkan keterampilan membaca mahasiswa dalam memahami isi bacaan, terutama ketika menyelesaikan tes esai (Tierny et al., 1990, p. 302). *PORPE* merupakan strategi yang dirancang untuk membantu siswa dalam merencanakan secara aktif, memonitor dan mengevaluasi pembelajaran mereka mengenai isi bacaan.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *PORPE*

(Zuchdi, 2008, p. 153) dan (Simpson, 1988, p. 152) menyatakan bahwa model pembelajaran *PORPE* terdiri atas 5 tahap, yaitu:

1) *Predict* (memprediksi)

Tahap pertama dalam teknik *PORPE* adalah memprediksi kemungkinan pertanyaan esai pada materi untuk memandu pembelajaran berikutnya. Cook dan Mayer dalam (Simpson, 1988, p. 154) menjelaskan tahap pertama dari *PORPE* ini sebagai penglibatan proses encoding dari seleksi karena meminta pembelajar untuk memperhatikan informasi yang penting dalam bacaan. Tahap *predict* juga dikatakan Reder dalam (Simpson, 1988, p. 154) dan Rickards & DiVesta dalam (Simpson, 1988, p. 154) sebagai tahap pengolahan teks secara elaboratif. Dengan demikian, setelah membaca teks, peserta didik memprediksi pertanyaan dalam bentuk esai yang berkaitan dengan materi bacaan dengan cermat dan tekun, sehingga peserta didik akan mempelajari suatu teks dengan baik.

2) *Organize* (mengorganisasi)

Tahap ini adalah mengorganisasi atau mengatur informasi yang akan menjawab pertanyaan esai prediksi. Meringkas dan mensintesis ide-ide melalui peta konsep atau outline. Terkait dengan tahap kedua ini, Cook dan Mayer dalam (Simpson, 1988, p. 154) menyebutkan bahwa “*when students organize the key ideas of a passage which are pertinent to a self-predicted essay question, they are involved in selecting, acquiring, and constructing, all critical encoding processes*”.

Tahap ini juga sangat menarik karena peserta didik diajarkan memetakan materi untuk meningkatkan kemampuan menulis ringkasan dan kemudian mengingat. Melalui peta konsep atau outline peserta didik dapat merangkai ide-ide kunci yang berhubungan dengan pertanyaan prediksi secara sistematis,

terstruktur dan teratur. Peta konsep melibatkan bentuk pencatatan dengan struktur dua dimensi sehingga dapat mengakomodir bentuk keseluruhan dari suatu topik, kepentingan serta hubungan relatif antar masing-masing komponen dan mekanisme penghubungannya (Putra, 2008, p. 257). Sehingga peserta didik dapat memahami suatu bacaan dengan mudah karena peta konsep merupakan alat pencatatan yang efektif untuk menggambarkan keseluruhan konsep bacaan dan keterkaitan ide-ide kunci satu sama lain, sehingga peserta didik sekaligus dapat memahami bacaan dengan waktu yang lebih singkat.

3) *Rehearse* (melatih)

Berlatih dengan organisasi struktur atau peta konsep atau outline yang memuat ide-ide kunci melalui aktif penghafalan. Tahap ketiga dalam PORPE ini, rehearse/ melatih, melibatkan peserta didik untuk aktif menghafalkan dan menguji diri terhadap ide-ide kunci dari peta konsep atau garis besar mereka. Artinya, peserta didik secara lisan menjawab pertanyaan esai prediksi mereka, sehingga ide-ide kunci dapat ditransfer ke memori otak.

Menurut Anderson, Gagne dan Smith dalam (Simpson, 1988, p. 155), banyak studi penelitian juga telah menekankan pentingnya latihan dalam proses belajar. Dengan demikian, tahap Rehearse dapat berfungsi untuk menyimpan informasi yang terkait dengan bacaan bagi peserta didik.

4) *Practice* (mempraktikkan)

Pada tahap ini, peserta didik mempraktikkan dengan menulis jawaban dari pertanyaan prediksi dengan proses mengingat. Tahap ini melibatkan peserta didik menciptakan teks mereka sendiri dari memori otak yang menjawab pertanyaan prediksi mereka. Menulis adalah sebuah proses integrasi karena bahasa tulis memerlukan bentuk yang diperlukan untuk menunjukkan pemahaman Coe dan Richards dalam (Simpson, 1988, p. 155) dan proses generatif untuk menciptakan makna (Berthoff dan Stotsky dalam (Simpson, 1988, p. 155). Pernyataan tersebut berarti bahwa dari hasil tulisan, dapat diketahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap bacaan yang diberikan oleh guru.

5) *Evaluate* (mengevaluasi)

Setelah keempat tahapan dalam teknik PORPE dilakukan, peserta didik mengevaluasi hasil tulisan dengan mengisi checklist tentang kelengkapan, akurasi, dan kesesuaian esai. Evaluasi positif menunjukkan kesiapan untuk ujian. Evaluasi negatif menunjukkan kebutuhan untuk kembali ke tahap sebelumnya dalam PORPE. Kelima tahapan dalam teknik PORPE di atas senada dengan pendapat Konfucius (Siregar dan Hartini, 2011: 107) bahwa apa yang saya dengar saya lupa!, apa yang saya lihat saya ingat sedikit!, apa yang saya lakukan saya paham!. Hal tersebut berarti teknik ini berisi aktivitas yang dilakukan peserta didik secara mandiri, sehingga dengan mempelajari teks tersebut mereka dapat menguasai dan memahami bacaan yang diberikan.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran PORPE

(Zuchdi, 2008, p. 157) menyebutkan bahwa seperti halnya model pembelajaran lain, model pembelajaran PORPE memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model pembelajaran ini, di antaranya:

- 1) PORPE mendorong peserta didik untuk memikirkan, menganalisis, dan menyintesis konsep utama bacaan;
- 2) PORPE dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi bacaan sepanjang waktu;
- 3) PORPE dapat menjadi strategi belajar untuk peserta didik yang kurang mampu belajar dengan baik;
- 4) PORPE dapat membantu belajar peserta didik, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pelaksanaan tugas dan tes;
- 5) PORPE dapat secara langsung membantu peserta didik mengerjakan tes esai.

Sedangkan kekurangannya adalah strategi ini memakan waktu serta dalam penerapannya, teknik PORPE membutuhkan tingkat kematangan dan disiplin yang mungkin tidak tersedia untuk peserta didik di semua kelas 6 - 12 tanpa pengawasan langsung (Ngovo, 1999, p. 23).

Referensi:

- Ngovo, Bernard L. (1999). *Study Strategies for Narrative Texts: PORPE and Annotation*. *Journal of Developmental Education*, 23.
- Putra, Yovan P. (2008). *Memori dan Pembelajaran Efektif*. CV. Bandung:Yrama Widya.
- Simpson, Michele. L., Stahl, N., & Hayes, C. G. (1988). *An Initial Validation Of A Study Strategy System*. *Journal of Literacy Research*, 2, XX, 149-180
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Tierny, R.J., J.E. Readence, and E.K. Dieshner. (1990). *Reading Strategies and Practices A Compedium*. Boston: Allyn and Bacon
- Zuchdi, Darmiyati. (2008). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Peningkatan Komprehensi*. Yogyakarta: UNY Press.

MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO

A. Definisi Model Pembelajaran Berbasis Portofolio

Portofolio berasal dari bahasa Inggris “portfolio” yang artinya dokumen atau surat-surat. Menurut Epstein portofolio merupakan koleksi pekerjaan siswa yang menunjukkan penguasaan pengetahuan, ketrampilan dan sikap siswa (Suwandi, 2009, p. 93). Pengertian portofolio disini adalah suatu kumpulan pekerjaan siswa dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan (Fajar, 2009, p. 47). Portofolio sebagai penilaian adalah kumpulan tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik, sedangkan penilaian terhadap seluruh tugas yang dikerjakan peserta didik dalam mata pelajaran tertentu (Mulyasa, 2005, p. 178). Portofolio sebagai kumpulan pekerjaan siswa yang menunjukkan usaha, perkembangan dan kecakapan mereka dalam satu bidang atau lebih. Kumpulan ini harus mencakup partisipasi siswa dalam seleksi isi, kriteria seleksi, kriteria penilaian dan bukti refleksi diri (Paulson, 1991, p. 60).

Portofolio mencakup berbagai contoh pekerjaan siswa yang tergantung pada keluasan tujuan. Apa yang harus tersurat, tergantung pada subjek dan tujuan penggunaan portofolio. Contoh pekerjaan siswa ini memberikan dasar bagi pertimbangan kemajuan belajarnya dan dapat dikomunikasikan kepada siswa, orang tua serta pihak lain yang tertarik berkepentingan (Gronlund, 1998, p. 159).

Portofolio juga dapat diistilahkan sebagai suatu koleksi pribadi hasil pekerjaan seseorang siswa (bersifat individual) yang menggambarkan (merefleksikan) taraf pencapaian, kegiatan belajar, kekuatan, dan pekerjaan terbaik siswa. Portofolio merupakan hasil kerja siswa. Hasil kerja siswa ini berupa artefak yang dikumpulkan selama proses pembelajaran dalam periode waktu tertentu. Artefak tersebut diseleksi dan di susun menjadi satu portofolio. Portofolio adalah suatu koleksi pribadi hasil pekerjaan seorang siswa yang menggambarkan taraf pencapaian, kegiatan belajar, kekuatan, dan pekerjaan terbaik siswa. Koleksi hasil kerja siswa ini dinamis karena selalu berkembang. (Muslich, 2007, p. 118). Pendekatan yang dipergunakan dalam pengembangan pelaksanaan model pembelajaran berbasis portofolio adalah teori belajar konstruktivisme yaitu bahwa pada prinsipnya siswa sendirilah yang membentuk dan membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan (Fajar, 2009, p. 43).

Portofolio sebagai model pembelajaran dan penilaian merupakan kesatuan proses dan hasil karya siswa yang berisikan kemajuan dan penyelesaian tugastugas secara terus menerus (kontinyu) dan usaha mencapai kompetensi pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut (Fajar, 2002, p. 91):

- 1) Mengukur prestasi siswa secara individual dan menyadari perbedaan antar siswa.
- 2) Merupakan suatu pendekatan kerjasama yang melibatkan guru dan siswa.
- 3) Mempunyai tujuan untuk melakukan refleksi dan menilai kemampuan diri.
- 4) Memperbaiki dan mengupayakan prestasi kerja siswa yang terbaik.
- 5) Adanya keterkaitan antara penilaian dan pembelajaran

B. Bagian-Bagian Portofolio

Pada dasarnya portofolio sebagai model pembelajaran terbagi dalam dua bagian yakni:

- 1) Portofolio tayangan (tampilan).

Portofolio tayangan pada umumnya berbentuk segi empat sama sisi (bujur sangkar) berjajar dan dapat berdiri sendiri tanpa penyangga. Namun, tidak menutup kemungkinan berbentuk lain, seperti segi tiga sama sisi, lingkaran oval, dan sebagainya sesuai daya kreativitas siswa, dengan syarat tetap komunikatif. Portofolio tayangan berukuran kurang lebih 100 cm untuk bentuk bujur sangkar dan bentuk lainnya menyesuaikan: terbuat dari kardus atau papan atau gabus atau sterofom atau bahan lainnya (Fajar, 2009: 51).

2) Portofolio dokumentasi

Portofolio dokumentasi berisi kumpulan bahan-bahan terpilih yang dapat diperoleh siswa dari literatur atau buku, kliping dari Koran atau majalah, hasil wawancara dengan berbagai sumber, Radio atau TV, foto, gambar, grafik, petikan dari sejumlah publikasi pemerintah, observasi lapangan dan lain-lain (Fajar, 2009, p. 53).

Dokumentasi ini juga berupa fotocopy sumber bacaan inilah yang menjadi ciri khusus dari penugasan portofolio, yang berguna untuk: a) Mengatasi kesalahpahaman yang terjadi pada saat pertanggungjawaban tugas portofolio. b) Memperluas khasanah pengetahuan penyaji dan penyajian tentang yang dikaji. c) Sebagai klipping yang sewaktu-waktu berguna dan bermanfaat kelak (Sujiono, 2010, p. 6).

C. Manfaat Pembelajaran Berbasis Portofolio

Menurut (Majid, 2004, p. 194), mengatakan bahwa manfaat pembelajaran berbasis portofolio, antara lain:

- 1) Portofolio menyajikan atau memberikan bukti yang jelas atau lebih lengkap tentang kinerja siswa dari pada hasil tes di kelas;
- 2) Portofolio dapat merupakan catatan penilaian yang sesuai dengan program pembelajaran yang baik;
- 3) Portofolio merupakan catatan jangka panjang tentang kemajuan siswa;
- 4) Penggunaan Portofolio penilaian memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan keunggulan dirinya, bukan kekurangannya atau kesalahannya dalam mengerjakan tugas;
- 5) Penggunaan Portofolio penilaian mencerminkan pengakuan atas bervariasi gaya belajar siswa;
- 6) Portofolio memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam penilaian hasil belajar;
- 7) Portofolio membantu guru dalam menilai kemajuan siswa;
- 8) Portofolio membantu guru dalam mengambil keputusan tentang pembelajaran atau perbaikan pembelajaran;
- 9) Portofolio merupakan bahan yang relative lengkap untuk berdiskusi dengan orang tua, siswa tentang perkembangan siswa yang bersangkutan;
- 10) Portofolio membantu pihak luar untuk menilai program pembelajaran yang bersangkutan.

D. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Portofolio

Menurut (Sanjaya, 2006, pp. 202-203), terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan melaksanakan model pembelajaran berbasis portofolio, yakni:

- 1) Saling Percaya
Guru sebagai evaluator dan siswa sebagai pihak yang dievaluasi harus saling percaya. Siswa harus memiliki kepercayaan bahwa evaluasi yang dilakukan guru bukan semata-mata menilai hasil pekerjaannya, akan tetapi sebagai upaya pemberian umpan balik untuk meningkatkan hasil belajar.
- 2) Keterbukaan
Portofolio adalah penilaian yang dilaksanakan secara terbuka, artinya guru sebagai evaluator bukan hanya berperan sebagai orang yang memberikan nilai atau kritik, akan tetapi siswa yang dievaluasi perlu memahami mengapa kritik itu muncul, oleh sebab itu guru harus terbuka melalui argumentasi yang tepat dalam setiap memberikan penilaian. Untuk menciptakan keterbukaan, dalam setiap proses pembelajaran guru harus menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, sehingga setiap siswa dapat menunjukkan kemampuannya tanpa ada perasaan takut atau malu.
- 3) Kerahasiaan
Sebelum dilaksanakan pameran, kerahasiaan (evidence) dokumen setiap siswa harus dijaga. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan kepercayaan diri setiap siswa

- 4) Milik bersama guru dan siswa harus merasa bahwa evidence portofolio adalah milik bersama. Oleh sebab itu semua pihak harus menjaganya secara baik.
- 5) Kepuasan dan kesesuaian
Hasil akhir dari penilaian portofolio adalah ketercapaian kompetensi seperti yang dirumuskan dalam kurikulum. Guru dan siswa akan merasa puas manakala kompetensi itu telah tercapai
- 6) Budaya pembelajaran
Penilaian portofolio harus dapat mengembangkan budaya belajar. Sebab penilaian portofolio itu sendiri mengandung proses pembelajaran.
- 7) Refleksi
Dalam penerapan model pembelajaran portofolio seorang guru harus dapat membedakan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan dari waktu ke waktu. Salah satu tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana murid telah mencapai hasil belajar yang direncanakan sebelumnya.
- 8) Berorientasi pada proses dan hasil
Pembelajaran portofolio bertumpu pada dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi proses dan hasil secara seimbang. Pembelajaran portofolio mengikuti setiap aspek perkembangan siswa, bagaimana cara belajar siswa, bagaimana motivasi belajar, sikap, minat, kebiasaan, dan lain sebagainya dan pada akhirnya bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa. Dengan demikian pembelajaran portofolio tidak hanya sekedar menilai hasil akhir yang dimiliki siswa akan tetapi juga proses pembelajaran yang dilakukan siswa.

Pendapat lain dikemukakan (Budimansyah, 2002, pp. 8-13) yang menyatakan bahwa terdapat empat prinsip dasar dianut oleh pembelajaran berbasis portofolio, yaitu:

- 1) Prinsip belajar siswa aktif
Proses pembelajaran dengan menggunakan MPBP (Model Pembelajaran Berbasis Portofolio) berpusat pada siswa. Model ini menganut prinsip belajar siswa aktif karena siswa dilibatkan hampir diseluruh pembelajaran, dari mulai fase perencanaan di kelas, kegiatan lapangan, dan laporan.
- 2) Kelompok belajar kooperatif
Proses pembelajaran dengan MPBP juga menerapkan prinsip belajar kooperatif, yaitu proses pembelajaran yang berbasis kerjasama. Proses pembelajaran kooperatif diharapkan siswa bisa bekerjasama dalam bentuk kelompok dalam proses penyusunan portofolio ini selain itu bentuk kerja sama ini tidak hanya antara siswa dengan siswa akan tetapi dengan komponen-komponen lain di sekolah, termasuk kejasama sekolah dengan orang tua siswa.
- 3) Pembelajaran partisipatorik
Model pembelajaran berbasis portofolio juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, sebab melalui model ini siswa belajar sambil melakoni (learning by doing). Salah satu bentuk pelakonan itu adalah siswa belajar untuk berdemokrasi. Proses pelaksanaannya setiap langkah dalam model ini siswa diharapkan bisa menerapkan sikap berdemokrasi dengan baik salah satu contohnya pada saat memilih masalah untuk kajian kelas memiliki makna bahwa siswa dapat menghargai dan menerima pendapat yang didukung suara terbanyak.
- 4) *Reactive teaching*
Penerapan MPBP guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Proses pelaksanaan model ini mensyaratkan guru yang reaktif. Adapun salah satu ciri guru yang reaktif adalah selalu berupaya membangkitkan motivasi belajar siswa dengan membuat materi pelajaran sebagai sesuatu hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan siswa dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.

E. Kriteria Kualitas Portofolio

Menurut Bermawy, indikator baik tidaknya sebuah portolio dapat dilihat dari kualitas dua aspek, yaitu aspek kelengkapan dokumen dan akurasi dokumen. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Standar dan Kriteria Portofolio (Bermawy, 2009, pp. 154-55)

| No | Standar | Kriteria |
|----|---------|--|
| 1 | (50%) | Kelengkapan dokumen |
| | 3 | Memuat semua elemen tugas mata kuliah atau mata pelajaran yang dikembangkan |
| | 2 | Kurang memuat semua elemen tugas mata kuliah atau mata pelajaran yang dikembangkan |
| | 1 | Tidak memuat semua elemen tugas mata kuliah yang dikembangkan |
| 2 | (50%) | Akurasi dokumen |
| | 3 | Keserasian antar elemen desain mata kuliah atau mata pelajaran |
| | 2 | Kurang keserasian antar elemen desain mata kuliah atau mata pelajaran |
| | 1 | Tidak ada keserasian antar elemen desain mata kuliah atau mata pelajaran |

F. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Portofolio

Agar pelaksanaan model pembelajaran berbasis portofolio dapat berjalan dengan baik maka guru harus melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut (Fajar, 2009, p. 87):

- 1) Guru membentuk beberapa kelompok di kelas'
Sebelum memulai model pembelajaran portofolio, guru terlebih dulu membentuk beberapa siswa dengan cara berkelompok di kelas. Agar materi yang akan di bahas nantinya mudah dipahami siswa dengan cara diskusi.
- 2) Mengidentifikasi masalah
Identifikasi masalah perlu diawali saat diskusi kelas guna berbagi pengetahuan tentang masalah-masalah yang dapat ditentukan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Memilih masalah untuk kajian kelas
Apabila kelas telah memperoleh cukup informasi melalui identifikasi untuk membuat kajian keputusan, maka kelas hendaknya memilih salah satu atas dasar suara terbanyak
- 4) Mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji oleh kelas
Dalam hal ini kelas telah memilih satu masalah untuk dikaji, maka selanjutnya kelas harus merumuskan untuk mencari informasi lebih banyak
- 5) Membuat portofolio kelas
Setelah mengumpulkan berbagai informasi tentang masalah yang telah dipilih maka selanjutnya siswa membuat portofolio kelas dengan cara pembagian kepada beberapa kelompok. Disinilah guru menerapkan pembelajaran portofolio seperti membimbing, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar siswa aktif, berpartisipasi dan suasana pembelajaran yang diterapkan gurupundidak membosankan siswa. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan guru.
- 6) Penyajian portofolio
Setelah portofolio dibuat dan didiskusikan dengan cara berkelompok di kelas selajutnya hasil portofolio disajikan. Penyajian portofolio ini bisa dilakukan pada akhir semester satu atau akhir semester dua bersamaan dengan kenaikan kelas (tergantung situasi dan kondisi sekolah)
- 7) Merefleksikan pengalaman belajar
Dalam melakukan refleksi pengalaman belajar siswa, guru melakukan upaya evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh siswa telah mempelajari berbagai hal yang berkenaan dengan topik yang dipelajari sebagai

upaya belajar kelas secara kooperatif. Penyajian portofolio kelas kepada audien yang telah dilakukan, sangat bermanfaat dalam pelaksanaan refleksi ini, sebab pertanyaan-pertanyaan dan reaksi dari audien memberikan umpan balik yang penting bagi kelas. Setelah dilakukan evaluasi dari materi yang dibahas dalam pembelajaran, hasil kerja siswa yang berupa portofolio itu pun disimpan dan dijadikan dokumentasi bagi guru dan sekolah.

Menurut (Yamin, 2013, p. 189), tujuan dilaksanakannya pembelajaran portofolio adalah sebagai berikut:

- 1) Menghargai dan memberi perhatian pada perkembangan hasil belajar siswa;
- 2) Dapat membina dan mempercepat pertumbuhan konsep diri pada siswa;
- 3) Dapat mendokumentasikan hasil proses pembelajaran yang sudah berlangsung.

G. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio

Menurut (Arifin, 2009, pp. 205-206), model pembelajaran berbasis portofolio memiliki kelebihan dan kelemahan seperti model pembelajaran yang lainnya. Kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Dapat melihat perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dari waktu ke waktu berdasarkan feed back dan refleksi diri;
- 2) Membantu guru melakukan penilain secara adil, objektif, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan tanpa mengurangi kreativitas siswa;
- 3) Mengajak siswa untuk belajar bertanggung jawab terhadap apa yang telah mereka kerjakan, baik dikelas maupun di luar kelas;
- 4) Meningkatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan penilaian;
- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka; dan
- 6) Memungkinkan guru melakukan penilaian secara fleksibel, tetapi tetap mengacu pada kompetensi dasar dan indikator hasil belajar yang ditentukan

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Membutukan waktu dan kerja ekstra;
- 2) Penilaian portofolio dianggap kurang reliable dibandingkan dengan penilaian yang lain;
- 3) Ada kecenderungan guru hanya memperhatikan pencapaian akhir sehingga proses penilaian kurang mendapat perhatian;
- 4) Orang tua siswa sering berfikir skeptis karena laporan anaknya tidak berbentuk angka;
- 5) Penilaian portofolio masih relatif baru sehingga banyak guru, orang tua, dan siswa belum mengetahui dan memahaminya;
- 6) Tidak tersedianya kriteria penilaian yang jelas;
- 7) Analisis terhadap penilaian portofolio agak sulit dilakukan sebagai akibat dikurangnya penggunaan angka;
- 8) Sulit dilakukan terutama menghadapi ujian berskala nasional; dan
- 9) Dapat menjebak siswa jika terlalu sering menggunakan format yang lengkap dan detail.

Selain itu portofolio juga memiliki penilain reliabilitas rendah dibandingkan dengan tes yang menggunakan angka-angka. Penilaian dan pengukuran dengan tes yang memiliki angka-angka lebih valid dan kuat reliabilitasnya dibandingkan portofolio yang hanya menggunakan cara dan rumus yang cukup sederhana. Maka ini tergantung guru dan aspek-aspek yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran (Widoyoko, 2013: 123).

Menurut Maesuri dalam (Trianto, 2010, pp. 288-289), ada beberapa keuntungan menggunakan portofolio dalam pembelajaran sekaligus merupakan kelebihan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat menggambarkan pembelajaran mereka sendiri dan cara-cara memperbaikinya;

- 2) Peserta didik dapat terlibat bekerja pada tingkat kompleksitas yang berbeda atau mendukung bekerja komplit di dalam maupun di luar kelas;
- 3) Memberi lebih banyak informasi tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar di bandingkan peserta didik lainnya;
- 4) Menjadi media bagi siswa, guru, orang tua, dan penilai eksternal untuk mengkomunikasikan dan menyampaikan harapan-harapannya tentang pembelajaran peserta didik;
- 5) Memberikan gambaran yang akurat dari program pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik, dalam hal ini membantu guru dan nilai eksternal membuat keputusan kritis tentang efektivitas program.
- 6) Dapat digunakan untuk mendokumentasikan prestasi peserta didik. Ini berarti penilaian yang diberikan akan lebih akurat;
- 7) Mendemonstrasikan kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan pemecahan masalah, kemampuan menggunakan bahasa ilmiah, mengkomunikasikan ide, kemampuan member alasan atau pun menganalisis.
- 8) Dapat meningkatkan kemampuan evaluasi peserta didik;
- 9) Berguna bagi guru dalam mengidentifikasi letak kelemahan dan kelebihan siswa atau memberi nilai diagnostik yang berarti bagi guru;
- 10) Umpan balik yang diberikan peserta didik akan membangun pemahaman peserta didik;
- 11) Guru dapat mendeteksi variabel efektif peserta didik, atau memantau status afektif peserta didik. Antara lain kejujuran, percaya diri, ketekunan, sikap positif terhadap pembelajaran dan lain-lain.

Adapun kelemahannya (Fajar, 2009, p. 99), antara lain:

- 1) Menggunakan waktu yang relative lama;
- 2) Memerlukan ketekunan, kesabaran dan ketrampilan guru;
- 3) Memerlukan biaya;
- 4) Memerlukan adanya jaringan komunikasi yang erat antara peserta didik, guru, sekolah, keluarga, masyarakat dan lembaga/instansi pemerintah maupun swasta

Referensi:

- Arifin, Zaenal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Bermawy, Munthe. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Istana Madani.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Portofolio*. Bandung: PT Genasindo.
- Fajar, Arnie, (2009). *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gronlund, Norman E. (1998). *Assesment of Student Achievement Sixth Edition*. Boston : Allyn and Bacon.
- Mulyasa (2005). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2007). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paulson, F Leon, Pasri R & Meyer, Carol A. (1991). *What makes a Portofolio? Eight thoughtful guidelines will help educators encourage self-directed learning. Educational Leadership. February 1991.*
- Sanjaya, Wina. (2006). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Suwandi, Sarwiji. (2009). *Model Assesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko, S. Eko Putro. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, Martinis. (2013). *Profesionalisasi Guru dan Implementasi*. Jakarta.: Referensi (GP Press Group).

MODEL PEMBELAJARAN *POSTER COMMENT*

A. Definisi Model Pembelajaran *Poster Comment*

Model pembelajaran *poster comment* mengandung dua konsep atau istilah yaitu *poster* dan *comment*. *Poster* adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya (Sudjana dan Rivai, 2010, p. 51). Sedangkan *comment* atau komentar adalah ulasan atau tanggapan atas berita, pidato, dan sebagainya (untuk menerangkan atau menjelaskan). Oleh karena itu, model pembelajaran *poster comment* secara harfiah merupakan model pembelajaran di mana siswa mengomentari poster atau gambar yang telah disiapkan.

Model pembelajaran *poster comment* merupakan salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *active learning* yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar. Gambar tersebut tentu saja harus berkaitan dengan pencapaian suatu kompetensi dalam pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk menstimulasi dan meningkatkan kreatifitas dan mendorong penghayatan siswa terhadap suatu permasalahan. Dalam metode ini siswa di dorong untuk bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan tentang gambar atau poster. Dengan pembelajaran *poster comment* siswa dilatih untuk mandiri menyelesaikan tugas sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Strategi *poster comment* (mengomentari sebuah gambar) yaitu sebuah strategi yang digunakan pendidikan dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar dan dapat mengomentari sebuah gambar terkait materi yang akan diajarkan. Gambar tersebut tentu saja berkaitan dengan pencapaian suatu kompetensi dalam pembelajaran.

Poster merupakan media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster biasanya dipasang ditempat-tempat umum yang dinilai strategis seperti sekolah, kantor, pasar, mall dan tempat-tempat keramaian lainnya, informasi yang ada pada poster umumnya bersifat mengajak masyarakat. Poster adalah suatu desain grafis yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata pada kertas berukuran besar, isinya memuat tentang informasi dan di tempel di tempat-tempat umum agar dapat dilihat atau dibaca banyak orang. Poster sifatnya untuk mencari perhatian banyak orang, poster juga bisa menjadi sarana untuk mempromosikan produk, jasa, kegiatan, seputar pendidikan dan lain-lain. Poster adalah gambar yang berisi informasi pada kertas berukuran besar, yang ditempelkan di dinding atau tempat-tempat tertentu agar dapat di lihat oleh banyak orang. Poster bermanfaat untuk memberikan pemahaman tentang suatu informasi kepada banyak orang atau para pembaca mengenai apa yang ingin di sampaikan oleh pembuat poster menggunakan gambar dan kata-kata yang singkat, sederhana dan jelas.

Dalam penentuan gambar yang akan di jadikan poster dalam model pembelajaran ini, haru memenuhi beberapa kriteria, di antaranya (Komalasari, 2011, p. 23):

- 1) Harus autentik
Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti yang sebenarnya;
- 2) Sederhana
Komposisinya hendaklah cukup jelas menunjukkan pokok-pokok dalam gambar.
- 3) Kejelasan ukurannya dan ukuran yang cukup.
Gambar haruslah jelas, serta tidak kalah pentingnya adalah ukuran gambar, yang disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga tampak jelas ke seluruh siswa.
- 4) Gambar hendaknya mengandung gerak atau perbuatan. Artinya gambar yang menunjukkan obyek dengan memperlihatkan aktifitas tertentu.

5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

6) Menarik

Gambar haruslah gambar yang memikat perhatian anak-anak. Ketepatan dalam pemilihan media merupakan hal yang penting.

Adapun kegunaan dari metode tersebut sebagaimana telah diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai bahwa kegunaan poster diantaranya adalah untuk memotivasi, sebagai peringatan serta sebagai pengalaman yang kreatif. Berikut ini penjelasannya kegunaan poster dalam pembelajaran, yaitu:

1) Untuk memotivasi;

2) Dalam gambar tersebut tidak boleh terdapat coretan berupa apapun;

3) Peserta didik diminta berkomentar dengan bebas secara bergiliran mengenai ide-ide yang mereka pikirkan saat mereka melihat gambar tersebut;

4) Pendidik meminta siswa menuliskan apa yang mereka pikirkan dalam bahasa Indonesia; dan

5) Pendidik sudah mempersiapkan rumusan jawaban yang tepat mengenai gambar tersebut.

B. Prinsip Membuat Desain *Poster Comment*

Proses pembuatan desain poster untuk model pembelajaran *poster comment* harus memenuhi empat prinsip yaitu *balancing, movement, emphasis* dan *unity* (Hanafiah & Suahana, 2012, p. 78).

1) Keseimbangan (*Balancing*).

Keseimbangan merupakan permasalahan dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Ada dua jenis keseimbangan tata letak desain yang bisa diterapkan: desain simetris/ formal dan tidak simetris/asimetris/ nonformal.

2) Alur Baca (*Movement*).

Alur baca yang diatur secara sistematis oleh desainer untuk mengarahkan mata pembaca dalam menelusuri informasi, dari satu bagian ke bagian yang lain.

3) Penekanan (*Emphasis*).

Penekanan bisa dicapai dengan membuat judul atau ilustrasi yang jauh lebih menonjol dari elemen desain lain berdasarkan urutan prioritas.

4) Kesatuan (*Unity*).

Beberapa bagian dalam poster harus digabung atau dipisah sedemikian rupa menjadi kelompok-kelompok informasi. Misalnya nama gedung tempat acara berlangsung harus dekat dengan teks alamat. Jadi, dalam mendesain gambar guru harus memperhatikan prinsip-prinsip tersebut agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

C. Prinsip-Prinsip Penggunaan Gambar dalam *Poster Comment*

(Rosyda, 2012, p. 54), menjelaskan terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan gambar-gambar sebagai media visual, dalam setiap pengajaran, antara lain:

1) Pergunakanlah gambar-gambar untuk tujuan-tujuan pelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran.

2) Padukan gambar-gambar pada pelajaran, sebab keefektifan pemakaian gambar-gambar didalam proses belajar mengajar, diperlukan keterpaduan.

3) Pergunakanlah gambar-gambar tersebut sedikit saja, sedikit namun selektif mempergunakan gambar yang mengandung makna.

4) Kurangilah kata-kata dalam gambar, oleh karena gambar itu justru sangat penting dalam mengembangkan kata-kata, ide maupun gagasan.

5) Mendorong pernyataan yang kreatif, melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya.

- 6) Mengevaluasi kemajuan kelas, bisa juga dengan memanfaatkan gambar-gambar baik secara umum maupun secara khusus.

Pendapat yang melengkapinya disampaikan oleh (Syah & Kariadinata, 2009, p. 76), yang mengatakan bahwa terdapat beberapa prinsip penggunaan media gambar merangsang guru untuk lebih kreatif dalam penyampaian kepada siswa. Karena berhasil tidaknya pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru itu sendiri. Selain itu, ada aturan yang harus diperhatikan guru ketika akan menggunakan media gambar dalam *poster comment*, antara lain:

- 1) Mudah dilihat, maka dari itu posisi atau letak poster haruslah mudah dijangkau oleh indera penglihatan khalayak yang kita tuju;
- 2) Menarik dan berwarna yaitu membuat khalayak yang melewati poster tersebut menjadi tertarik.
- 3) Terstruktur. Poster harus memiliki komposisi yang sesuai karena didalam sebuah poster terdapat dua unsur utama yaitu gambar dan teks. Maka penempatan kedua unsur tersebut harus terstruktur dan mengikuti kaidah yang ada.
- 4) Komunikatif dan Informatif. Komunikatif disini dapat dilihat dari sisi bahasa penyampaian. Bahasa penyampaian haruslah sesuai dengan target khalayak pembaca poster tersebut. Informatif maksudnya ide atau pesan yang akan disampaikan tertuang dalam poster tersebut setepat mungkin dan tidak berbelit-belit.
- 5) Mudah difahami, maksudnya berisikan gambar atau teks yang jelas agar tidak terjadi kesalahan penafsiran atau ambigu.
- 6) Mengikuti persyaratan elemen-elemen komunikasi visual.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Poster Comment*

(Silberman, 2006, p. 192) dan (Yasin, 2008, p. 18), menjelaskan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran *poster comment*, ada beberapa prosedur yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memilih sebuah gambar atau poster yang ada kaitannya dengan topik bahasan yang akan dibahas;
- 2) Siswa diminta untuk mengamati terlebih dahulu gambar atau poster tersebut
- 3) Meminta mereka untuk berdiskusi secara berkelompok, kemudian mereka diminta memberikan komentar atau pendapat tentang gambar atau poster tersebut;
- 4) Siswa diminta untuk memberikan kesimpulan berkaitan dengan gambar atau poster tersebut.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Poster Comment*

Model pembelajaran *poster comment*, memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Media gambar lebih konkrit;
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang, waktu, dan indera;
- 3) Membuatnya relatif murah dan mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Hanya menekankan persepsi indra mata, ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar;
- 2) Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi;
- 3) Jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut (Sudjana & Rivai, 2010, pp. 71-72), model pembelajaran *poster comment* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar-mengajar, karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa;
- 2) Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pengajaran lainnya;

- 3) Gambar fotografi bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu. Mulai dari TK sampai Perpendidikan Tinggi, dari ilmu-ilmu sosial sampai ilmu-ilmu eksakta;
- 4) Gambar fotografi dapat menerjemahkan atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistic.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai akan tetapi tidak cukup besar ukurannya bila dipergunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali bilamana diproyeksikan melalui proyektor opek;
- 2) Gambar fotografi berdimensi dua, sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali bilamana dilengkapi dengan beberapa seri gambar untuk objek yang sama;
- 3) Gambar fotografi bagaimanapun indahnyapun tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

Referensi:

- Hanafiah, Nanang dan Suahana, Cucu. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Cet. III. Bandung: PT Refika Aditama.
- Komalasari, Kokom. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Cet. II. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rosyda, Siti. (2012). *Penggunaan Metode Poster comment Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Lentera.
- Syah, Muhibbin dan Kariadinata, Rahayu. (2009). *Bahan Pelatihan Paket UIN SGD*. Bandung.
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2010), *Media Pengajaran*, Cet. IX. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset,
- Yasin, A. Fatah. (2008). *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN-Malang Press.

MODEL PEMBELAJARAN *POSTER SESSION*

A. Model Pembelajaran *Poster Session*

Model pembelajaran *poster session* merupakan metode presentasi alternatif yang merupakan sebuah cara yang tepat untuk menginformasikan kepada siswa secara cepat, menangkap imajinasi siswa, dan mengundang pertukaran ide di antara siswa. Teknik ini juga merupakan sebuah cara cerita dan grafik atau gambar yang memungkinkan untuk mengekspresikan persepsi dan perasaan siswa tentang topik yang sekarang sedang didiskusikan dalam sebuah lingkungan yang tidak menakutkan (Silberman, 2016, p. 192). Model pembelajaran *poster session* adalah pembelajaran dengan menggunakan poster sebagai media penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik. Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok (Asnawir & Usman, 2002, p. 43). Selanjutnya peserta didik mengkaji dan membahas serta menelaah pesan-pesan yang disampaikan oleh poster.

Strategi *Poster session* merupakan sebuah strategi kooperatif yang menggabungkan teks dan gambar untuk memperoleh informasi secara cepat sekaligus dapat mengembangkan daya kreatifitas siswa dalam memvisualisasikan teks dalam bentuk gambar dan dari gambar tersebut diharapkan semua siswa dapat menghafalkan isi bacaan secara mudah dan ingatan siswa terhadap bacaan tersebut dapat bertahan lama. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. Namun, jika digunakan untuk anak-anak tingkat dasar, strategi ini perlu disertai dengan manajemen kelas yang baik supaya tidak terjadi kegaduhan (Djamarah, 2010, p. 408). Model pembelajaran ini biasa disebut dengan strategi *gallery session/ poster session*. Penggunaan strategi ini diantaranya ditujukan untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami isi sebuah bacaan kemudian mampu untuk memvisualisasikannya dalam bentuk gambar. Dengan demikian, model pembelajaran *poster session* merupakan sebuah strategi kooperatif yang menggabungkan teks dan gambar untuk memperoleh informasi secara cepat sekaligus dapat mengembangkan daya kreatifitas siswa dalam memvisualisasikan teks dalam bentuk gambar dan dari gambar tersebut diharapkan semua siswa dapat menghafalkan isi bacaan secara mudah dan ingatan siswa terhadap bacaan tersebut dapat bertahan lama.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini, masing-masing kelompok mendapatkan kesempatan untuk memamerkan hasil kerja mereka dan melihat hasil kerja kelompok lain (Lie, 2004, p. 64). Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya (Sardiman, 2011, p. 46). Poster berfungsi untuk mempengaruhi siswa dalam proses belajar mengajar untuk menyayangi lingkungan dapat dituangkan lewat poster. Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya. Pemasangannya bisa di kelas, di luar kelas, di pohon, di tepi jalan, dan di majalah. Ukurannya bermacam-macam, tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaklah: 1) Sederhana 2) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok 3) Berwarna 4) Slogannya ringkas dan jitu 5) Tulisannya jelas 6) Motif dan disain bervariasi (Sardiman, 2011, p. 47).

Karakter Poster adalah: 1) Berupa suatu lukisan atau gambar. 2) Menyampaikan suatu pesan, atau ide tertentu. 3) Memberikan kesan yang luas atau menarik perhatian. 4) Menangkap penglihatan dengan saksama terhadap orang-orang yang melihatnya. 5) Menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya. 6) Menggunakan ide dan maksud melalui fakta yang tampak. 7) Merangsang orang yang melihat untuk ingin melaksanakan maksud poster. 8) Berani, langsung, dinamis dan menimbulkan kejutan. 9) Ilustrasi tidak perlu banyak menarik dan mudah dimengerti. 10) Teks ringkas, jelas dan bermakna. 11) Ilustrasi dan tulisan harus ada keseimbangan. 12) Dalam rangka simbol visual, kata dan lukisan harus membawa ide tertentu. 13) Dapat dibaca dalam waktu yang singkat. 14) Warna dan gambar harus kontras dengan warna dasar. 15) Sederhana tetapi mempunyai daya tarik dan daya guna yang maksimal (Rohani, 1997, p. 77).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Poster Ssession*

Silberman (2016: 180-181), ada beberapa langkah pembelajaran model *poster session* adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil terdiri dari 5-6 anggota.
- 2) Sarankan bahwa salah satu cara untuk kelebihan yang dimiliki kelas adalah dengan membuat rangkuman kelompok.
- 3) Bagikan kepada setiap kelompok kertas plano (kertas buram ukuran koran) dan spidol untuk menuliskan rangkuman mereka. Rangkuman harus dapat mencakup semua informasi yang dapat dimengerti oleh kelompok lain.
- 4) Mengkondisikan kelas dengan suasana yang hangat agar peserta didik tetap fokus.
- 5) Minta masing-masing kelompok untuk menempelkan materi di depan kelas dan mempresentasikan rangkuman mereka serta catat keseluruhan potensi yang dimiliki oleh keseluruhan kelompok.
- 6) Minta masing-masing kelompok untuk memberikan soal kepada kelompok lain agar di kerjakan di depan kelas.
- 7) Masing-masing kelompok membuat kesimpulan tentang materi yang mereka presentasikan.
- 8) Lima belas menit sebelum selesai, berundinglah dengan seluruh kelas dan diskusikan keuntungan apa yang mereka peroleh dari kegiatan ini.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Poster session*

Menurut Hamruni (2009: 171), model pembelajaran *poster session* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran ini antara lain:

- 1) Peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri serta dapat belajar dari siswa lain secara berkelompok;
- 2) Peserta didik aktif bertanya dan mencari informasi;
- 3) Materi dapat diingat lebih lama;
- 4) Kecerdasan peserta didik diasah pada saat peserta didik mencari informasi tentang materi tanpa bantuan guru;
- 5) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa sendiri, serta menerima umpan balik;
- 6) Meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan mengubah materi pelajaran menjadi nyata (riil).

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Peserta didik yang memiliki kelebihan dalam belajar mereka akan merasa terhambat oleh peserta didik yang dianggap kurang memiliki kemampuan;
- 2) Pelaksanaan metode harus dilakukan oleh pendidik yang kreatif, sedangkan tidak semua pendidik memiliki karakter tersebut; dan
- 3) Pola pikir dan karakter peserta didik yang berbeda-beda.

(Sujana & Rivai, 2005, p. 45), mengatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *poster session*, antara lain:

- 1) Merupakan cara yang bagus untuk memberi informasi kepada siswa secara cepat.
- 2) Memahami apa yang mereka bayangkan, dan memerintahkan pertukaran gagasan antar mereka.
- 3) Merupakan cara baru dan jelas yang memungkinkan siswa mengungkapkan persepsi dan perasaan mereka tentang topik yang sedang didiskusikan dalam suasana santai dan menyenangkan.
- 4) Dapat menjelaskan suatu masalah, dalam segala bidang dan tingkat usia, sehingga dapat memecahkan kesalahan pemahaman.

- 5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.
- 6) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sedangkan kekurangannya adalah: 1) Poster hanya menekan persepsi indera mata; 2) Poster yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; dan 3) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.

Referensi:

- Asnawir dan Usman, Basyirudin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Lie, Anita. (2004). *Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sardiman, Arief S. dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, Melvin L (2016). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sujana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2005). *Media Pengajaran Cet. II*. Bandung: Sinar Baru.

MODEL PEMBELAJARAN *PREVIEW, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, DAN REVIEW (PQ4R)*

A. Definisi Model Pembelajaran PQ4R

Model pembelajaran PQ4R merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi (Trianto, 2010: 147). Metode elaborasi adalah proses penambahan penilaian, sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna. Metode ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang dibaca dengan tujuan untuk mempelajari sampai tuntas bab demi bab suatu buku pelajaran (Uno dan Muhammad, 2011, p. 113)

Strategi ini dicetuskan oleh Thomas dan Robinson pada tahun 1972 yaitu didasarkan pada strategi PQ4R (Preview, Question, Read, State and Test) dari Thomas F. Staton dan strategi SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) dari Francis Robinson. (Trianto, 2010, p. 151).

Strategi ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Kegiatan membaca buku bertujuan untuk mempelajari sampai tuntas bab demi bab suatu buku pelajaran. Oleh karena itu ketrampilan pokok pertama yang diharuskan dikembangkan dan dikuasai oleh para siswa adalah membaca buku pelajaran dan bacaan tambahan lainnya. Dengan ketrampilan membaca itu setiap siswa akan dapat memasuki dunia keilmuan yang penuh pesona, khazanah kearifan yang banyak hikmat, dan mengembangkan berbagai ketrampilan lainnya yang amat berguna untuk kelak mencapai sukses dalam hidup (Trianto, 2007, p. 150).

Model pembelajaran PQ4R adalah cara yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk mengingat apa yang mereka baca dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis – garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Strategi bisa diartikan sebagai pola – pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Trianto, 2007: 139).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model PQ4R

Model pembelajaran PQ4R pada prinsipnya merupakan singkatan langkah-langkah mempelajari teks yaitu sebagai berikut:

1) *Preview* (Membaca selintas dengan cepat).

Tahap ini adalah siswa membaca selintas materi dengan cepat yang memperhatikan judul, sub judul, topik-topik utama serta rangkuman sebelum membaca materi secara keseluruhan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nur, 2005, p. 34), yang menyatakan bahwa tahap preview merupakan membaca selintas dengan cepat sebelum membaca isi buku secara keseluruhan. Hal tersebut ditujukan untuk memperoleh gambaran atau garis besar dari buku yang akan di baca. Pembaca hendaknya menitikberatkan pada judul, sub judul, topik-topik utama dan rangkuman serta mengidentifikasi materi apa yang akan dipelajarinya. Selain itu, diperkuat oleh pendapat (Thabrany, 1993, p. 142), yang mengatakan bahwa perlunya suatu proses cepat sebelum membaca secara rinci isi sebuah buku. Ia juga berpendapat bahwa di dalam mencari ide pokok yang di bahas si pengarang, bisa dilakukan dengan membaca kesimpulan atau ringkasan yang diberikan.

2) *Question* (Pertanyaan)

Pada tahap ini siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi buku dan dapat menggunakan kata-kata apa, siapa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana (5W+1H). Banyak sedikitnya pertanyaan yang dibuat bergantung pada panjang pendeknya teks materi dan kemampuan siswa dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur (2005: 34) yang menyebutkan bahwa langkah kedua (question) adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi materi atau buku yang akan dibaca dengan harapan akan menemukan jawaban didalam bacaan tersebut. Pertanyaan yang dibuat dapat diawali dengan kata “what = apa, who = siapa, why = mengapa, where =

dimana, when =kapan, dan how = bagaimana” (5W1H). Pendapat ini diperkuat oleh (Syah, 2003, p. 143) yang menyatakan bahwa penyusunan pertanyaan-pertanyaan harus jelas, singkat, dan relevan dengan bagian-bagian teks serta jumlah pertanyaan bergantung pada panjang pendeknya teks dan kemampuan siswa dalam memahami teks yang sedang di pelajari.

3) *Read* (Membaca)

Pada tahap ini siswa membaca materi dengan tujuan mencari jawaban atas pertanyaan yang dibuat pada tahap question. Selain itu siswa juga dianjurkan untuk mencatat sendiri jika terdapat kekurangan atau pertanyaan dengan apa yang di ketahui. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nur, 2005, p. 34), yang menyebutkan bahwa langkah ketiga adalah membaca materi tersebut dengan memberikan perhatian pada ide-ide utama serta mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada langkah kedua. Pada langkah ini, pembaca tidak diperbolehkan membuat catatan panjang. Pernyataan ini diperkuat (Thabrany 1993, p. 143) yang menyatakan bahwa untuk membaca buku teks hendaknya berhenti sejenak setelah menyelesaikan membaca satu topik. Dalam tahap ini, dianjurkan untuk mencari jawaban/ mencatat pendapat sendiri bila ada pertanyaan, kekurangan, pertentangan dengan teori lain atau kehidupan nyata sehari-hari. Pendapat senada disampaikan (Slameto, 2003, p. 85) yang menyebutkan bahwa membaca bukan sekedar mengetahui kata-katanya, akan tetapi mengikuti jalan pikiran si pengarang dan pengertian hanya diperoleh apabila pembaca timbul pertanyaan dan berusaha sendiri untuk mencari jawabannya.

4) *Reflect* (Refleksi)

Tahap Reflect ini berhubungan dengan tahap Read, karena pada tahap reflect ini siswa mengkaitkan materi yang dibacanya dengan pengetahuan yang diketahui sebelumnya serta memecahkan kontradiksi dalam materi tersebut. Menurut (Nur, 2005, p. 35), menyebutkan bahwa dalam memahami informasi yang dipresentasikan dengan cara:

- (1) Menghubungkan informasi yang baru dengan informasi yang telah di ketahui.
- (2) Mengkaitkan sub topik dalam teks dengan konsep.
- (3) Mencoba memecahkan kontradiksi di dalam informasi yang disajikan.
- (4) Mencoba menggunakan materi untuk memecahkan masalah yang disimulasikan materi tersebut.

5) *Recite* (Tanya Jawab)

Pada tahap ini siswa mengadakan tanya jawab sendiri dengan menyatakannya secara nyaring dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur (2005: 34) yang menyebutkan bahwa langkah kelima adalah pembaca diminta mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dengan menyatakan dengan nyaring dan menanyakan jawaban-jawaban pertanyaannya. Pembaca dapat intisari catatan-catatan yang telah sebelumnya. Selain itu, menurut Slameto (2003: 80), setelah selesai membaca suatu bagian harus dikatakan kembali dengan kata-kata sendiri sambil merenungkannya serta membandingkan dengan apa yang diketahuinya. Menurut Thabrany (1993: 144), menunjukkan bahwa begitu selesai membaca tanpa resitasi, maka kira-kira 50 % isi buku dapat di ingat. Hari berikutnya hanya tersisa kurang dari 25 %. Setelah satu minggu hanya kira-kira 10 % saja yang dapat kita ingat. Selanjutnya ia juga berpendapat bahwa dengan resitasi, jumlah yang dapat kita ingat setelah dua minggu dapat mencapai tiga kali lebih banyak dari pada membaca tanpa resitasi. Selain itu keuntungan lain dari resitasi adalah minat dan konsentrasi kita terpelihara dengan baik.

6) *Review* (Mengulang)

Menurut (Nur, 2005, p. 34), langkah terakhir ini adalah mengulang kembali secara aktif seluruh bacaan, dan menanyakan pada diri sendiri ketepatan jawaban yang telah di buat atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sebelumnya. Dianjurkan untuk mengulang materi jika tidak yakin dengan jawaban yang di buat. Menurut (Slameto, 1993, p. 80), mengulang besar pengaruhnya dalam belajar karena dengan adanya pengulangan (Review) bahan yang belum begitu di kuasai serta mudah terlupakan akan tertanam dalam

otak seseorang. Mengulang atau mempelajari kembali bahan pelajaran yang sudah dipelajari adalah penting.

Menurut (Suprijono, 2013, p. 103-105), langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam model pembelajaran PQ4R, yaitu:

- 1) *Preview*, yaitu peserta didik menemukan ide- ide pokok yang dikembangkan dalam bahan bacaan. Pelacakan ide pokok dilakukan dengan membiasakan peserta didik membaca selintas dan cepat bahan bacaan. Penelusuran ide pokok dapat juga dilakukan dengan membaca satu atau dua kalimat setiap halaman dengan cepat. Singkatnya, melalui preview peserta didik telah mempunyai gambaran mengenai hal yang dipelajarinya.
- 2) *Questions*, yaitu bertanya. Peserta didik merumuskan pertanyaan- pertanyaan untuk dirinya sendiri. Pertanyaan itu meliputi apa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana. Pertanyaan- pertanyaan tersebut dikembangkan ke arah pembentukan pengetahuan deklaratif, struktural, dan pengetahuan prosedural.
- 3) *Read*, yaitu membaca bahan bacaan tersebut secara detail. Pada tahap ini peserta didik diarahkan mencari jawaban terhadap semua pertanyaan yang telah dirumuskannya.
- 4) *Reflect*, yaitu selama membaca mereka tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, namun terpenting adalah mereka berdialog dengan apa yang dibacanya. Mereka mencoba memahami apa yang dibacanya.

Caranya:

- (1) Menghubungkan apa yang sudah dibacanya dengan hal- hal yang telah diketahui sebelumnya,
 - (2) Mengaitkan sub- subtopik di dalam teks dengan konsep- konsep,
 - (3) Mengaitkan hal yang dibacanya dengan kenyataan yang dihadapinya.
- 5) *Recite*, yaitu setelah membaca, peserta didik diminta merenungkan kembali informasi yang telah dipelajari. Terpenting dalam membawakan kembali apa yang telah dibaca dan dipahami oleh peserta didik adalah mereka mampu merumuskan konsep- konsep, menjelaskan hubungan antar- konsep tersebut, dan mengartikulasikan pokok- pokok yang penting yang telah dibacanya dengan redaksinya sendiri. Akan lebih baik jika peserta didik tidak hanya menyampaikannya secara lisan, namun juga dalam bentuk tulisan.
 - 6) *Review*, yaitu peserta didik diminta membuat rangkuman atau merumuskan inti sari dari bahan yang telah dibacanya. Terpenting pada tahap ini peserta didik mampu merumuskan kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan- pertanyaan yang telah diajukannya.

Menurut (Mashudi et al., 2013, pp. 137-138), langkah-langkah dalam pembelajaran PQ4R adalah sebagai berikut:

- 1) *Preview* adalah tugas membaca dengan cepat, dengan memperhatikan judul-judul dan topik utama, baca tujuan umum dan rangkuman, dan rumuskan isi bacaan tersebut tentang yang dibahas.
- 2) *Question* adalah mendalami topik dan judul utama dengan mengajukan pertanyaan dan jawabannya dapat ditemukan di dalam bacaan tersebut, kemudian mencoba menjawabnya sendiri.
- 3) *Read* adalah tugas membaca bahan bacaan secara cermat, dengan mengecek jawaban yang diajukan pada langkah ke dua.
- 4) *Reflect* adalah melakukan refleksi sambil membaca dengan cara menciptakan gambaran visual dari bahan bacaan dan menghubungkan informasi baru di dalam bacaan tentang apa yang telah diketahui.
- 5) *Recite* adalah melakukan resitasi untuk menjawab dengan suara keras pertanyaan yang diajukan tanpa membuka buku.
- 6) *Review* adalah langkah untuk mengulang kembali seluruh bacaan, baca ulang bila perlu, dan sekali lagi jawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran PQ4R

Menurut (Mashudi et al., 2013, pp. 145-146), model pembelajaran PQ4R, memiliki kelebihan dan kelemahan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kelebihan model pembelajaran PQ4R ini, antara lain:

- 1) Sangat tepat digunakan untuk pengajaran pengetahuan yang bersifat deklaratif berupa konsep-konsep, definisi, kaidah-kaidah, dan pengetahuan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Dapat membantu siswa yang daya ingatnya lemah untuk menghafal konsep-konsep pelajaran.
- 3) Mudah diterapkan pada semua jenjang pendidikan.
- 4) Mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan proses bertanya dan mengkomunikasikan pengetahuannya.
- 5) Dapat menjangkau materi pelajaran dalam cakupan yang luas.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Tidak tepat diterapkan pada pengajaran pengetahuan yang bersifat prosedural seperti pengetahuan keterampilan.
- 2) Sangat sulit dilaksanakan jika sarana seperti buku siswa (paket) tidak tersedia di sekolah.
- 3) Tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu besar, karena bimbingan guru tidak maksimal terutama dalam merumuskan pertanyaan.

Referensi:

- Mashudi, dkk. (2013). *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teori dan Praktis)*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Nur, M. (2005). *Guru Yang Berhasil dan Model Pengajaran Langsung*. Surabaya: Depdiknas.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berinteraksi Konstruktivist*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Thabrany, Hasbullah. (1993). *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Uno, Hamzah B. dan Muhammad, Nurdin. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN *PREVIEW, QUESTION, READ, SUMMARIZE, TES (PQRST)*

A. Definisi Model Pembelajaran PQRST

Model pembelajaran PQRST diperkenalkan oleh Thomas F. Staton dalam (Trianto, 2007, p. 146). Model pembelajaran ini merupakan pengembangan dari *strategi survey, read, recite, dan review (SQ3R)* yang dikembangkan oleh Francis Robinson tahun 1941 (Sudarman, 2009). PQRST merupakan suatu metode belajar yang meminta siswa untuk melakukan *Preview* (membaca sekilas), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Summarize* (meringkas), dan *test* (menguji) (Hadi, 1987, p. 13).

Model pembelajaran PQRST yaitu metode membaca yang tujuannya adalah untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dengan melalui tahapan demi tahapan, dari kegiatan *preview, question, read, summarize, dan test* terhadap diri sendiri. Metode ini terdiri atas lima langkah yaitu *preview, question, read, state, dan test*. Metode ini banyak digunakan dalam pelajaran bahasa. Dalam perkembangannya, metode ini juga digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran lain. Hal ini seiring dengan perkembangan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa bukan hanya menjadi tanggungjawab guru bahasa.

Penerapan secara sistematis metode PQRST dapat meningkatkan pemahaman siswa dan asimilasi materi ajar. Pada penerapan metode ini, guru mempunyai tanggungjawab penuh dalam langkah *preview* dan *read*. Pada langkah *question, state* dan *test*, interaksi antara guru dan murid semakin intens, dan siswa berproses secara aktif (Vázquez & Vaquero, 2007).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model PQRST

Langkah-langkah pembelajaran model PQRST, sesuai dengan kepanjangannya terdiri atas 5 langkah, yaitu sebagai berikut :

1) Langkah 1 *Preview* (membaca sekilas)

Langkah ini dimaksudkan agar siswa membaca dengan cepat sebelum mulai membaca bahan bacaan siswa yang memuat tentang isi materi yang akan dipelajarinya.

Langkah-langkah preview adalah sebagai berikut:

- (1) Membaca judul buku, coba lakukan pemahaman sendiri isi buku dari judulnya;
- (2) Baca daftar isi. Pahami bagaimana buku ditulis dengan gaya penulisannya. Baca masing-masing bab dan sub bab untuk memahami isi secara umum;
- (3) Baca kata pengantar dan/ atau yang sejenis. Bagian kata pengantar biasanya memberikan penjelasan ringkas tentang isi buku dan organisasi buku;
- (4) Lihat bagian akhir/ belakang buku. Apakah ada lampiran-lampiran pada buku dimaksud, pahami lampiran yang ada dan identifikasi jenis-jenisnya misalnya lampiran biasa, glosari, referensi atau daftar pustaka, dan/atau indeks;
- (5) Pada saat membaca bab, perhatikan dengan seksama: judul bab; jika ada tujuan penulisan bab; sub bab; grafik; gambar; pengantar bab; catatan-catatan yang ada; pertanyaan-pertanyaan bab; dan ringkasan bab.

2) Langkah 2 *Question* (bertanya)

Langkah ini adalah menyusun atau mengajukan pertanyaan kepada diri sendiri mengenai isi buku atau untuk setiap pasal yang ada pada bahan bacaan siswa. Pertanyaan ini mendukung pembaca atau siswa menemukan apa-apa yang diperlukannya. Awali pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa, mengapa, dan bagaimana. Kalau pada akhir bab telah ada daftar pertanyaan yang dibuat pengarang, hendaklah baca terlebih dahulu. Jika langkah membuat pertanyaan dapat dilakukan dengan baik, maka proses memahami teks dapat dilakukan dengan baik (Poole, 2003).

Langkah-langkah membuat pertanyaan, antara lain:

- (1) Membaca bab secara detil;
- (2) Lakukan prediksi dengan menggunakan pertanyaan pada heading;
- (3) Gunakan kata tanya: siapa; apa; kapan; mengapa; dan bagaimana. Buat pertanyaan yang dapat menggiring pada kemampuan berpikir tingkat tinggi;
- (4) Tuliskan pertanyaan yang dibuat pada bagian margin yang memudahkan untuk digunakan dalam memahami isi bacaan.

3) Langkah 3 *Read* (membaca)

Langkah ketiga ini siswa membaca secara teliti paragraph demi paragraph untuk lebih memahami isi bacaan atau materi yang ada dalam buku, sambil mencoba mencari jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun tadi.

Membaca sebagai langkah ketiga dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang dibuat. Membaca merupakan proses berpikir, sehingga selama membaca, apabila diperlukan berhenti sebentar untuk mengendapkan atau memikirkan apa yang dibaca, sehingga pemikiran awal yang timbul melalui pertanyaan yang dibuat dapat dipastikan dari informasi yang didapat melalui membaca teks. Selama membaca proses menghubungkan antara informasi baru yang didapat dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki, sehingga terjadi sintesis atau evaluasi terhadap pengetahuan yang dimiliki untuk menjadi pengetahuan baru.

Selama membaca lakukan beberapa aktivitas berikut:

- (1) Jawab pertanyaan yang dibuat;
- (2) Beri tanda sebagai penekanan pada bagian penting seperti diberi warna atau garis bawah pada kata atau frase;
- (3) Baca kembali bagian yang dianggap sulit;
- (4) Pecah dalam beberapa bagian apabila diperlukan.

4) Langkah 4 *State* atau Summarize (meringkas)

Langkah ini siswa berhenti sebentar untuk meringkas atau membuat catatan penting mengenai apa yang sudah dibacanya tadi.

State sebagai langkah komprehensif terhadap keseluruhan langkah, yang membantu dalam memastikan informasi baru yang didapat mengendap untuk menjadi pengetahuan baru yang dibutuhkan. Langkah ini juga merupakan langkah memilih dan memilah informasi sehingga dapat dibedakan antara informasi yang diperlukan dengan informasi yang kurang diperlukan. Langkah state kadang disebut juga langkah summary atau meringkas.

Langkah-langkah state antara lain:

- (1) Temukan dan beri tanda ide kunci;
- (2) Buat ringkasan dan catat hal-hal penting pada setiap bagian;
- (3) Tulis poin-poin penting yang ditemukan;
- (4) Apabila diperlukan buat mindmap untuk memudahkan melihat hubungan antar konsep;

5) Langkah 5 *test* (menguji)

Langkah ini siswa diberikan tes atau semacam pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang sudah diperoleh dari buku atau materi yang sudah di baca sebelumnya.

Langkah tes dilakukan untuk memastikan teks sudah dipahami secara baik. Tes dapat dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang sudah dibuat atau dengan menjawab pertanyaan tes yang dilakukan guru. Jenis tes yang dilakukan tergantung dari tujuan dilakukannya tes pada saat itu. Pertimbangan utama terhadap tes mengikuti taksonomi tujuan pembelajaran yaitu memfasilitasi siswa berpikir tingkat tinggi. Apabila memungkinkan ketiga ranah tujuan pembelajaran yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan diukur pencapaiannya melalui tes.

Langkah-langkah tes antara lain:

- (1) Baca kembali pertanyaan yang telah dibuat dan jawab pertanyaan tersebut untuk memastikan tingkat pemahaman yang dicapai;
- (2) Lakukan pemetaan terhadap informasi yang didapat dengan menggunakan peta pikiran, sehingga ditemukan konsep baru dari teks;
- (3) Apabila dilakukan tes secara formal oleh guru, buat soal tes yang mengakomodasi pemikiran tingkat tinggi;
- (4) Siswa mengerjakan tes dari guru;
- (5) Berikan umpan balik dari hasil tes sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Adapun aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

| Langkah | Tingkah Laku Guru | Aktivitas Siswa |
|------------------------------|---|---|
| Preview (membaca sekilas) | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memberikan bahan bacaan kepada siswa untuk dibaca 2) Menginformasikan kepada siswa bagaimana menemukan ide pola/ tujuan pembelajaran yang hendak dicapai | Membaca selintas dengan cepat untuk menemukan ide pokok atau tujuan pembelajaran yang hendak dicapai |
| Question (Bertanya) | <ol style="list-style-type: none"> 1) Menginformasikan kepada siswa agar memperhatikan makna dari bacaan 2) Memberikan tugas kepada siswa untuk membuat pertanyaan dari ide pokok yang ditemukan dengan menggunakan kata-kata apa, bagaimana, mengapa, siapa. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Memperhatikan penjelasan guru 2) Menjawab pertanyaan yang telah dibuatnya. |
| Read (membaca) | Memberikan tugas kepada siswa untuk membaca dan menanggapi atau menjawab pertanyaan yang telah di susun sebelumnya. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Membaca secara aktif sambil memberikan tanggapan. 2) Terhadap apa yang telah dibaca dan menjawab pertanyaan yang telah dibuatnya |
| Summrize (meringkas) | Memberikan tugas kepada siswa untuk meringkas atau mencatat hal-hal yang dianggap penting | <ol style="list-style-type: none"> 1) Membuat catatan di buku tulis tentang hal-hal yang penting yang ada dalam bacaan 2) Siswa mengingat-ingat halhal penting yang telah ditulis |
| Tes (menguji) | Memberikan tugas atau pertanyaan-pertanyaan seputar materi pada bacaan | <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengerjakan dengan sungguh-sungguh tugas yang didapat. 2) Bertanya tentang segala hal yang belum dipahami oleh siswa |

Dalam pembelajaran dengan penerapan strategi belajar metode PQRST, maka aktivitas yang akan dilakukan oleh guru memenuhi langkah-langkah seperti pada tabel berikut ini :

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran metode PQRST

| No | Fase PBM | Aktivitas Pembelajaran |
|----|---------------|--|
| 1 | Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1) Dalam pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM) guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara lisan dan menuliskan topik yang akan dipelajari 2) Guru mengingatkan kembali materi-materi sebelumnya yang relevan dengan materi yang akan disampaikan. 3) Guru memotivasi siswa dengan memperlihatkan fenomena tervisualisasi dengan memberikan contoh-contoh 4) Pree test |
| 2 | Kegiatan Inti | <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memastikan teks yang akan dipelajari tersedia dengan cukup dan lengkap; 2) Siswa melakukan pratinjau terhadap teks dan membuat catatan meliputi: judul, sub judul, bagian-bagian penting seperti gambar, grafik, tabel, dan sebagainya; 3) Siswa berbagi dan berdiskusi mengenai catatan kecil pratinjau; 4) Guru memastikan langkah pratinjau berjalan dengan baik; 5) Salah seorang siswa memimpin diskusi kelas untuk mendapatkan simpulan hasil pratinjau; 6) Guru memberikan penekanan dan konfirmasi, sehingga semua siswa menemukan kompetensi minimal yang akan dicapai, dan memastikan bahwa tidak ada lagi perbedaan pemahaman yang signifikan terhadap materi yang dipelajari; 7) Siswa membuat pertanyaan dengan menggunakan kata tanya bantu: siapa, apa, mengapa, bagaimana, dimana, dan kapan; 8) Siswa berbagi pertanyaan dan mendiskusikan dalam kelompok kecil; 9) Masing-masing siswa memberi catatan pada setiap pertanyaan yang dibuat dari hasil diskusi; 10) Siswa bersama guru mendiskusikan hal-hal penting hasil diskusi kelompok untuk memastikan setiap siswa sudah membuat pertanyaan dengan baik dan menjadi pemandu pencapaian kompetensi; 11) Siswa membaca teks secara detil; 12) Guru mengingatkan siswa untuk memberi tanda pada bagian-bagian penting; 13) Siswa berpasangan dan berbagi penandaan pada teks yang dibaca; 14) Siswa membuat ringkasan, catatan, dan menjawab pertanyaan yang telah dibuat; 15) Siswa mempresentasikan ringkasannya; 16) Guru memastikan dan mengkonfirmasi semua kompetensi tercapai; 17) Siswa menjawab pertanyaan tes; 18) Guru mengoreksi jawaban tes; 19) Guru memberi umpan balik; 20) Guru memberi tugas terstruktur. |
| 3 | Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru selama PBM harus mempunyai kesan yang asik dalam mengajarnya tidak monoton agar siswa tidak merasa jauh 2) Guru menentukan waktu kapan tahap-tahap dilaksanakan 3) tetap mempertahankan motivasi siswa 4) Guru bersama-sama dengan siswa merangkum materi pelajaran dengan cara membaca kesimpulan yang telah dibuat secara klasikal. 5) Post test |

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran PQRST

Seperti halnya dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran PQRST memiliki kelebihan dan kekurangan. (Wahono, 2017, pp. 24-25), mengemukakan kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran PQRST sebagai berikut; Kelebihannya antara lain:

- 1) Sangat tepat digunakan untuk pengajaran pengetahuan yang bersifat deklaratif berupa konsep-konsep, definisi, kaidah-kaidah, dan pengetahuan penerapan dalam kehidupan sehari-hari;
- 2) Dapat membantu peserta didik yang daya ingatannya lemah untuk menghafal konsep-konsep pelajaran;
- 3) Mudah diterapkan pada semua jenjang pendidikan;
- 4) Mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan proses bertanya, dan mengomunikasikan pengetahuannya;
- 5) Dapat menjangkau materi pelajaran dalam cakupan yang luas

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Tidak tepat diterapkan pada pengajaran pengetahuan yang bersifat prosedural seperti pengetahuan, keterampilan;
- 2) Sangat sulit dilaksanakan jika sarana seperti buku siswa (buku paket) tidak tersedia disekolah;
- 3) Tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu besar karena bimbingan guru tidak maksimal terutama dalam merumuskan pertanyaan

Referensi:

- Hadi, Nur. (1987). *Membaca Cepat dan Efektif*. Malang: CV. Sinar Baru.
- Poole, G. (2003). *The Complete Book of Questions*. Grand Rapids: Willow Creek Association.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis* Cet 1. Jakarta: . Prestasi Pustaka.
- Vázquez, C. B., & Álvarez-Vaquero, F. (2007). *Further results obtained in the application of a new didactic method to teach in english difficult or complex technological subjects . 4th WSEAS/IASME International Conference on Engineering Education*, 23-28.

MODEL PEMBELAJARAN *PRACTICE REHEARSAL PAIRS (PRP)*

A. Definisi Model Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*

Model pembelajaran *practice-rehearsal pairs* merupakan salah satu strategi pembelajaran strategi yang digunakan untuk mempraktekkan suatu ketrampilan atau prosedur dengan teman belajar dengan latihan praktek berulang-ulang menggunakan informasi untuk mempelajarinya. Strategi ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa karena di dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima secara pasif apa yang diberikan oleh guru tetapi siswa aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ditemukan pada saat pelajaran.

Metode *Practice Rehearsal Pairs* atau praktek berpasangan berkembang dari penelitian belajar kooperatif. Pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman dan di Universitas Maryland pada tahun 1985. Secara bahasa *practice-rehearsal pairs* berarti latihan praktek berpasangan (Zaini ., 2008, p. 81). Sedangkan pengertian lengkapnya adalah strategi sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktikkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman sebaya (Zaini ., 2008, p. 78) Model pembelajaran ini sangat menekankan pada kerja sama pada kelompoknya, artinya semua siswa ikut andil dan bertanggung jawab terhadap keberlangsungan pembelajaran, mereka dituntut tidak hanya menguasai teori saja namun dalam praktiknya juga harus menguasai secara aktif guna untuk mempersiapkan keterampilan di kehidupan nyata.

Model *practice-rehearsal pairs* ini berasal dari pembelajaran aktif dimana strategi ini mengelompokkan siswa secara berpasangan. Dengan strategi ini siswa yang memiliki kemampuan lebih dapat dipasangkan dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Sehingga mereka dapat saling bekerja sama untuk mempraktekkan tugas atau materi yang di berikan oleh guru. Metode pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam susasana belajar dan terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya. Metode pembelajaran ini juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan aktivitas siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

Model pembelajaran *practice rehearsal pairs* (praktek berpasangan) adalah salah satu strategi yang berasal dari active learning, yang menjelaskan bahwa strategi ini adalah strategi yang digunakan untuk mempraktekkan suatu ketrampilan atau prosedur dengan teman belajar dengan latihan praktek berulang-ulang menggunakan informasi untuk mempelajarinya. Strategi ini bertujuan untuk melibatkan peserta didik aktif sejak dimulainya pembelajaran, yakni untuk meyakinkan dan memastikan bahwa kedua pasangan dapat memperagakan keterampilan atau prosedur, selain itu juga dengan praktek berpasangan dapat meningkatkan keakraban dengan siswa dan untuk memudahkan dalam mempelajari materi yang bersifat psikomotor (Silberman, 2004: 81).

Menurut (Nurhayati & Wellang, 2004, p. 84), dalam model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*, bertujuan untuk:

- 1) Para peserta didik diharapkan dapat bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya;
- 2) Para peserta didik diharapkan menjadi aktif, bertanggung jawab, bekerjasama, dan penuh kepedulian;
- 3) Para peserta didik berlatih menilai kemajuan belajarnya dan merenungkan dirinya melalui tujuan berpasangan;
- 4) Para peserta didik diharapkan dapat memberi umpan-balik terhadap sesamanya dan dapat terampil menilai dirinya sendiri

Metode pembelajaran *practice-rehearsal pairs* (PRP) sangat menekankan pada kerja sama pada kelompoknya, artinya semua siswa ikut andil dan bertanggung jawab terhadap keberlangsungan pembelajaran, mereka dituntut tidak hanya menguasai teori saja namun dalam praktiknya juga harus menguasai secara aktif guna untuk mempersiapkan keterampilan di kehidupan nyata.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model PRP

Menurut (Silberman, 2011, p. 239), (Zaini et al., 2008, p. 78) dan (Suprijono, 2010, p. 116), model pembelajaran *practice rehearsal pairs* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pilih satu keterampilan yang akan dipelajari oleh peserta didik;
- 2) Bentuklah pasangan-pasangan. Dalam setiap pasangan, buat dua peran: penjelas atau pendemonstrasi, dan pengecek/ pengamat;
- 3) Orang yang bertugas sebagai penjelas atau demonstrasi menjelaskan atau mendemonstrasikan cara mengerjakan keterampilan atau prosedur yang telah ditentukan. Pengecek/ pengamat bertugas mengamati dan menilai penjelasan atau demonstrasi yang dilakukan temannya;
- 4) Pasangan bertukar peran. Demonstrasi kedua diberi keterampilan atau prosedur yang lain.
- 5) Proses diteruskan sampai semua keterampilan atau prosedur dapat dikuasai.

Adapun variasi yang dapat digunakan dalam melaksanakan langkah-langkah strategi *practice rehearsal pairs* yaitu: Gunakan keterampilan atau prosedur multi langkah sebagai alternatif dari beberapa prosedur yang berbeda. Perintahkan penjelas/ pemeraga melakukan satu langkah dan perintahkan pasangannya melakukan langkah selanjutnya hingga urutan langkahnya lengkap

(Sanjaya, 2007, p. 29), menjelaskan tentang langkah-langkah pembelajaran strategi *practice rehearsal pairs* sebagai berikut:

- 1) Sajian informasi kompetensi, guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang harus dicapai;
- 2) Guru mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan secara procedural;
- 3) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang);
- 4) Siswa diminta untuk menyimak dan berfikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan oleh guru;
- 5) Salah seorang kelompok menyajikan persoalan dan teman kelompok lainnya mengerjakannya;
- 6) Pengecekan kebenaran jawaban, kelompok yang memberikan persoalan kepada teman kelompok lainnya tadi mengecek kebenaran jawaban atas kelompok lainnya;
- 7) Bertukar peran, kelompok yang memberikan persoalan kepada kelompok lainnya tadi, mendapatkan giliran untuk mengerjakan persoalan yang diberikan oleh salah satu kelompok pasangan lainnya;
- 8) Kesimpulan, guru menyimpulkan apa yang menjadi hasil diskusi dari semua pasangan kelompok tersebut;
- 9) Evaluasi, kemudian guru memberikan evaluasi kepada semua kelompok pasangan tersebut dengan memberikan post test;
- 10) Refleksi, hasil yang diperoleh pada tahap pengamatan kemudian dikumpulkan, dianalisis dan dievaluasi oleh peneliti untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran PRP

Model pembelajaran ini mempunyai kelebihan yaitu cocok jika diterapkan untuk materi-materi yang bersifat psikomotorik atau materi-materi yang bersifat praktek, tetapi kelemahannya strategi ini tidak cocok digunakan pada materi yang bersifat teoritis (Zaini et al., 2008, p. 14). Selain itu, model pembelajaran ini dapat meningkatkan partisipasi antar peserta didik, interaksi lebih mudah dan lebih banyak kesempatan untuk konstruksi masing-masing pasangan. Sedangkan kekurangannya adalah jika anta pasangan tidak aktif maka

akan sedikit ide yang muncul dan jika pasangannya banyak maka akan membutuhkan waktu yang banyak (Lie, 2008: 46).

Secara terperinci, (Istarani, 2014, p. 222), menjelaskan kelebihan model pembelajaran *practice rehearsal pairs* (PRP) antara lain:

- 1) Meningkatkan keberanian siswa untuk tampil mempraktikkan sesuatu didepan orang;
- 2) Membiasakan siswa untuk banyak bekerja dari pada banyak bicara;
- 3) Siswa mampu secara langsung mempraktekkan suatu ilmu pengetahuan;
- 4) Meningkatkan kerja sama diantara siswa;
- 5) Mengembangkan sikap saling membantu diantara siswa.

Adapun kelemahannya, antara lain:

- 1) Persiapan mental dalam mendemonstrasikan kurang terbimbing;
- 2) Adakalanya media yang dipraktekkan atau didemonstrasikan kurang tersedia dengan baik;
- 3) Topik yang dipraktekkan kurang diatur secara baik sehingga merumitkan siswa dalam mempraktekkannya;
- 4) Imajinasi kurang terlatih dalam mempraktekkan materi yang diajarkan, karena jarang sekali guru melakukan hal ini.

Referensi:

- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Lie, Anita. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Grafindo.
- Silberman, Melvin L. (2011). *101 Cara Aktif Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media & Nuansa.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *PREDICTION GUIDE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Prediction Guide*

Model pembelajaran *prediction guide* dikembangkan untuk menarik perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran. Ini adalah strategi yang digunakan untuk melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran secara aktif dari awal sampai akhir. Selama penyampaian materi siswa dituntut untuk mencocokkan hasil prediksi mereka dengan materi yang disampaikan oleh guru (Zaini et al., 2011, p. 4). *Prediction guide* terdiri dari dua kata yaitu *prediction* yang berarti ramalan, perkiraan atau prediksi dan *guide* yang berarti buku pedoman, pandu, memandu, menuntun, atau mempedomani. Dengan demikian secara bahasa *prediction guide* berarti tebak pelajaran (Suwardi, 2007, p. 64). Atau jika digunakan dalam istilah pendidikan lebih tepat diartikan sebagai menebak pelajaran (Zaini et al., 2008, p. 4).

Model pembelajaran *prediction guide* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif atau active learning. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, artinya aktif melibatkan siswa belajar dalam melakukan sesuatu dan berfikir tentang apa yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran. Pada prakteknya, strategi pembelajaran ini menekankan kepada siswa untuk menebak atau memprediksi materi yang akan disampaikan oleh pengajar. Selama proses pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi materi yang sesuai dengan tebakannya dengan mencentang atau melingkari atau menggaris bawahi materi yang sesuai dengan tebakannya. Di akhir pelajaran siswa diminta menghitung berapa materi yang sesuai dengan tebakannya.

B. Tujuan Model Pembelajaran *Prediction guide*

Strategi *prediction guide* merupakan strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk menstimulasi refleksi dan memprediksi materi yang memiliki tujuan dalam penggunaannya dalam pembelajaran, diantaranya yaitu :

1) Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif.

Strategi pembelajaran aktif berbeda dengan strategi pembelajaran kognitif dan strategi pembelajaran psikomotorik (keerampilan). Afektif berhubungan dengan nilai (value) yang sulit diukur, oleh karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam. Nilai adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris (Sanjaya, 2006, p. 274). Ketika berbicara mengenai materi pelajaran tentang nilai atau bisa dikatakan materi yang mengajarkan aspek afektif, disinilah letak tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *prediction guide*. Karena pembelajaran menggunakan strategi ini tidak hanya menuntun kemampuan kognitif siswa, akan tetapi lebih mengutamakan aspek afektif (Zaini et al., 2008, p. 78).. Siswa disini secara tidak langsung belajar akan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar dan belajar menentukan sikap yang terbaik ketika menghadapi suatu persoalan. Dengan pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil. Ini yang diharapkan dapat dihasilkan dari penggunaan strategi pembelajaran *prediction guide*.

2) Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

Sering terjadi selama ini proses pembelajaran yang berlangsung banyak diarahkan kepada proses mendengarkan dan menghafalkan informasi yang disajikan oleh guru, siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya proses pembelajaran itu menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Ketika siswa dalam keadaan pasif menerima pelajaran, maka tidak menutup kemungkinan dia akan mudah melupakan informasi yang disampaikan oleh guru. Berbeda halnya ketika siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dia akan mencari sendiri pengertian dan

membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Sehingga pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Prinsip-prinsip Strategi *Prediction guide*

Strategi *prediction guide* adalah bagian dari salah satu strategi pembelajaran aktif atau active learning yang berakar dimodel pembelajaran konstruktivisme. Untuk itu pada dasarnya, prinsip dari strategi pembelajaran *prediction guide* mengikuti prinsip dari konstruktivisme, yaitu (Mulyasa, 2003, p. 239):

- 1) Peserta didik harus selalu aktif selama pembelajaran. proses aktif ini adalah proses membuat segala sesuatu masuk akal. Pembelajaran tidak terjadi melalui proses transmisi tetapi melalui interpretasi;
- 2) Interpretasi selalu dipengaruhi oleh pengetahuan sebelumnya;
- 3) Interpretasi dibantu oleh metode instruksi yang memungkinkan negosiasi pemikiran (bertukar pikiran) melalui diskusi, Tanya jawab, dan lain sebagainya;
- 4) Tanya jawab didorong oleh kegiatan inquiry (ingin tahu) para peserta didik. Jadi kalau peserta didik tidak bertanya, tidak bicara, berarti peserta didik tidak belajar secara optimal;
- 5) Kegiatan belajar mengajar tidak hanya merupakan suatu proses pengalihan pengetahuan, tapi juga pengalihan keterampilan dan kemampuan.

D. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Prediction guide*

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *Prediction guide* ini yaitu sebagai berikut (Zaini dkk., 2011: 4):

- 1) Tentukan topik yang akan disampaikan;
- 2) Bagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil;
- 3) Guru meminta siswa untuk menebak apa saja yang kira-kira akan mereka dapatkan dalam pelajaran;
- 4) Siswa diminta untuk membuat perkiraan itu di dalam kelompok kecil;
- 5) Sampaikan materi secara interaktif;
- 6) Selama proses pembelajaran siswa diminta untuk mengidentifikasi prediksi mereka yang sesuai dengan materi yang disampaikan;
- 7) Di akhir pembelajaran tanyakan berapa jumlah prediksi mereka yang benar. Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan.

(Suwardi, 2007, p. 64), memberikan pendapat yang relative sama dengan pendapat di atas bahwa model pembelajaran *prediction guide* memiliki langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Prosedur pertama pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *Prediction guide* adalah guru menyampaikan topik yang akan disampaikan dalam pertemuan ini;
- 2) Membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa;
- 3) Setelah terbentuk beberapa kelompok kecil, guru meminta peserta didik untuk menebak apa saja yang kira-kira akan mereka dapatkan dalam pelajaran ini;
- 4) Siswa diminta untuk membuat perkiraan-perkiraan itu di dalam kelompok kecil;
- 5) Guru menyampaikan materi secara interaktif dengan siswanya;
- 6) Selama proses pembelajaran, siswa diminta untuk mengidentifikasi materi yang sesuai dengan tebakannya dengan mencentang atau melingkari atau menggaris bawahi materi yang sesuai dengan tebakannya; dan
- 7) Di akhir pembelajaran, siswa diminta menghitung berapa materi yang sesuai dengan tebakannya.

(Silberman, 2006, p. 72), memberikan pendapat yang lebih simple tentang langkah-langkah pembelajaran model *prediction guide*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bentuklah kelompok yang beranggotakan 3-4 siswa;
- 2) Katakan kepada siswa bahwa tugas mereka adalah memprediksi bagaimana masing-masing siswa didalam kelompok mereka akan menjawab pertanyaan tertentu yang telah guru siapkan;

- 3) Perintahkan kelompok untuk memulai dengan menyeleksi satu orang sebagai subyek pertama;
- 4) Perintahkan agar tiap anggota kelompok melakukan giliran menjadi sasaran prediksi.

E. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Prediction guide*

Model pembelajaran *prediction guide* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Mendapat sambutan kelas;
- 2) Siswa akan lebih cepat mengerti;
- 3) Partisipasi siswa akan lebih baik;
- 4) Pertanyaan akan merangsang anak untuk berfikir;
- 5) Siswa berani mengeluarkan pendapat;
- 6) Masing-masing siswa mendapat giliran;
- 7) Dapat diketahui apabila ada pendapat.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Mudah menyimpang dari pokok persoalan; dan
- 2) Ada perbedaan pendapat antara siswa dan guru.

Referensi:

- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohani, Ahmad. (2995). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: PT Temprina Media Grafika.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Probing Prompting*

Menurut arti katanya, *probing* adalah penyelidikan, pemeriksaan dan *prompting* adalah mendorong atau menuntun (Huda, 2011, p. 281). Penyelidikan atau pemeriksaan disini bertujuan untuk memperoleh sejumlah informasi yang telah ada pada diri siswa agar dapat digunakan untuk memahami pengetahuan atau konsep baru. Teknik *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menurunkan dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang dipelajari. Selanjutnya, siswa mengkonstruksi konsep, prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru. Dengan demikian, pengetahuan baru tidak diberitahukan (Shoimin, 2014, p. 126).

Model pembelajaran *probing prompting* menjadikan proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindari dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab, kemungkinan akan terjadi suasana tegang. Untuk mengurangi kondisi tegang, guru hendaknya mengajukan serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, dan nada lembut. Ada canda, senyum, dan tertawa sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan, dan ceria.

Pembelajaran *probing prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan pada saat pembelajaran ini disebut *probing question*. *Probing question* adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban yang lebih dalam dari siswa yang bermaksud untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat, dan beralasan. *Probing question* dapat memotivasi siswa untuk memahami suatu masalah dengan lebih mendalam sehingga siswa mampu mencapai jawaban yang dituju. Berdasarkan penelitian Priatna, Sudarti mengungkapkan bahwa proses *probing* dapat mengaktifkan siswa dalam belajar yang penuh tantangan, sebab ia menuntut konsentrasi dan keaktifan (Huda, 2011: 282).

B. Karakteristik Pembelajaran Metode *Probing-Prompting*

Menurut (Istarani & Ridwan, 2014: 73), model pembelajaran ini memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengawali dari suatu pertanyaan yang diajukan kepada siswa secara acak;
- 2) Proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif;
- 3) Siswa tidak dapat menghindari dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab;
- 4) Kemungkinan akan terjadi suasana tegang, namun demikian bisa dibiasakan. Untuk mengurangi kondisi tersebut, guru hendaknya setiap memberikan serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, dan nada lembut;
- 5) Selain itu juga dimunculkan canda, senyum, dan tawa, sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan dan ceria; dan
- 6) Jangan lupa bahwa jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah cirinya dia sedang belajar, ia telah berpartisipasi (Istarani dan Ridwan,

C. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Probing Prompting*

Menurut (Shoimin, 2014, p. 127), model pembelajaran *probing prompting*, memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memperhatikan gambar, rumus, atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan;
- 2) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya;
- 3) Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh siswa;
- 4) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya;
- 5) Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan;
- 6) Jika jawabannya tepat, guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawaban, dalam hal ini jawaban diberikan kurang tepat, tidak tepat, atau diam, guru mengajukan pertanyaan lain yang merupakan jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berfikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah keenam ini sebaiknya diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan *probing prompting*; dan
- 7) Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh siswa.

Adapun pola umum dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* melalui tiga tahapan sebagai berikut (Shoimin, 2014, p. 128):

1) Kegiatan awal

Pada fase ini, guru menggali pengetahuan prasyarat yang dimiliki siswa dengan menggunakan teknik *probing*. Hal ini berfungsi untuk introduksi, revisi, dan motivasi, apabila persyaratan telah dikuasai siswa, langkah yang keenam dari tahapan teknik *probing* tidak perlu dilaksanakan. Untuk memotivasi siswa, pola *probing* cukup tiga langkah yaitu langkah 1, 2, dan 3;

2) Kegiatan inti

Fase ini merupakan pengembangan materi maupun penerapan materi dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*. Untuk melaksanakan fase ini, ada 3 langkah yaitu langkah 4, 5 dan 6.

3) Kegiatan akhir

Fase ini digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa selesai melakukan kegiatan inti yang telah ditetapkan sebelumnya. Ini merupakan langkah ke tujuh dalam langkah-langkah pembelajaran model *probing prompting*.

Menurut (Huda, 2013, pp. 282-283), langkah-langkah Pembelajaran model *probing-prompting*, adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memperhatikan gambar, rumus dan situasi lainnya yang mengandung permasalahan;
- 2) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskan permasalahan;
- 3) Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TKP) atau indikator kepada seluruh siswa;
- 4) Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan;
- 5) Jika jawabannya tepat maka guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung;

- 6) Jika jawabannya kurang tepat, tidak tepat atau diam, maka guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban; dan
- 7) Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa TKP/indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

(Istarani & Ridwan, 2014, pp. 73-74), memberikan penjelasan lebih ringkas dari langkah-langkah metode probing-prompting, yaitu:

- 1) Mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan dalam proses belajar mengajar;
- 2) Mengajukan pertanyaan kepada siswa secara acak dan siswa langsung untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tersebut;
- 3) Melontarkan hasil jawaban tersebut pada siswa lainnya, untuk mengetahui bagaimana pendapatnya tentang hasil jawaban temannya, begitu seterusnya;
- 4) Guru mengurai materi ajar dengan merangkai pada jawaban yang dijawab oleh siswa; dan
- 5) Mengambil kesimpulan

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Probing-Prompting*

Setiap model pembelajaran termasuk probing-prompting pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam proses pembelajaran. Menurut (Shoimin, 2014, p. 128-129), kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Mendorong siswa berfikir aktif;
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali;
- 3) Perbedaan pendapat antara siswa dapat dikompromikan atau diarahkan pada suatu diskusi;
- 4) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar dan hilang ngantuknya;
- 5) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat;
- 6) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.

Adapun kelemahannya, adalah sebagai berikut (Shoimin, 2014: 128-129):

- 1) Jika jumlah siswa banyak, maka tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa;
- 2) Siswa merasa takut, karena biasanya tercipta suasana yang tegang;
- 3) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berfikir dan mudah dipahami siswa;
- 4) Waktu sering banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua/ tiga orang;
- 5) Dalam Jumlah siswa yang banyak tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa; dan
- 6) Dapat menghambat cara berfikir anak apabila tidak/kurang pandai membawakan diri, misalnya guru meminta siswanya menjawab persis seperti yang dia kehendaki, kalau tidak dinilai salah.

Referensi:

- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani dan Ridwan, Muhammad. (2014). *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM POSING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Problem Posing*

Problem posing merupakan istilah dalam bahasa Inggris. Menurut John M. Echols *problem* berarti masalah, soal dan *posing* berasal dari *to pose* yang berarti mengajukan (Echols & Shadily, 2006, p. 439). Menurut Brown dan Walter dalam Kadir, istilah *problem posing* itu untuk pertama kali diakui secara resmi oleh National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) pada tahun 1989 sebagai bagian dari national program for re-direction of mathematics education (reformasi pendidikan matematika) (Kadir, 2004, p. 235). *Problem posing* sebagai model pembelajaran mulai dikembangkan tahun 1998 oleh Lyn D. English, dan awal mulanya diterapkan dalam mata pelajaran matematika, kemudian selanjutnya model ini dikembangkan pula pada mata pelajaran yang lain.

Menurut Hobri *Problem posing* mempunyai arti yaitu: (1) perumusan soal sederhana atau perumusan kembali soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dikuasai; (2) perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah diselesaikan dalam rangka mencari alternatif pemecahan; (3) perumusan soal dari informasi atau situasi yang tersedia, baik dilakukan sebelum, ketika, atau setelah memecahkan soal. *Problem posing* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa dalam kegiatan pembelajaran diminta menyusun soal berdasarkan situasi atau informasi yang diberikan (Hobri, 2008, p. 95-96).

Suyatno menjelaskan bahwa *problem posing* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang artinya merumuskan masalah atau membuat masalah. *Problem posing* yaitu pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagianbagian yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami (Suyatno, 2009, p. 6). Hal tersebut juga menyangkut pembentukan kembali dari permasalahan yang telah ada atau pembentuk masalah dari masalah yang telah ada atau bahkan pembentuk masalah yang telah diperoleh solusinya. Keterlibatan siswa untuk turut belajar dengan cara menerapkan model pembelajaran *problem posing* merupakan salah satu indikator keefektifan belajar. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, melainkan siswa juga berusaha menggali dan mengembangkan sendiri. Jadi dalam model pembelajaran *problem posing* ini tidak hanya dapat meningkatkan kreativitas siswa tetapi juga hasil belajar yang baik.

Bentuk lain dari *problem posing*, yaitu pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagianbagian yang lebih simpel sehingga dipahami. Sintaknya adalah: pemahaman, jalan keluar, identifikasi kekeliruan, menimalisasi tulisanhitungan, cari alternative, menyusun soal pertanyaan.

Menurut Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 kegiatan elaborasi, guru:

- 1) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- 2) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi dan lainlain untuk memunculkan gagasan-gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- 3) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut;
- 4) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- 5) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- 6) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- 7) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- 8) Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan; dan

- 9) Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik (Depdiknas, 2007, p. 9).

Silver dan Cai dalam (Thobroni, 2015, p. 288), telah mengklasifikasikan *problem posing* menjadi 3 bagian, yaitu:

- 1) *Pre-Solution*.

Sebelum penyelesaian masalah, dimana beberapa masalah dihasilkan secara teliti dari stimulus yang disajikan seperti sebuah gambar, kisah atau cerita, diagram, paparan dan lain-lain;

- 2) *During (within-solution)*.

Selama penyelesaian masalah ketika siswa secara sengaja merubah suatu hasil dan kondisi dari permasalahan.

- 3) *After Problem posing (post-solution)*.

Setelah penyelesaian masalah, ketika pengalaman dari konteks penyelesaian masalah diterapkan pada situasi yang baru.

Selain itu jenis informasi dalam *problem posing* ada dua, yaitu (Sutejo, 2002: 18), yaitu:

- 1) Informasi bergambar.

- 2) Informasi bergambar ini dibedakan lagi menjadi dua, yaitu: (1) Informasi bergambar yang disertai keterangan gambar; dan (2) Informasi bergambar yang tidak disertai keterangan gambar, kecuali berupa kata sebagai penjelas gambar.

- 3) Informasi tidak bergambar

- 4) Informasi tak bergambar atau informasi yang hanya berupa kalimat saja dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) Informasi yang berupa kalimat saja (2) Informasi berupa kalimat pertanyaan saja (3) Informasi berupa kalimat pertanyaan dan kalimat pernyataan.

Soedjadi menjelaskan bahwa ada syarat yang harus dimiliki siswa agar dapat mengajukan masalah adalah kemampuan membaca, kemampuan memahami informasi yang disajikan dan kemampuan mengkomunikasikan pola pikir bertanya dalam bentuk kata-kata, baik lisan maupun tulisan (Soedjadi, 2000, p. 16).

Sedangkan Stoyanova (Hobri, 2008, p. 96), menyatakan bahwa situasi atau informasi dalam *problem posing* dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

- 1) *Problem posing* bebas.

Pada situasi *problem posing* bebas, siswa tidak diberikan informasi yang harus dipatuhi, tetapi siswa diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk membentuk masalah sesuai dengan apa yang dikehendaki. Siswa dapat menggunakan fenomena dalam kehidupan sehari-hari sebagai acuan dalam pembentukan masalah;

- 2) *Problem posing* semi terstruktur.

Pada situasi *problem posing* semiterstruktur, siswa diberi situasi atau informasi yang terbuka. Kemudian siswa diminta untuk mencari atau menyelidiki situasi atau informasi tersebut dengan cara menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu, siswa harus mengkaitkan informasi itu dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang diketahuinya untuk membuat masalah; dan

- 3) *Problem posing* terstruktur.

Pada situasi *problem posing* terstruktur, informasi atau situasinya berupa masalah atau penyelesaian dari suatu masalah.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem Posing*

Menurut As'ari dalam (Hobri, 2008, p. 96), menjelaskan bahwa ada sembilan langkah dalam pembelajaran dengan *problem posing*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan bahan atau alat pembelajaran, sementara siswa menyiapkan bahan atau alat belajar;

- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan siswa memahami tujuan pembelajaran tersebut;
- 3) Guru menjelaskan materi pelajaran, sedangkan siswa memperhatikan dan mencoba memahami penjelasan guru;
- 4) Guru memberikan contoh cara membuat atau mengajukan soal, dan siswa diminta untuk memperhatikannya;
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya;
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat soal sebanyak mungkin dari situasi yang diberikan, sedangkan siswa melakukan kegiatan merumuskan soal berdasarkan situasi yang diberikan;
- 7) Guru mempersilahkan siswa menyelesaikan soal yang dibuatnya sendiri;
- 8) Guru memberikan kesempatan lagi agar siswa mengajukan soal sesuai dengan informasi yang diberikan, tetapi situasi yang diberikan harus berbeda dengan situasi sebelumnya, kemudian siswa membuat soal sesuai dengan situasi yang diberikan dan mendiskusikan dengan temantemannya; dan
- 9) Guru mempersilahkan siswa untuk menyelesaikan soal yang dibuat temannya

(Waluyo, 2013, p. 3), mencoba merumuskan langkah-langkah pembelajaran *problem posing* dengan menggabungkan tahap *problem posing* menurut pendapat Brown dan Walter (accepting dan challenging), dengan pendapat Upu (situasi masalah, pengajuan masalah, pemecahan masalah) serta tahap dalam pengembangan berpikir kreatif (persiapan, Inkubasi, iluminasi, dan verifikasi), yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan, penyampaian tujuan pembelajaran dan menggali pengetahuan awal siswa tentang materi;
- 2) Pemahaman, penjelasan singkat guru tentang materi yang akan dipelajari siswa;
- 3) Situasi Masalah, pemberian situasi masalah atau informasi terbuka pada siswa, situasi masalah dapat berupa studi kasus atau informasi terbuka berupa teks dan gambar;
- 4) Pengajuan masalah, siswa mengajukan pertanyaan dari situasi masalah atau informasi terbuka yang diberikan guru;
- 5) Pemecahan masalah, siswa memberikan jawaban atau penyelesaian soal dari pertanyaan yang telah diajukan oleh siswa; dan
- 6) Verifikasi, mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

C. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran *Problem Posing*

Siswono dalam (Upu, 2003, p. 8), menyebutkan beberapa manfaat sekaligus merupakan kelebihan dari model pembelajaran *problem posing*, diantaranya:

- 1) Membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika, sebab ide-ide matematika siswa dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan performennya dalam pemecahan masalah.
- 2) Merupakan tugas kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif.
- 3) Mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan memecahkan masalah dan sikap siswa terhadap matematika.
- 4) Dapat mempromosikan sikap inkuiri dan membentuk pikiran yang berkembang dan fleksibel.
- 5) Mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- 6) Berguna untuk mengetahui kesalahan atau miskonsepsi siswa.
- 7) Mempertinggi kemampuan pemecahan masalah peserta didik, sebab pengajuan masalah memberikan penguatan-penguatan dan memperkaya konsep-konsep dasar.
- 8) Menghilangkan kesan keseraman dan kekunoan dalam belajar; dan
- 9) Mempersiapkan pola pikir atau kriteria berpikir matematis, berkorelasi positif dengan kemampuan memecahkan masalah.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Seringkali siswa melakukan penipuan, siswa hanya meniru atau menyalin hasil pekerjaan temannya, tanpa mengalami peristiwa belajar;
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih banyak bagi siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Menyita waktu yang lebih banyak bagi pengajar, khususnya waktu koreksi tugas siswa; dan
- 3) Memerlukan keahlian khusus dan kemampuan guru dalam mengarahkan siswa membuat masalah, sebab masalah yang dibuat siswa dapat beragam dan guru harus menilai apakah masalah yang diajukan tersebut benar/salah, apakah sesuai dengan informasi yang ada, atau apakah dapat dipahami siswa lain

Referensi:

- Echols, John M. dan Shadily, Hassan. (2006). *Kamus Inggris Indonesia*. Cet. 28. Jakarta: PT Gramedia.
- Hobri. (2008). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: CSS.
- Kadir. (2004). *Pengaruh Pendekatan Problem posing terhadap Prestasi Belajar Matematika Jenjang Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi, dan Evaluasi ditinjau dari Metakognisi Peserta didik SMU di DKI Jakarta*. Jakarta: Badan Peneliti dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Pustaka.
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Upu, Hamzah. (2003). *Problem posing dan Problem Solving dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Waluyo, Era Budi. (2013). Penerapan Pendekatan *Problem posing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa SD. *JPGSD*, 1 (2), 3

MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Problem Solving*

Problem solving berasal dari dua kata yaitu *problem* dan *solves*. Makna bahasa dari *problem* yaitu “*a thing that is difficult to deal with or understand*” (suatu hal yang sulit untuk melakukannya atau memahaminya), dapat jika diartikan “*a question to be answered or solved*” (pertanyaan yang butuh jawaban atau jalan keluar), sedangkan *solve* dapat diartikan “*to find an answer to problem*” (mencari jawaban suatu masalah). Masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan) (Shoimin, 2014, p. 135).

Secara terminologi *problem solving* adalah suatu cara berpikir secara ilmiah untuk mencari pemecahan suatu masalah (Djamarah dan Zain, 2002, p. 102). *Problem solving* adalah suatu pendekatan pengajaran menghadapkan pada peserta didik permasalahan sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan permasalahan, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pembelajaran (Mulyasa, 2004, p. 111).

Metode *problem solving* yang dimaksud adalah suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah-masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis. Mengenai bagaimana langkah-langkah dalam menjawab suatu masalah secara ilmiah, rasional dan sistematis ini akan penulis dalam sub bab di bawah. Pembelajaran dengan *problem solving* ini dimaksud agar siswa dapat menggunakan pemikiran (rasio) seluas-luasnya sampai titik maksimal dari daya tangkapnya. Sehingga siswa terlatih untuk terus berpikir dengan menggunakan kemampuan berpikirnya (Arif, 2002: 101). *Problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (pepkin, 2004: 1).

Menurut As'ari dalam Suyitno (2006) pembelajaran yang mampu melatih siswa berpikir tinggi adalah pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah. Ditambahkan pula bahwa suatu soal dapat dipakai sebagai sarana dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah, jika dipenuhi empat syarat: *Pertama*, siswa belum tahu cara penyelesaian soal tersebut, yaitu siswa belum mengetahui penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru untuk dicari solusinya; *Kedua*, materi persyarat sudah diperoleh siswa, yaitu masalah yang diberikan guru telah ditemukan siswa dalam buku referensi dan sudah dijelaskan oleh guru; *Ketiga*, penyelesaian soal terjangkau oleh siswa, yaitu penyelesaian soal yang diberikan oleh guru dapat dipecahkan oleh siswa/sesuai tingkat kesulitan yang dijangkau oleh siswa; dan *Keempat*, siswa berkehendak untuk memecahkan soal tersebut, yaitu setiap siswa mampu memecahkan soal sesuai yang diharapkan oleh guru (Shoimin, 2014, p. 135-136).

Metode *problem solving* yang dimaksud adalah suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah-masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis. Mengenai bagaimana langkah-langkah dalam menjawab suatu masalah secara ilmiah, rasional dan sistematis ini akan penulis dalam sub bab di bawah. Pembelajaran dengan *problem solving* ini dimaksud agar siswa dapat menggunakan pemikiran (rasio) seluas-luasnya sampai titik maksimal dari daya tangkapnya. Sehingga siswa terlatih untuk terus berpikir dengan menggunakan kemampuan berpikirnya (Arif, 2002, p. 101).

Pada umumnya siswa yang berpikir rasional akan menggunakan prinsip-prinsip dan dasardasar pengertian dalam menjawab pertanyaan dan masalah. Dalam berpikir rasional siswa dituntut menggunakan logika untuk menentukan sebabakibat, menganalisa, menarik kesimpulan, dan bahkan menciptakan hukum-hukum (kaidah teoritis) dan ramalan-ramalan. Dari berbagai pendapat di atas metode *problem solving* atau sering juga disebut dengan nama metode pemecahan masalah merupakan suatu cara mengajar yang merangsang seseorang untuk menganalisa dan melakukan sintesa dalam kesatuan struktur atau situasi di mana

masalah itu berada, atas inisiatif sendiri. Metode ini menuntut kemampuan untuk dapat melihat sebab akibat atau relasi-relasi diantara berbagai data, sehingga pada akhirnya dapat menemukan kunci pembuka masalahnya.

Untuk dapat memecahkan suatu masalah, seseorang memerlukan pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan yang ada kaitannya dengan masalah tersebut. Pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan itu harus diramu dan diolah secara kreatif dalam memecahkan masalah yang bersangkutan (Shoimin, 2014, p. 136).

B. Tujuan Metode Pembelajaran *Problem Solving*

Metode pembelajaran *problem solving* mengembangkan kemampuan berfikir yang dipupuk dengan adanya kesempatan untuk mengobservasi problema, mengumpulkan data, menganalisa data, menyusun suatu hipotesa, mencari hubungan (data) yang hilang dari data yang telah terkumpul untuk kemudian menarik kesimpulan yang merupakan hasil pemecahan masalah tersebut. Cara berfikir semacam itu lazim disebut cara berfikir ilmiah. Cara berfikir yang menghasilkan suatu kesimpulan atau keputusan yang diyakini kebenarannya karena seluruh proses pemecahan masalah itu telah diikuti dan dikontrol dari data yang pertama yang berhasil dikumpulkan dan dianalisa sampai kepada kesimpulan yang ditarik atau ditetapkan.

Tujuan utama dari penggunaan metode pemecahan masalah adalah: *Pertama*, mengembangkan kemampuan berfikir, terutama didalam mencari sebab-akibat dan tujuan suatu masalah. Metode ini melatih murid dalam cara-cara mendekati dan cara-cara mengambil langkah-langkah apabila akan memecahkan suatu masalah; dan *Kedua*, memberikan kepada murid pengetahuan dan kecakapan praktis yang bernilai atau bermanfaat bagi keperluan hidup sehari-hari. Metode ini memberikan dasar-dasar pengalaman yang praktis mengenai bagaimana cara-cara memecahkan masalah dan kecakapan ini dapat diterapkan bagi keperluan menghadapi masalah-masalah lainnya didalam masyarakat (Arif, 2002, p. 101).

Problem solving melatih siswa terlatih mencari informasi dan mengecek silang validitas informasi itu dengan sumber lainnya, juga *problem solving* melatih siswa berfikir kritis dan metode ini melatih siswa memecahkan dilema. Sehingga dengan menerapkan metode *problem solving* ini siswa menjadi lebih dapat mengerti bagaimana cara memecahkan masalah yang akan dihadapi pada kehidupan nyata atau di luar lingkungan sekolah. Untuk mendukung strategi belajar mengajar dengan menggunakan metode *problem solving* ini, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan. Materi pelajaran tidak terbatas hanya pada buku teks di sekolah, tetapi juga di ambil dari sumber-sumber lingkungan seperti peristiwa-peristiwa kemasyarakatan atau peristiwa dalam lingkungan sekolah (Gulo, 2002, p. 104). Tujuannya agar memudahkan siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan sebenarnya dan siswa memperoleh pengalaman tentang penyelesaian masalah sehingga dapat diterapkan di kehidupan nyata.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Problem Solving*

Menurut (Shoimin, 2014, pp. 136-137), model pembelajaran *problem solving* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Masalah sudah ada dan materi diberikan;
- 2) Siswa diberi masalah sebagai pemecahan atau diskusi, kerja kelompok;
- 3) Masalah tidak dicari (sebagaimana pada *problem Based Learning* dari kehidupan mereka sehari-hari);
- 4) Siswa ditugaskan mengevaluasi (*evaluating*) dan bukan *grapping* seperti pada *problem Based Learning*;
- 5) Siswa memberikan kesimpulan dari jawaban yang diberikan sebagai hasil akhir; dan
- 6) Penereapan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi sekaligus berlaku sebagai pengujian kebenaran pemecahan tersebut untuk dapat sampai kepada kesimpulan.

Pendapat lain disampaikan oleh (Sudjana, 2009, pp. 85-86), yang menyatakan langkah-langkah model pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya;
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku- buku, meneliti, bertanya, berdiskusi, dan lain-lain;
- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua diatas;
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti, demonstrasi, tugas diskusi, dan lain-lain;
- 5) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah yang ada (Sudjana, 2009, pp. 85-86).

Sedangkan (Suryosubroto, 2009, p. 200), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut:

- 1) Penemuan fakta;
- 2) Penemuan masalah berdasar fakta-fakta yang telah dihimpun, ditentukan masalah atau pertanyaan kreatif untuk dipecahkan;
- 3) Penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternatif jawaban, untuk memecahkan masalah;
- 4) Penemuan jawaban, penentuan tolok ukur atas kriteria pengujian jawaban, sehingga ditemukan jawaban yang diharapkan; dan
- 5) Penentuan penerimaan, diketemukan kebaikan dan kelemahan gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing yang dibahas.

Secara operasional langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pembentukan kelompok (4-5 peserta setiap kelompok);
- 2) Penjelasan prosedur pembelajaran (petunjuk kegiatan);
- 3) Pendidik menyajikan situasi problematik dan menjelaskan prosedur solusi kreatif kepada peserta didik (memberikan pertanyaan, pertanyaan problematis, dan tugas);
- 4) Pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu peristiwa yang dilihat dan dialami (dilakukan dengan mengumpulkan data di lapangan);
- 5) Eksperimentasi alternatif pemecahan masalah dengan diperkenankan pada elemen baru ke dalam situasi yang berbeda (diskusi dalam kelompok kecil); dan
- 6) Memformulasikan penjelasan dan menganalisis proses solusi kreatif (dilakukan dengan diskusi kelas yang didampingi oleh pendidik). Dalam mencari informasi dalam menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan, peserta didik diberi kesempatan untuk urun pendapat (brain storming), baik berdasarkan pengalaman dan pengetahuan siswa, membaca referensi, maupun mencari data atau informasi dari lapangan.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Setiap model pembelajaran termasuk *problem solving* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut (Shoimin, 2014, p. 137), kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Dapat membuat peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari-hari;
- 2) Dapat melatih dan membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil;
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif
- 4) Peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya;
- 5) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan;

- 6) Berpikir dan bertindak kreatif;
- 7) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis;
- 8) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
- 9) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
- 10) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat; dan
- 11) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Adapun kekurangannya, antara lain (Shoimin, 2014, p. 138):

- 1) Memerlukan cukup banyak waktu;
- 2) Melibatkan lebih banyak orang;
- 3) Dapat mengubah kebiasaan peserta didik belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru;
- 4) Dapat diterapkan secara langsung yaitu untuk memecahkan masalah;
- 5) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misal terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut; dan
- 6) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain. g) Kesulitan yang mungkin dihadapi.

Referensi

- Arif, Armei. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Mulyasa, E. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryosubroto. (2009). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING

A. Definisi Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa, namun model pembelajaran Project Based Learning sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama.

Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) sebagai pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan. Para siswa melakukan sendiri penyelidikannya, bersama kelompoknya sendiri, sehingga memungkinkan para siswa dalam tim tersebut mengembangkan keterampilan melakukan riset yang akan bermanfaat bagi pengembangan kemampuan akademis mereka. Para siswa tersebut tersebut merancang, melakukan pemecahan masalah, melaksanakan pengambilan keputusan dan kegiatan penyelidikan dengan cara membuat proyek. *project based learning* (PjBL) memusatkan diri terhadap adanya sejumlah masalah yang mampu memotivasi, serta mendorong siswa berhadapan pada konsep dan prinsip pokok pengetahuan secara langsung sebagai pengalaman tangan pertama / hands-on experience (Warsono & Hariyanto, 2013, pp. 152-154).

Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Untuk memperoleh informasi dan mengembangkan konsep-konsep sains, siswa belajar tentang bagaimana membangun kerangka masalah, mencermati, mengumpulkan data, dan mengorganisasikan masalah, menyusun fakta, menganalisis data, dan menyusun argumentasi terkait pemecahan masalah, baik secara individual maupun dalam kelompok (Arends, 2008).

Model *project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran berpusat pada siswa yaitu berangkat dari suatu latar belakang masalah, yang kemudian dilanjutkan dengan investigasi supaya peserta didik memperoleh pengalaman baru dari beraktivitas secara nyata dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan suatu proyek untuk mencapai kompetensi aspekatif, kognitif, dan psikomotorik. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi. Definisi ini sejalan atau sesuai dengan pendapat para ahli pendidikan dengan model project based learning di antaranya:

- 1) Mahendra (2007: 109), menyatakan bahwa model *project based learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.
- 2) Trianto (2014: 42), menjelaskan bahwa model *project based learning* (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student centered) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkontruksi belajarnya
- 3) Daryanto (2014: 42), menyebutkan bahwa model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Model *project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media”
- 4) (Aqib, 2013, p. 66), menyebutkan bahwa model *project based learning* (PjBL) merupakan pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca dan meneliti
- 5) (Mulyasa, 2014,p. 145) mengatakan model *project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan pserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Model ini juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan serbagai subyek

(materi) kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

- 6) (Daryanto & Raharjo, p. 2012, p. 162) Project Based Learning, atau PJBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dan beraktivitas secara nyata. *project based learning* (PjBL) dirancang untuk digunakan pada permasalahan yang kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya
- 7) (Fathurrohman, 2016, p. 119) juga mengatakan bahwa *project based learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/ Kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ini adalah ganti dari pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Penekanan pembelajaran ini terletak pada aktivitas peserta didik yang pada akhir pembelajaran dapat menghasilkan produk yang bisa bermakna dan bermanfaat.
- 8) (Saefudin, 2014, p. 58) model *project based learning* (PjBL) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada masalah kontekstual yang mungkin dialami oleh peserta didik secara langsung, sehingga pelajaran berbasis proyek membuat siswa berfikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan untuk produk nyata berupa barang atau jasa

B. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Karakteristik model *project based learning* (PjBL) adalah guru mengajukan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik, yang kemudian peserta didik harus mendesain proses dan kerangka kerja untuk membuat solusi dari permasalahan tersebut. Peserta didik harus berkerja sama mencari informasi dan mengevaluasi hasil kerjanya supaya masalah tersebut dapat terselesaikan, sehingga peserta didik dapat menghasilkan produk dari latar belakang masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto dan (Raharjo, 2012, p. 162), yang menyebutkan karakteristik model *project based learning* (PjBL), sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu.
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Pendapat sedikit berbeda disampaikan (Aqib, 2013, p. 66), yang menyebutkan karakteristik dari model *project based learning* (PjBL), yaitu:

- 1) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
- 2) Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil.
- 3) Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- 4) Melakukan evaluasi secara kontinue.
- 5) Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
- 6) Hasil akhir berupa produk dan evaluasi kualitasnya.
- 7) Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan

(Abidin, 2014, p. 168), mengatakan bahwa model *project based learning* (PjBL) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa
- 3) Siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
- 4) Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara kontinu
- 6) Siswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
- 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif
- 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan

C. Prinsip-Prinsip Model *Project Based Learning*

Prinsip model *project based learning* (PjBL) adalah Pembelajaran ini menekankan bahwa pembelajaran harus berpuat pada peserta didik karena model pembelajaran ini menggunakan masalah yang mungkin dialami pada kehidupan nyata yang sudah ditentukan tema dan topiknya, kemudian dilakukan eksperimen atau penelitian supaya dapat menghasilkan produk nyata sesuai dengan kemampuan peserta didik tersebut, supaya peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip, dan ilmu pengetahuan yang sesuai, sehingga menjadi lebih bermakna.

Menurut (Fathurrohman, 2016, pp. 121-122) prinsip yang mendasari *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pelajaran
- 2) Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
- 3) Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dengan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema atau topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya)
- 4) Kurikulum
Kurikulum PjBL tidak seperti pada kurikulum tradisional karena memerlukan strategi sasaran dimana proyek sebagai pusat
- 5) Responsibility.
PjBL menekankan responsibility dan answerability para peserta didik ke diri panutannya
- 6) Realisme.
Kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasikan tugas autentik dan menghasilkan sikap profesional
- 7) Active learning.
Menumbuhkan isu yang berujung pada pertanyaan dan keinginan peserta didik untuk menentukan jawaban yang relevan sehingga terjadi proses pembelajaran yang mandiri
- 8) Umpan balik.
Diskusi, Presentasi dan evaluasi terhadap peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga. Hal ini mendorong ke arah pembelajaran berdasarkan pengalaman.
- 9) Keterampilan umum.
PjBL dikembangkan tidak hanya pada keterampilan pokok dan penguasaan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar terhadap keterampilan mendasar seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan self management

10) Driving question.

PjBL difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip, dan ilmu pengetahuan yang sesuai

11) Constructive investigation.

PjBL sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan peserta didik.

12) Autonomy.

Proyek menjadikan aktivitas peserta didik yang penting. Blumenfeld mendeskripsikan model pembelajaran berbasis proyek berpusat pada proses relatif berjangka waktu, unit pembelajaran bermakna.

D. Manfaat Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Manfaat model *project based learning* (PjBL) secara umum adalah menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam memecahkan masalah, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, melatih kolaborasi atau kerja sama kelompok, dan memberi kesempatan siswa untuk menorganisasi proyek. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fathurrohman, 2016, pp. 122-123), yang menyebutkan manfaat model *project based learning* (PjBL) sebagai berikut:

- 1) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah
- 3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata berupa barang atau jasa
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/ bahan/ alat menyelesaikan tugas
- 5) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok
- 6) Peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja
- 7) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
- 8) Peserta didik merancang proses untuk mendapatkan hasil
- 9) Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan j. Peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu
- 10) Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan
- 11) Hasil akhir berupa produk yang dievaluasi kualitasnya
- 12) Kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan

E. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam model *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut (Trianto, 2014, pp. 52-53):

- 1) Dimulai dengan pertanyaan yang esensial
Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.
- 2) Perencanaan aturan pengerjaan proyek
Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- 3) Membuat jadwal aktifitas
Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.
- 4) Me-monitoring perkembangan proyek peserta didik.

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.

5) Penilaian hasil kerja peserta didik

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Evaluasi pengalaman belajar peserta didik.

Pada akhir proses pembelajarannya, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

(Mulyasa, 2014, pp. 145-146) menyampaikan pendapat sedikit berbeda tentang langkah-langkah pembelajaran model *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek.

Tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada

2) Mendesain perencanaan proyek.

Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan

3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek.

Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target

4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek.

Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

(Widiarso, 2016, p. 184) menjelaskan lebih rinci langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

1) Penentuan pertanyaan mendasar

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk peserta didik. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

2) Mendesain perencanaan proyek

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun jadwal

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

(1) Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek;

(2) Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek;

(3) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru;

(4) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek; dan

(5) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan.

4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5) Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi pengalaman

7) Pada akhir pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

(Hosnan, 2014, p. 325), memberikan pendapat tentang langkah-langkah pembelajaran model project based learning, yaitu sebagai berikut:

1) Penentuan proyek

Siswa diberi kesempatan untuk memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakan baik secara kelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan oleh guru

2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Siswa merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya

3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Melalui pendampingan guru, siswa dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancang

4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru

Siswa dapat melakukan kegiatan proyek yang dilakukan dengan cara membaca, meneliti, observasi, interviu, merekam, berkarya seni, mengunjungi obyek proyek, dan akses internet sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan melakukan monitoring

5) Penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil proyek

Hasil proyek dapat berupa produk karya tulis, karya seni dan teknologi

6) Evaluasi proses dan hasil proyek

Pada tahap ini, dilakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas siswa yang dilanjutkan dengan pemberian umpan balik terhadap produk yang telah dihasilkan

F. Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran dirancang supaya membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga tujuan dan hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal. Namun setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan termasuk model project based learning. Menurut (Daryanto & Raharjo 2012, p. 162), kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.

2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem kompleks.

4) Meningkatkan kolaborasi.

5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.

7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

- 8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.
- 9) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Adapun kelemahannya (Daryanto & Raharjo, 2012, p. 162), antara lain:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama dikelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- 6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam bekerja kelompok.
- 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan

Referensi:

- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arends. (2008). *Belajar untuk Mengajar*. Terjemahan Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Daryanto dan Mulyo Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, Muhammad. (2016). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahendra, Agus. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran. Motorik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Pt Remaja Rosdakarya. Bandung
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013 (kurikulum tematik Integratif)*. Jakarta: Kencana.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widiasworo Erwin. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa diLuar Kelas*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

MODEL PEMBELAJARAN PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM)

B. Definisi Model Pembelajaran PWIM

Model pembelajaran *Picture Word Inductif Model* (induktif kata bergambar) dikembangkan oleh Emily Calhoun (1999) selama 20 tahun dan dirancang dari suatu penelitian tentang bagaimana siswa tidak hanya melek huruf pada huruf cetak, khususnya menulis dan membaca, tetapi juga mendengarkan dan mengucapkan kosa kata yang telah dikembangkan. Model induktif kata bergambar memadukan model berpikir induktif dan model penemuan konsep agar siswa dapat belajar kata-kata, kalimat-kalimat, dan paragraf-paragraf (Joyce et al., 2009, p. 32).

PWIM merupakan sebuah model pengajaran yang memusatkan pada otak manusia untuk aktif berpikir melalui data-data yang diterimanya. Pengumpulan data-data yang bersifat khusus akan diproses dan ditarik kesimpulan secara umum. Secara tidak langsung siswa dilatih untuk mandiri dan konsisten terhadap permasalahan yang dihadapi dengan mengambil kesimpulan yang lebih obyektif dari data yang telah diproses. PWIM adalah penyelidikan berorientasi strategi seni bahasa yang menggunakan gambar yang berisi benda-benda asing dan tindakan untuk memperoleh kata-kata dari mendengarkan anak-anak dan berbicara kosakata. PWIM dapat digunakan untuk mengajar pengucapan dan mengeja baik induktif dan eksplisit. Namun, model ini dirancang untuk memanfaatkan kemampuan anak untuk berpikir secara induktif. Disamping itu PWIM ini memungkinkan mereka untuk membangun generalisasi yang membentuk dasar struktural dan analisis fonetik- dan menghormati kemampuan mereka untuk berpikir.

Model pembelajaran induktif kata bergambar termasuk dalam rumpun model pengajaran memproses informasi. Model pembelajaran memproses informasi merupakan model pembelajaran yang menekankan cara-cara dalam meningkatkan dorongan alamiah manusia untuk membentuk makna tentang dunia dengan memperoleh dan mengolah data, merasakan masalah-masalah dan menghasilkan solusi-solusi yang tepat, serta mengembangkan konsep dan bahasa untuk mentransfer solusi/data tersebut (Joyce et al., 2009, p. 31).

Model ini bertujuan antara lain:

- 1) Membangun pandangan kosakata sebagai dasar untuk membaca, belajar mengucapkan dan generalisasi ejaan;
- 2) Memperoleh rasa percaya pada kemampuan seseorang untuk belajar;
- 3) Belajar bagaimana menyelidiki bahasa dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk membaca, menulis dan berpartisipasi penuh dalam pendidikan.

PWIM membentuk kemampuan siswa dengan cara (1) belajar membuat kosakata; (2) belajar meneliti struktur kata dan kalimat; (3) menghasilkan tulisan (judul, kalimat dan paragraph); (4) menghasilkan pemahaman tentang hubungan membaca/menulis; (5) mengembangkan ketrampilan analisis fonetik dan structural; (6) mengembangkan minat dan kemampuan untuk berekspresi dengan tulisan; (7) meningkatkan gairah membaca teks-teks nonfiksi; dan (8) mengembangkan ketrampilan kerja sama dalam belajar bersama orang lain dalam ranah membaca/menulis (Huda, 2014).

Penggunaan gambar sebagai stimulus merupakan konsep awal dalam model ini, untuk menambah pengalaman berbahasa dalam pembelajaran di kelas. PWIM adalah salah satu strategi pembelajaran yang menarik sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan kosakatanya (Kusminah, 2012). Model ini juga memberikan keluasaan bagi guru untuk menyampaikan materi dan menerapkannya. PWIM adalah salah satu kelompok model pembelajaran yang bertujuan untuk memproses informasi sebab fokus pedagogiknya terletak pada strukturasi materi pelajaran sehingga siswa dapat meneliti bahasa, bentuk dan penggunaannya seperti bagaimana huruf, kata, frasa, kalimat atau teks yang lebih panjang dapat digunakan untuk mendukung proses komunikasi (Huda, 2014).

Beberapa hasil penelitian PWIM menunjukkan bahwa kemampuan bahasa siswa meningkat signifikan. PWIM meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa sekolah dasar, serta berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran menulis permulaan (Andariah, 2016), (Patty, 2015), dan (Putra, 2003). Penelitian lain juga mengungkapkan model ini mampu meningkatkan literasi dini anak usia dini secara signifikan. Hal ini memperlihatkan bahwa PWIM merupakan model yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bahasa (Bali et al., 2016).

Adapun dasar pemilihan model pembelajaran induktif kata bergambar adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sebab sering ditemukan banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa merasa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Apalagi dengan tingkat kecerdasan verbal anak yang berbeda-beda, sementara pembelajaran yang selalu digunakan di dalam kelas adalah model pembelajaran konvensional. Akibatnya proses pembelajaran terkesan tidak kondusif dan siswa menjadi pasif. Dari dasar tersebut, maka model pembelajaran induktif kata bergambar diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Picture Word Inductive Model*

Tahapan PWIM menurut (Huda, 2014, pp. 86-87) meliputi empat tahap diantaranya (1) pengenalan kata bergambar, (2) indentifikasi kata bergambar, (3) review kata bergambar, (4) menyusun kata dan kalimat. Berikut ini penjelasan tahapan PWIM secara lengkap dijelaskan sebagai berikut.

5) Tahap 1: Pengenalan kata bergambar, meliputi:

- (1) Guru memilih sebuah gambar;
- (2) Siswa mengidentifikasi apa yang mereka lihat dalam gambar tersebut;
- (3) Siswa menandai bagian-bagian gambar yang telah diidentifikasi tadi. (guru menggambar sebuah garis yang merentang dari objek gambar ke kata, mengucapkan kata itu, dan mengejanya serta menunjuk setiap huruf dengan jarinya, mengucapkan kata itu sekali lagi, dan kemudian meminta siswa mengeja kata tersebut bersama-sama).

(4) Tahap 2: Identifikasi kata bergambar, meliputi:

- (1) Guru membaca/mereview bagan kata bergambar;
- (2) Siswa mengklasifikasi kata-kata ke dalam berbagai jenis kelompok;
- (3) Siswa mengidentifikasi konsep-konsep umum dalam kata-kata tersebut ke dalam kelas golongan kata tertentu;
- (4) Siswa membaca kata-kata itu dengan merujuk pada bagan jika kata tersebut tidak mereka kenali.

(5) Tahap 3: Review kata bergambar, meliputi:

- (1) Guru membaca/mereview bagan kata bergambar (mengucapkan, mengeja, dan mengucapkan);
- (2) Guru menambah kata-kata, jika diinginkan, pada bagan kata bergambar atau yang sering dikenal dengan "bank kata";
- (3) Siswa memikirkan judul yang tepat untuk bagan kata bergambar itu. Guru membimbing siswa untuk berpikir tentang petunjuk dan informasi dalam bagan mereka dan tentang petunjuk dan informasi dalam bagan mereka dan tentang opini mereka terhadap informasi ini).

(4) Tahap: 4 Menyusun kata dan kalimat, meliputi:

- (1) Siswa menyusun sebuah kalimat-kalimat, atau suatu paragraf secara langsung yang berhubungan dengan bagan kata bergambar tadi;
- (2) Siswa mengklasifikasi seperangkat kalimat yang dapat menghasilkan satu kategori kelompok tertentu;
- (3) Guru memperagakan membuat kalimat-kalimat tersebut secara bersamaan menjadi suatu paragraf yang baik;
- (4) Guru dan siswa membaca/mereview kalimat-kalimat atau paragraph.

Menurut (Silitonga & Ernidawati, 2012, p. 5), terdapat lima langkah untuk mengaplikasikan Induktif kata bergambar pada pembelajaran menulis, yaitu:

1) Pilih Gambar

Guru membagikan gambar pada masing-masing siswa. Guru meminta siswa untuk memperhatikan apa saja yang ada pada gambar tersebut;

2) Mengidentifikasi gambar dan menulisnya dalam sebuah bagan kata.

Guru meminta siswa untuk mengidentifikasi apa saja yang ada pada gambar tersebut. Selanjutnya meminta siswa menuliskannya dalam bentuk bagan kata;

3) Membuat judul

Meminta siswa menentukan judul dari bagan yang telah mereka buat;

4) Menyusun bagan kata menjadi sebuah paragraf.

Meminta siswa menyusun kata yang telah diperoleh dalam sebuah paragraph; dan

5) Mengulas paragraph.

Meminta siswa mengulas pragraf.

C. Kelebihan dan Kekurangan PWIM

Ada beberapa kelebihan PWIM (Picture Word Inductive Model)

8) Langkah-langkah dasar dari komponen PWIM dari bunyi, tata bahasa, mekanisme, dan penggunaan;

9) Siswa mendengar kata-kata yang diucapkan dengan benar beberapa kali dan grafik kata bergambar adalah referensi langsung karena mereka menambahkan kata-kata untuk kosakata penglihatan mereka. Guru dapat memilih untuk menekankan hampir semua hubungan suara dan simbol (diperkenalkan atau dibawa ke penguasaan);

10) Siswa mendengar dan melihat huruf yang diidentifikasi dan ditulis dengan benar berkali-kali;

11) Siswa mendengar kata-kata yang dieja dengan benar beberapa kali dan berpartisipasi dalam ejaan yang benar;

12) Bagan kata bergambar adalah bahan dasar untuk pelajaran PWIM dan unit-unit. Grafik kata bergambar terdiri dari gambar dan kata-kata yang diidentifikasi oleh siswa;

13) Grafik digunakan guru untuk menulis kata-kata di atas kertas disekitar gambar, sehingga menjadi kamus bergambar;

14) Kamus ini mendukung penggunaan bahasa oleh kelas sebagai kelompok dan sebagai individu dan kebutuhan yang akan diposting di mana siswa dapat menggunakannya untuk mendukung mereka membaca, menulis, dan kemandirian mereka sebagai peserta didik.

Menurut Calthoun dalam (Soenoewati, 2009, p. 8), penerapan PWIM dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan dan sekaligus menjadi kelebihan model ini, antara lain:

1) Model ini menekankan tata bahasa, mekanik, dan penggunaan bahasa;

2) Gambar memberikan referensi yang nyata untuk mempelajari kata-kata baru, frasa, dan kalimat;

3) Menggunakan gambar yang terkait dengan materi pembelajaran, membuat mereka siswa menjadi bagian proses pembelajaran;

4) Grafik kata gambar berfungsi sebagai referensi langsung untuk memungkinkan siswa untuk menambahkan kata-kata dengan kosa kata pilihan mereka;

5) Siswa dibantu dalam melihat pola dan hubungan, memungkinkan mereka untuk menerapkan belajar kata-kata yang baru ditemui;

6) Siswa mendengar dan melihat kata-kata yang dieja dengan benar dan berhasil belajar dalam ejaan dan tulisan yang benar; dan

7) Siswa mendapatkan manfaat dari pemodelan guru dari kata-kata kunci dan konsep yang diperagakan

Referensi:

- Andariah, U. (2016). *Penerapan model induktif kata bergambar untuk menaikkan keterampilan menulis puisi bebas pada siswa kelas V serang 4 tahun ajaran 2015/2016*, 4.
- Bali, E. N., Fakhruddin, & Rifa'i, A. (2016). Pengembangan model pembelajaran induktif kata bergambar untuk pengenalan kemampuan literasi dini AUD. *Journal of Primary Education*, 5(2), 120–129.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran. Isu-isu metadis dan paradigmatis (5th ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Joyce, Bruce, Marsha Weil & Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching. (Edisi Kedelapan) (Achmad Fawaid & Ateilla Mirza, penterjemah)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kusminah. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *The Journal of Educational Research*, 2, 37-41.
- Patty, R. (2015). *Pengembangan Model Induktif Kata Bergambar Pada Pembelajaran Menulis Permulaan di Kelas II SD*, 172– 179.
- Putra, N. A. (2003). Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali. *Reference*, 2(4), 230–242
- Silitonga, Erniwati dan Tjut Ernidawati. 2013. Improving Students' Writing Recount Achievement Through Picture Word Inductive Model (PWIM). *Englis Languagr Teaching and Learning fo FBS Unimed*. 1, 2.

MODEL PEMBELAJARAN *QUESTIONS STUDENTS HAVE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Questions Students Have*

Model pembelajaran question student have adalah suatu model pembelajaran siswa aktif membuat pertanyaan akan pelajaran yang dibutuhkannya sehingga kemampuan yang dimilikinya tergalai secara maksimal. Keterampilan membuat pertanyaan bagi murid dan guru merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pada hakekatnya belajar adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu. Sedangkan menjawab pertanyaan menunjukkan kemampuan seseorang dalam berfikir. Dalam proses belajar mengajar peran bertanya sangatlah penting, sebab melalui pertanyaan guru dapat mengetahui yang diharapkan dan dibutuhkan siswa, sehingga guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya. Baik pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun pertanyaan yang berasal dari siswa sendiri.

Dalam suatu pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk;

- 1) Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran;
- 2) Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar;
- 3) Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu;
- 4) Memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan; dan
- 5) Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

(Silberman, 2006, p. 91) yang mengatakan bahwa *Strategi Question Student Have* merupakan cara pembelajaran siswa aktif yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang siswa harapkan dan butuhkan. Pendapat ini di perkuat oleh (Zaini et al., 2008, p. 17) yang menyebutkan bahwa question student have adalah teknik yang dipakai untuk mengetahui kebutuhan dan harapan peserta didik dengan menggunakan teknik elisitas dalam memperoleh partisipasi peserta didik secara tertulis. Sedangkan menurut Suprijono (2009: 108), yang menyatakan bahwa *Strategi Question Student Have* adalah teknik untuk mempelajari keinginan dan harapan siswa guna memaksimalkan potensi yang dimilikinya.

Model pembelajaran aktif tipe question student have merupakan suatu kegiatan belajar kolaboratif yang dapat digunakan guru ditengah-tengah pelajaran, sehingga dapat menghindari cara pengajaran yang selalu didominasi oleh guru dalam proses belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar secara kolaborasi (bekerja sama) diharapkan peserta didik akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif. Aktivitas dalam metode belajar aktif tipe question student have merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan peserta didik sebagai dasar untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Metode ini menggunakan teknik untuk mendapatkan partisipasi peserta didik melalui tulisan. Hal ini sangat baik digunakan pada peserta didik yang kurang berani mengungkapkan pertanyaan, keinginan dan harapan-harapan melalui percakapan (Suyadi, 2013: 36).

Strategi Question Student Have ini digunakan untuk mengembangkan dan melatih siswa agar memiliki kemampuan dan ketrampilan untuk bertanya (Suprijono, 2015, p. 127). *Strategi Question Student Have* ini mempelajari keinginan dan harapan siswa sebagai dasar untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Strategi ini menitik beratkan kepada siswa yang kurang berani mengungkapkan pertanyaan, keinginan dan harapan-harapan melalui tulisan (Machmudah & Rosyidi, 2008, p. 124).

Strategi Question Student Have adalah pertanyaan yang dimiliki peserta didik. Strategi ini dapat dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami topik yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk membuat pertanyaan. Pertanyaan ditulis pada kertas kemudian digeser searah jarum jam untuk dikomentari temannya, apakah pertanyaan tersebut layak untuk didiskusikan (Arifin dan Setiyawan, 2012: 76). Strategi ini merupakan cara yang mudah untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan siswa. Cara ini menggunakan sebuah strategi mendapatkan partisipasi melalui tulisan dari pada lisan

atau percakapan. Harapan siswa ini bisa dilihat dari jumlah centangan yang ada pada sebuah pertanyaan (Hamruni, 2011, p. 165). Proses pembelajaran harus dipandang sebagai stimulus yang dapat menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar, di mana siswa dituntut aktif dengan mencari dan menemukan suatu konsep yaitu melalui bertanya.

Pertanyaan dalam pembelajaran yang berasal dari siswa bisa karena diperintah atau stimulan guru, maupun yang murni lahir dari siswa itu sendiri. Bisa berbentuk lisan, yaitu pertanyaan yang disampaikan siswa lewat verbal atau ucapan, seperti yang pada umumnya banyak digunakan oleh guru dalam memberikan kesempatan bertanya kepada siswanya. Meskipun berbentuk tulisan, yaitu pertanyaan yang disampaikan oleh siswa dengan cara ditulis didalam kertas kemudian dibahas bersama-sama. Sementara itu dari segi waktu *Strategi Question Student Have* bisa dilakukan saat pelajaran baru dimulai, di tengah-tengah saat guru sedang menjelaskan maupun setelah guru selesai menjelaskan semua materi yang harus disampaikannya.

B. Tipe-Tipe *Strategi Question Student Have*

Penerapan *Strategi Question Student Have* ini dapat dijadikan petunjuk yang efektif agar siswa lebih tertantang untuk membuat pertanyaan setelah mereka sebelumnya mendapat kesempatan memahami materi pelajaran, diantaranya (Silberman, 2006, p. 157):

1) Belajar berawal dari pertanyaan

Adalah *Strategi Question Student Have* yang dilakukan diawal tatap muka antara guru dengan siswa. Dimana guru menstimulir siswa untuk mempelajari sendiri terlebih dahulu bahan-bahan materi pelajaran yang akan disampaikan dalam waktu tertentu. Setelah itu siswa dipersilahkan untuk menyampaikan pertanyaan dari materi yang belum ia pahami maupun yang sudah dipahami.

Ini bisa dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Pilih bahan bacaan yang sesuai kemudian bagikan kepada siswa.

Dalam hal ini bahan bacaan tidak harus di foto copy dan membagikannya kepada siswa. Anda dapat menggunakan satu halaman dalam sebuah buku pegangan siswa. Inti dari pilihan materi harus berdasarkan kebutuhan untuk menstimulir pertanyaan para siswa. Dan yang paling baik adalah bahan bacaan yang mempunyai banyak penjelasan namun tidak mempunyai solusinya. Atau bahan bacaan yang banyak menimbulkan interpretasi agar siswa mudah terangsang bertanya;

(2) Perintahkan siswa untuk mempelajari buku pegangan sendiri atau dengan pasangannya;

(3) Perintahkan agar siswa memahami buku pegangan yang mereka baca. Kemudian minta siswa untuk menandai setiap bacaan yang tidak mereka pahami untuk dijadikan pertanyaan. Anjurkan siswa memberi tanda sebanyak mungkin sesuai dengan yang mereka kehendaki. Jika waktunya cukup gabungkan pasangan belajar menjadi kelompok berjumlah empat orang. Kemudian minta mereka saling membantu membahas poin-poin yang dipertanyakan; dan

(4) Kumpulkan semua pertanyaan dari siswa. Sesudah itu perintahkan siswa untuk kembali keposisi masing-masing dan sampaikan pelajaran dengan menjawab pertanyaan siswa tersebut.

2) Pertanyaan yang disiapkan

Strategi Question Student Have yang dilakukan dengan cara menyiapkan sejumlah pertanyaan terlebih dahulu, yang akan ditanyakan beberapa siswa sebagai stimulus bagi siswa lainnya bertanya.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan adalah:

(1) Siapkan tiga sampai enam pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan anda sampaikan;

(2) Tulislah masing-masing pertanyaan dalam kertas beserta isyarat yang akan digunakan untuk menandakan agar pertanyaan tersebut diajukan oleh siswa yang ditunjuk;

(3) Sebelum pelajaran dimulai pilihlah siswa yang akan mengajukan pertanyaan tersebut. Bagikan pertanyaannya dan jelaskan tanda isyarat tersebut. Pastikan bahwa mereka tidak akan menceritakannya kepada siapapun bahwa mereka telah diberi pertanyaan;

- (4) Bukalah sesi tanya jawab dengan mengemukakan topiknya dan berikan isyarat pertama anda sebagaimana kesepakatan dengan siswa yang anda pilih, misalnya dengan melepas kacamata, menggarukgaruk hidung dan atau yang lainnya. Panggilah siswa yang telah diberi pertanyaan. Jawablah pertanyaan tersebut dan kemudian berikan isyarat selanjutnya;
 - (5) Setelah pertanyaan yang anda buat terjawab semua, mulailah membuka kesempatan siswa yang lain untuk mengajukan pertanyaan baru.
- 3) **Pertanyaan pembalikan peran**
Strategi Question Student Have yang dilakukan dengan cara guru memerankan sebagai siswa, memberikan pertanyaan kepada siswa beberapa kali untuk memotivasi siswa bertanya. Cara seperti ini bisa dilakukan dengan langkah-langkah:
- (1) Susunlah pertanyaan yang akan anda ajukan tentang beberapa materi pelajaran. Jika anda yang berperan sebagai siswa buatlah pertanyaan dengan tujuan berupaya mengklarifikasi materi yang sulit atau rumit, membandingkan materi dengan pengetahuan yang lain, menentang pendapat, meminta contoh seputar masalah yang dibahas, atau menguji daya serap materi;
 - (2) Pada sesi awal pertanyaan umumkan kepada siswa bahwa anda akan menjadi mereka. Dan mereka secara resmi akan menjadi anda;
 - (3) Bersikaplah argumentatif, penuh canda, atau apapun itu untuk merangsang mereka agar memberi anda dengan banyak jawaban; dan
 - (4) Setelah itu mulailah minta siswa untuk mengajukan pertanyaan mereka sendiri atas materi yang sempat anda bicarakan diawal dengan tanya jawab.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Question Students Have*

Menurut (Silberman, 2006, p. 92), langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model *question students have* adalah sebagai berikut :

- 1) Bagikan kartu/ kertas kosong kepada setiap siswa.
- 2) Mintalah setiap siswa untuk menulis beberapa pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari baik pertanyaan tersebut belum dipahami, sudah dipahami, atau permasalahan kontemporer.
- 3) Putarlah kartu tersebut searah jarum jam. Ketika setiap kartu diedarkan kepada peserta berikutnya, setiap siswa harus membacanya dan memberikan tanda checklist pada kartu itu.
- 4) Saat kartu kembali kepada penulisnya, setiap peserta telah memeriksa seluruh pertanyaan kelompok tersebut. Tanda checklist terbanyak mengidentifikasi pertanyaan itu bagus. Jawab masing-masing pertanyaan tersebut dengan:
 - (1) Jawaban langsung atau berikan jawaban yang berarti.
 - (2) Menunda pertanyaan sampai waktu yang tepat.
 - (3) Pertanyaan tersebut tidak menunjukkan suatu pertanyaan.
- 5) Panggil beberapa peserta berbagai pertanyaan secara sukarela, sekalipun mereka tidak memperoleh suara terbanyak.
- 6) Kumpulkan semua kartu. Kartu tersebut mungkin berisi pertanyaan yang mana guru mungkin menjawabnya di pertemuan berikutnya.

Variasi pelaksanaan *question students have* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika kelas terlalu besar dan memakan waktu saat guru memberikan kartu pada kelompok, buatlah kelas menjadi sub-kelompok dan ikuti instruksi yang sama. Atau kumpulkan kartu dengan mudah tanpa menghabiskan waktu dan jawab salah satu pertanyaan.
- 2) Meskipun meminta pertanyaan dengan kartu indeks, mintalah peserta menulis harapan mereka mengenai kelas, topik yang akan guru bahas, atau alasan dasar untuk partisipasi kelas yang akan mereka amati.

- 3) Jenis-jenis pertanyaan untuk memudahkan dan tercapainya tujuan penggunaan *Strategi Question Student Have* maka penting untuk mengetahui jenis-jenis pertanyaan.

D. Kelebihan dan Kelemahan *Strategi Question Student Have*

Secara umum setiap metode, strategi ataupun model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitupun dengan model question student have. Kelebihan model pembelajaran ini (Zaini et al., 2008, pp. 17-18) dan (Djamarah & Zain, 2010, p. 95) antara lain:

- 1) Dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa sekalipun sebelumnya keadaan kelas ramai atau siswanya punya kebiasaan bergurau saat pelajaran berlangsung. Karena siswa dituntut mengembangkan unsur kognitifnya dalam membuat atau menjawab pertanyaan.
- 2) Dapat merangsang siswa melatih mengembangkan daya pikir dan ingatannya terhadap pelajaran.
- 3) Mampu mengembangkan keberanian dan ketrampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapatnya

Sedangkan kelemahannya (Zaini dkk., 2008: 17-18 dan Djamarah dan Zain, 2010: 95), antara lain:

- 1) Tidak semua siswa mudah membuat pertanyaan karena tingkat kemampuan siswa dalam kelas berbeda-beda.
- 2) Waktu yang dibutuhkan sering tidak cukup karena harus memberi kesempatan semua siswa membuat pertanyaan dan menjawabnya.
- 3) Siswa merasa takut karena sewaktu menyampaikan pertanyaan siswa kadang merasa pertanyaannya salah atau sulit mengungkapkannya.

Referensi:

- Arifin, Zainal dan Setiyawan, Adhi. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Machmudah, Umi dan Rosyidi, Abdul Wahab. (2008). *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi pembelajaran Aktif*. Jogjakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Model pembelajaran *quantum teaching* dilandasi oleh berbagai teori seperti *Accelerated Learning*, *Multiple Intelligences*, *Neuro-Linguistic Programing*, *Experiential Learning*, *Cooperative Learning* dan *Element Effective of Instruction* (Deporter, 2010). Quantum Teaching adalah model pembelajaran yang dapat membagi unsur-unsur pembelajaran menjadi dua kategori seperti konteks dan isi (Rachmawati, 2012). Kategori konteks meliputi: suasana hati, suasana lingkungan belajar yang diatur dengan baik, dasar pembelajaran, presentasi dan fasilitas. Sedangkan kategori isi meliputi: pengajar akan menemukan keterampilan bagaimana mengatakan kurikulum, pengajar akan menemukan strategi belajar yang diperlukan oleh peserta didik, yaitu: baik presentasi, fasilitas yang dinamis, keterampilan belajar untuk belajar dan keterampilan hidup (Riyanto, 2012) dan (Yaseer, 2014).

Quantum Teaching berasal dari dua kata yaitu “*quantum*” yang berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, Sedangkan “*Teaching*” berarti mengajar. Dengan demikian *quantum teaching* adalah orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada didalam dan sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur belajar yang efektif yang dapat mempengaruhi kesuksesan siswa (Deporter et al., 2001: 5). Metode *quantum teaching* merupakan salah satu metode yang di lukiskan mirip sebuah orkestra, dimana kita seolah sedang memimpin konser saat berada di ruang kelas, karena disitu membutuhkan pemahaman terhadap karakter murid yang berbedabeda sebagaimana alat-alat musik seperti seruling dan gitar misalnya memiliki suara yang berbeda. Oleh karena itu *quantum teaching* mengajarkan supaya setiap karakter dapat memiliki peran keterlibatan aktif murid dalam kegiatan pembelajaran dan membawa sukses dalam belajar.

Munculnya metode *quantum teaching* ini sebagai alternatif, mencoba untuk mencari sesuatu yang lain, yaitu keluar dari kejumudan dalam penggunaan metode mengajar konvensional yang ada selama ini, sehingga dalam metode ini menjadi paduan dari semua metode yang ada dengan mengedepankan komunikasi dan interaksi sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan efektif. Selain itu *quantum teaching* juga dekat dengan metode pengajaran Cara belajar siswa aktif (CBSA) yang telah ada sebelumnya. Dengan CBSA para siswa diharapkan tidak hanya mampu dan terampil dalam memahami dan mempraktekan suatu teori, diharapkan juga memiliki ketrampilan atau metodologi dalam menemukan dan memecahkan masalah (Nata, 2003: 38).

Asas utama *quantum teaching* bersandar pada konsep “*bawalah dunia Mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka*”. Setiap interaksi dengan siswa, setiap rancangan kurikulum, setiap metode intruksional dibangun atas konsep ini. Guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Minat, bakat kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan bekerja secara optimal tanpa bantuan dari guru. Dalam kaitan ini guru perlu memperhatikan peserta didik secara individual karena antara satu peserta didik dengan yang lain memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi peserta didik, dan lingkungannya. Oleh sebab itu guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin (Mulyasa, 2005, p. 35-37). Untuk bisa menghidupkan suasana yang menggairakan semangat belajar siswa seorang guru harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu (Deporter et al., 2001, pp. 20-24):

- 1) Seorang guru harus bisa menghargai potensi yang ada didalam siswanya, wujud dari rasa menghargai itu adalah mengajar tanpa memberi tekanan pada siswa, “singkirkan tekanan pada siswa”.

- 2) Dalam proses pembelajaran guru harus bisa melihat dan melibatkan emosi siswa dalam pelajaran yang sedang di pelajarnya, guna menghindari rasa bosan dan cemas pada siswa
- 3) Guru harus bisa menjalin hubungan yang baik dengan siswa agar segala permasalahan dalam proses belajar dapat diselesaikan. Hubungan ini bisa berupa rasa simpati dan pengertian

B. Prinsip-Prinsip Metode *Quantum Teaching*

Menurut (Deporter, 2006, p. 36), ada beberapa prinsip yang dimiliki oleh *quantum teaching*, yaitu:

- 1) Segalanya berbicara
Prinsip ini mengandung pengertian bahwa segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh guru, dari kertas yang guru bagikan hingga rancangan pelajaran guru semuanya mengirim pesan tentang belajar. Jadi segalanya bicara adalah segala unsur yang ada di dalam kelas dapat memberikan pembelajaran bagi siswa sendiri misalnya penampilan guru, cara guru mengajar, dan materi serta media pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Untuk itu seorang guru hendaklah memperhatikan semua itu agar siswa dapat termotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Segalanya bertujuan
Prinsip ini mengandung arti bahwa semua yang terjadi dalam pengubahan guru mempunyai tujuan agar siswa dapat belajar secara optimal dan dapat mencapai prestasi yang gemilang. Jadi segalanya bertujuan adalah apa pun yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran hal ini selalu memiliki tujuan yaitu dapat mengubah kepribadian siswa, mengembangkan pemikiran siswa dan meningkatkan ketrampilan mereka misalnya model pembelajaran guru dan materi pembelajaran yang di sampaikan. Untuk itu seorang guru haruslah menyampaikan tujuan baik dari model pembelajaran maupun materi pelajaran.
- 3) Pengalaman sebelum pemberian nama.
Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan yang kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari. Jadi pengalaman sebelum pemberian nama adalah sebelum siswa mengetahui sebuah pengetahuan baru maka dia akan mengalami pengalaman belajar yang akan membawanya memahami suatu pengetahuan tertentu.
- 4) Akui setiap usaha
Belajar mengandung resiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka. Jadi akui setiap usaha adalah upaya untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas usaha belajar mereka. Pengakuan ini bisa dengan mengatakan “kamu benar”, “bagus”, dan lain-lain.
- 5) Jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar. Jadi jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan adalah kita memberikan umpan balik atas apa yang di pelajari siswa dengan cara pemberian nilai, ataupun dengan tepuk tangan bersama-sama.

C. Karakteristik *Quantum Teaching*

Pembelajaran *quantum* memiliki karakteristik sebagai berikut (Kosasih & Sumana, 2013, pp. 79-80):

- 1) Pembelajaran quantum berpangkal pada psikologi kognitif.
- 2) Pembelajaran quantum lebih manusiawi, individu menjadi pusat perhatian, potensi diri, kemampuan berfikir, motivasi dan sebagainya diyakini dapat berkembang secara maksimal.
- 3) Pembelajaran quantum lebih bersifat konstruktif namaun juga menekankan pada pentingnya peranan lingkungan pembelajaran yang efektif dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

- 4) Pembelajaran quantum mensinergikan faktor potensi individu dengan lingkungan fisik dan psikis dalam konteks pembelajaran. Dalam pandangan pembelajaran quantum, faktor lingkungan dan kemampuan memiliki posisi yang sama-sama penting.
- 5) Pembelajaran quantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna. Interaksi menjadi kata kunci dan konsep sentral dalam pembelajaran quantum. Oleh karena itu, pembelajaran Quantum memberikan tekanan pada pentingnya interaksi, frekuensi dan akumulasi interaksi yang bermutu dan bermakna. Dalam kaitan inilah faktor komunikasi menjadi sangat penting dalam pembelajaran Quantum.
- 6) Pembelajaran quantum sangat menekankan pada akselerasi pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Proses pembelajaran harus berlangsung cepat dengan keberhasilan tinggi. Jadi, segala sesuatu yang menghalangi harus dihilangkan pada satu sisi dan pada sisi yang lain segala sesuatu yang mendukung harus diciptakan dan dikelola sebaik-baiknya.
- 7) Pembelajaran quantum sangat menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat.
- 8) Pembelajaran quantum sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses.
- 9) Pembelajaran quantum memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
- 10) Pembelajaran quantum memusatkan perhatian pada pembentukan ketrampilan akademis, ketrampilan hidup dan prestasi fisik atau material.
- 11) Pembelajaran quantum menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran. Misalnya, individu perlu memiliki keyakinan bahwa kesalahan atau kegagalan merupakan tanda bahwa ia belajar; kesalahan atau kegagalan bukan tanda bodoh atau akhir dari segalanya.
- 12) Pembelajaran quantum mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban.
- 13) Pembelajaran quantum mengintegrasikan totalitas fisik dan pikiran dalam proses pembelajaran.

D. Langkah-langkah Pembelajaran *Quantum Teaching*

Adapun langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam quantum teaching adalah sebagai berikut (Kosasih & Sumarna, 2013, pp. 91-93):

- 1) Kekuatan Ambak
Ambak (apakah manfaat bagiku) adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini peserta didik akan diberi motivasi oleh guru dengan memberi penjelasan tentang manfaat apa saja yang diperoleh setelah mempelajari suatu materi.
- 2) Penataan lingkungan belajar
Dalam proses belajar mengajar diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat peserta didik merasa betah dalam belajarnya, dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dan kejenuhan dalam diri peserta didik.
- 3) Memupuk sikap juara
Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu minat belajar peserta didik. Guru hendaknya jangan segan-segan untuk memberikan pujian pada peserta didik yang telah berhasil dalam belajarnya, tetapi jangan mencemoohkan peserta didik yang belum mampu menguasai materi. Dengan memupuk sikap juara ini peserta didik akan lebih merasa dihargai.
- 4) Bebaskan gaya belajarnya
Dalam pembelajaran quantum guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar untuk peserta didik dan jangan terpaku pada satu gaya belajar saja, sebab setiap peserta didik memiliki kemampuan dan kecerdasan yang berbeda.

- 5) Membiasakan mencatat
 Dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya bisa menerima saja, melainkan harus mampu mengungkapkan kembali apa yang didapatkan dengan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan yang sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri. Dengan demikian, belajar akan benar-benar dipahami sebagai aktivitas kreasi yang demokratis. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh peserta didik itu sendiri.
- 6) Membiasakan membaca
 Salah satu aktivitas dalam pembelajaran yang cukup penting adalah membaca, karena dengan membaca akan menambah wawasan dan pengetahuan, meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Seorang guru hendaknya membiasakan peserta didik untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain.
- 7) Jadikan anak lebih kreatif
 Peserta didik yang kreatif adalah peserta didik yang ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain. Dengan adanya sikap kreatif yang baik peserta didik akan mampu menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.
- 8) Melatih kekuatan memori peserta didik
 Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar, sehingga peserta didik perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

Referensi:

- Deporter, Bobbi; Reardon, Mark dan Singer-Nourie, Sarah. (2001). Penerjemah. Ary Nilandari. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Kosasih, Nandang dan Sumana, Dede. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nata, Abuddin. (2003). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rachmawati, R. (2012). The Implementation Quantum Teaching Method of Graduate Through Up-Grade Hard Skill and Soft Skill. *Procedia-Social and Behaviour Sciences* , 57 (2), 477-487.
- Riyanto, Y. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rieneka Cipta.
- Saputro, Suprihadi. (1993). *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Umum*. Malang: IKIP Malang.
- Yaseer, A. (2014). *Learning Quantum Teaching Model with Atong Approach School Program Of Integrated Valid to Imorove Character and Critical Thingking In Probability Material. International Conference on Mathematics, Science, and Education*, 5 (2), 85-91.

MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* (QD)

A. Definisi Model Pembelajaran *Quick on the Draw*

Pembelajaran *Quick on the draw* (QD) diperkenalkan oleh Paul Ginnis yang menginginkan agar peserta didik bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Secara etimologi *Quick on the draw*, quick diartikan dengan cepat, lekas; on diartikan dengan pada, atas, tentang, sedangkan draw diartikan sebagai sangat cepat berfikir (Echol dan Shadly, 1976, pp. 461). Dengan demikian dapat diartikan model pembelajaran berpikir cepat.

Model pembelajaran *Quick on the draw* (QD) adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama peserta didik dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan (Ginnis, 2008, p. 163), yang didalamnya melakukan sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan (Ginnis, 2008, p. 164). Aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas. Metode ini memberikan pengalaman mengenai tentang macammacam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak. Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber bukan guru. Siswa dituntut mempunyai tanggung jawab terhadap diri dan kelompoknya. Dalam proses belajar siswa dituntut mempunyai tujuan yang sama. Dalam pembelajaran siswa diberi tugas individu dan kelompok.

Pembelajaran dengan menerapkan model ini, peserta didik diajarkan untuk saling berkompetisi. Tetapi kompetisi yang dimaksud adalah berkompetisi secara sehat. Maksudnya peserta didik harus memiliki sikap positif satu sama lain, memiliki keinginan untuk berpartisipasi dan belajar, memiliki tujuan yang pasti, dan paham bahwa tidak semua orang bisa menjadi pemenang.

Kecepatan membaca merupakan hal yang sangat penting dalam penerapan model pembelajaran ini. Semakin cepat membaca akan semakin cepat pula dalam menemukan jawaban dari sumber materi yang telah diberikan guru. Selain itu, pemahaman materi juga lebih penting, agar tidak terjadi kekeliruan dalam menjawab pertanyaan. Pemahaman bacaan adalah proses kompleks yang melibatkan pemanfaatan berbagai kemampuan yang berhasil maupun yang gagal. Setelah membaca seharusnya kita mampu mengingat informasi dalam suatu bacaan. Banyaknya hal yang diingat, dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya (Wainwright, 2006, pp. 42-43) sebagai berikut:

- 1) Kita harus mampu memilih hal-hal penting dari materi yang kita baca dan mampu menarik kesimpulan umum. Kita harus menemukan kata dan frasa kunci. Kita harus mampu membedakan fakta dan opini.
- 2) Kita harus mampu membuat deduksi, menarik kesimpulan dari yang tersirat, mewadai implikasi, dan menginterpretasikan informasi. Artinya kita harus mampu membedakan mana makna denotatif dan makna konotatif. Dengan kata lain, kita harus mampu membaca baik yang tersurat maupun yang tersirat.
- 3) Kita perlu menghubungkan apa yang telah kita baca dengan pengetahuan dan pengalaman kita agar semua bisa dilihat sebagai satu konteks. Oleh karena itu, keluasan dan keragaman bacaan yang telah kita bahas pada bab sebelumnya sangatlah penting.
- 4) Kita harus mengevaluasi dan membahas apa yang kita baca dengan orang lain

Adapun manfaat dari model pembelajaran *Quick on the draw*, adalah sebagai berikut (Ginnis, 2008, pp. 164-165):

- 1) Memberikan pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong kecepatan aktivitas lainnya.
- 2) Mendorong anak didik untuk melakukan kerja kelompok, dan semakin cepat kerja kelompok semakin cepat pula kemajuannya.
- 3) Membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
- 4) Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam dalam waktu yang relatif lama.

Pada pembelajaran dengan strategi *Quick on the draw*, aktivitas belajar lebih banyak terpusat pada siswa, dan guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan membuat siswa lebih menikmati pelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan untuk belajar. Unsur permainan dalam strategi *Quick on the draw* akan menciptakan saling ketergantungan positif siswa di dalam kelompok. Mereka akan saling membantu dan mendukung satu sama lain. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab dan kerjasama setiap anggota kelompok. Karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggota kelompok. Hal ini tentu berdampak positif pada kepribadian siswa, dimana siswa yang semula pasif dalam belajar dapat kembali aktif belajar. Karena didorong oleh kompetisi belajar melalui strategi *Quick on the Draw*. Salah satu yang mendasari strategi *Quick on the Draw* ini yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin, 2005, p. 4).

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam menerapkan model pembelajaran ini, ada beberapa komponen yang harus tersedia, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru yang berkompoten dan profesional.
- 2) Anak didik yang aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Buku bacaan yang sesuai dengan topik yang diajarkan dengan jumlah yang banyak dan bervariasi.
- 4) Beberapa tehnik pembelajaran yang mempunyai peranan cukup penting dalam terlaksananya metode *Quick on the Draw* dalam pembelajaran, agar dapat tercapai tujuan yang telah ditentukan

Menurut (Daradjat, 2004, pp. 289-312), ada beberapa tehnik yang bisa digunakan sebagai pengantar pelaksanaan metode *Quick on the Draw* dalam pembelajaran yaitu dengan ceramah, diskusi, demonstrasi, resitasi, tanya jawab, drill, sosiodrama, karyawisata, simulasi, proyek (Daradjat, 2004, p. 289-312). Untuk memilih teknik mana yang akan digunakan sebagai pengantar pelaksanaan metode *Quick on the Draw* ini, tentu saja harus di perhatikan dan menjadikannya sebagai acuan pada syarat pemilihan metode atau tehnik yang ada, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai dengan maksimal.

B. Langkah-Langkah Metode *Quick on the Draw*

Langkah-langkah pembelajaran model *Quick on the Draw* (QD) dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Ginnis, 2008, pp. 163-164):

- 1) Guru menyiapkan satu tumpukan kartu soal, misalnya delapan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Letakkan set kartu tersebut di atas meja, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
- 2) Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang, masing-masing peserta didik dalam kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai empat, guru menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru.

- 3) Guru memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap peserta didik dalam tiap kelompok.
- 4) Guru menyampaikan aturan permainan:
 - (1) Pada kata 'mulai', anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
 - (2) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
 - (3) Jawaban dibawa ke gurunya oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh peserta didik kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap maka pertanyaan kedua dari tumpukan warna boleh diambil dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
 - (4) Saat satu peserta didik dari kelompok sedang "berlari" anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
 - (5) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- 5) Guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
- 6) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan.
- 7) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan.
- 8) Guru memberikan kuis di akhir pembelajaran.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Quick on the Draw*

Menurut (Ginnis, 2008, pp. 164-165), model pembelajaran *Quick on the Draw* (QD) memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- 1) Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- 2) Memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak.
- 3) Membantu peserta didik membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru.
- 4) Sesuai bagi peserta didik dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam.

Referensi:

- Daradjat, Zakiyah dkk. (2004). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Echol, Jhon dan Shadly, Hasan. (1976). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Indonesia.
- Eidger, Marlow dkk. (2011). *Teaching Mathematics Succesfully*. Delhi: Discovery Publishing House.
- Ginnis, Paul. (2008). *Trik & Tak Tik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

MODEL PEMBELAJARAN *READING ALOUD*

A. Definisi Model Pembelajaran *Reading Aloud*

Reading aloud (membaca nyaring) sendiri adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang. Pembaca harus mempergunakan segala keterampilan. Membaca nyaring adalah sebuah pendekatan yang dapat memuaskan serta memenuhi berbagai ragam tujuan serta mengembangkan sejumlah keterampilan dan minat (Tarigan, 1994: 23). Crawley dan Mountain menjelaskan bahwa membaca nyaring hendaknya mempunyai tujuan tertentu dan tidak menggunakan format round robin, yakni setiap siswa secara acak mendapat giliran untuk membaca nyaring satu paragraf, yang mana menyebabkan siswa kurang menyimak apa yang dibaca oleh temannya (Rahim, 2008, p. 123).

Reading aloud terdiri dari dua kata yaitu reading dan aloud. Reading adalah membaca atau melihat catatan (Echolas & Shadily, 1992, p. 467) dan aloud adalah suara keras atau suka membaca dengan keras (Echolas & Shadily, 1992, p. 25). Reading aloud merupakan bentuk strategi membaca suatu teks dengan keras yang dapat membantu memfokuskan perhatian secara mental menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dan merancang diskusi. Strategi ini mempunyai efek pada memusatkan perhatian dan membuat suatu kelompok yang kohesif (Ismail, 2008, p. 76). Menurut Zaini, reading aloud (membaca dengan keras). adalah sebuah strategi ini dapat membantu peserta didik dalam berkonsentrasi, mengajukan pertanyaan, dan menggugah diskusi (Zaini et al., 2008, p. 43). Reading Aloud adalah membaca keras membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulis. Pada hakikatnya membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk (Santoso et al., 2008, p. 63). Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca

Penerapan model pembelajaran reading aloud adalah untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif secara individu dan metovasi belajar aktif bersama (Zaini et al., 2008, p. 43). Membaca sebuah teks dengan keras-keras ternyata dapat membantu siswa memfokuskan pikiran, mengajukan pertanyaan dan menstimulasi diskusi. Strategi ini agak serupa dengan pelajaran mengkaji kitab suci. Cara ini memiliki dampak berupa terfokusnya perhatian dan terciptanya kelompok yang padu (Silberman, 2004, pp. 159-160). Banyak para ahli yang menyatakan bahwa tujuan membaca dengan kemampuan membaca mempunyai hubungan yang signifikan. Hal inilah yang mendorong para ahli sepakat bahwa tujuan utama membaca termasuk membaca dengan keras adalah modal utama dalam belajar. Menurut Hernowo tujuan strategi reading aloud juga berarti mendengar aktif (active listening), suara-suara yang keluar dari bacaan dapat menjadi komunikasi bagi para pendengarnya dengan jelas (Hernowo, 2003, pp. 23-24).

Cox dalam (Rahim, 2008, p. 124), menjelaskan bahwa membaca nyaring untuk anak-anak yang dilakukan setiap hari merupakan sesuatu yang penting untuk mengajar mereka meyimak, berbicara, atau menulis. Orang tua yang mebacakan cerita untuk anak-anaknya, ternyata anakannya meperoleh perkembangan bahasa yang baik melalui perkembangan kosa kata, semangat meBaca yang tinggi, dan akhirnya berhasil membaca permulaan ketika mereka telah memasuki sekolah. Gruber (Rahim, 2008: 125), mengemukakan lebih rinci manfaat dan pentingnya membaca nyaring untuk anak-anak tersebut seperti dijelaskan berikut ini:

- 1) Memberikan contoh kepada siswa proses membaca secara positif.
- 2) Mengekspos siswa untuk meperkaya kosakatanya.
- 3) Memberi siswa informasi baru
- 4) Mengenalkan kepada siswa dari aliran sastra yang berbedabeda.
- 5) Memberi siswa kesempatan menyimak dan menggunakan daya imajinasinya.

B. Prinsip-prinsip Strategi *Reading Aloud*

Menurut Ismail ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan strategi reading aloud antara lain (Ismail, 2008, p. 55):

- 1) Memahami sifat peserta didik.
Pada dasarnya peserta didik memiliki sifat rasa ingin tahu atau berimajinasi. Sifat ini merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap/berfikir kritis dan kreatif;
- 2) Mengenal peserta didik secara individu.
Perbedaan individu harus diperhatikan dan harus tercermin dalam pembelajaran, karena peserta didik berasal dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda. Semua peserta didik di kelas tidak harus melakukan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya, berikan kebebasan pada mereka. Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu teman sekelasnya yang memiliki kemampuan rendah.
- 3) Memanfaatkan perilaku peserta didik dalam pengorganisasian belajar.
Peserta didik secara alami bermain secara berpasangan atau kelompok. Perilaku yang demikian dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pengorganisasian kelas. Dengan kelompok akan memudahkan mereka untuk berinteraksi atau bertukar pikiran.
- 4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah.
Penerapan strategi reading aloud peserta didik dituntut untuk memecahkan masalah yang telah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi pokok. Karena pada dasarnya hidup adalah menyelesaikan masalah, untuk itu peserta didik perlu dibekali berpikir kritis dan kreatif untuk menganalisis masalah. Jenis pemikiran ini sudah ada sejak lahir, guru diharapkan dapat mengembangkannya.
- 5) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan.
Pemberian umpan balik merupakan suatu interaksi antara guru dengan peserta didik. Umpan balik hendaknya lebih mengungkapkan kekuatan dan kelebihan peserta didik dari pada kelemahannya. Umpan balik juga harus diberikan secara santun dan halus sehingga tidak menurunkan motivasi peserta didik.
- 6) Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental.
Penerapan reading aloud akan terlihat mana siswa yang aktif fisik dan mana yang aktif mental. Aktif secara mental lebih diinginkan, seperti bertanya, berdiskusi, memberikan gagasan serta menanggapi gagasan kelompok lain.

C. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Reading Aloud*

Menurut Ismail, membaca suatu teks dengan kertas dapat membantu peserta didik memfokuskan perhatian secara mental, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dan merangsang diskusi. Strategi tersebut mempunyai efek pada memusatkan perhatian dan membuat suatu kelompok yang kohesif. Prosedur dari strategi ini adalah sebagai berikut (Ismail, 2008, p. 76):

- 1) Guru memilih sebuah teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras, misalnya tentang manasik haji. Guru hendaknya membatasi dengan suatu pilihan teks yang kurang dari 500 kata.
- 2) Guru menjelaskan teks itu pada peserta didik secara singkat. Guru memperjelas poin-poin kunci atau masalah-masalah pokok yang dapat diangkat.
- 3) Guru membagi bacaan teks itu dengan alinea-alinea atau beberapa cara lainnya. Guru menyuruh sukarelawan-sukarelawan untuk membaca keras bagian-bagian yang berbeda.
- 4) Ketika bacaan-bacaan tersebut berjalan, guru menghentikan di beberapa tempat untuk menekankan poin-poin tertentu, kemudian guru memunculkan beberapa pertanyaan atau memberikan contoh-contoh. Guru dapat membuat diskusi-diskusi singkat jika para peserta didik menunjukkan minat dalam bagian tertentu. Kemudian guru melanjutkan dengan menguji apa yang ada dalam teks tersebut; dan

- 5) Guru melakukan kesimpulan, klasifikasi dan tindak lanjut.
(Silberman, 2002, p. 2), prosedur dari metode ini adalah sebagai berikut:
 - 1) Guru memilih sebuah teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras, misalnya tentang manasik haji. Guru hendaknya membatasi dengan suatu pilihan teks yang kurang dari 500 kata.
 - 2) Guru menjelaskan teks itu pada peserta didik secara singkat. Guru memperjelas poin-poin kunci atau masalah-masalah pokok yang dapat diangkat.
 - 3) Guru membagi bacaan teks itu dengan alinea-alinea atau beberapa cara lainnya.
 - 4) Guru menyuruh sukarelawan-sukarelawan untuk membaca keras bagian-bagian yang berbeda.
 - 5) Ketika bacaan-bacaan tersebut berjalan, guru menghentikan di beberapa tempat untuk menekankan poin-poin tertentu, kemudian guru memunculkan beberapa pertanyaan, atau memberikan contoh-contoh. Guru dapat membuat diskusi-diskusi singkat jika para peserta didik menunjukkan minat dalam bagian tertentu.
 - 6) Kemudian guru melanjutkan dengan menguji apa yang ada dalam teks tersebut sebagai akhir dari proses pembelajaran

(Zaini et al., 2008, p. 45), menjelaskan bahwa ada beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh guru dalam membaca melalui strategi *reading aloud*/ membaca nyaring:

- 1) Pilih salah satu teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras. Usahakan teks tersebut tidak terlalu panjang;
- 2) Berikan kopian teks kepada siswa. Beri tanda poin-poin atau isu-isu yang menarik untuk didiskusikan;
- 3) Bagi teks dengan paragraf atau yang lain;
- 4) Undang beberapa siswa untuk membaca bagian-bagian teks yang berbeda-beda;
- 5) Ketika bacaan sedang berlangsung, berhentilah pada beberapa tempat untuk menekankan arti penting poin-poin tertentu, untuk bertanya, atau memberi contoh. Beri siswa waktu untuk berdiskusi jika mereka menunjukkan ketertarikan terhadap poin tersebut; dan
- 6) Akhir proses dengan bertanya kepada siswa/mahasiswa apa yang ada dalam teks.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Reading Aloud*

Model pembelajaran *reading aloud* memiliki kelebihan dan kelemahan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Menurut (Ismail, 2008, pp. 89-92), kelebihan model pembelajaran *reading aloud*, antara lain:

- 1) Membina dan mengembangkan kemampuan daya fantasi pada peserta didik;
- 2) Pelajaran dapat dihadirkan dengan lebih menarik bagi murid bila disajikan dalam bentuk membaca dengan keras;
- 3) Peserta didik dilatih untuk menjadi pendengar yang sopan;
- 4) Peserta didik memperoleh kesempatan untuk menghayati suatu hiburan;
- 5) Peserta didik memperoleh penambahan kekayaan pengalaman;
- 6) Kegemaran dan ketertarikan akan suatu pelajaran dapat dipupuk dan dikembangkan. Kepuasan batiniah dapat diperoleh murid dengan membaca sendiri dengan keras materi bahan bacaan;
- 7) Memberikan contoh yang baik kepada peserta didik yang lain bagaimana cara membaca yang baik.

Sedangkan kelemahannya, antara lain Menurut (Ismail, 2008, pp. 89-92):

- 1) Peserta didik akan merasa bosan jika bacaan masih bersifat monoton.
- 2) Peserta didik dikelas rendah masih belum bisa memahami apa yang dibacanya;
- 3) Terpupuknya suatu kebiasaan untuk menerima pelajaran harus dengan membaca, daya afektifnya kurang berjalan;
- 4) Tidak semua guru mampu memberikan materi bahan bacaan yang menarik.
- 5) Jika kelas-kelas yang berdekatan gaduh atau sedang belajar bernyanyi, maka penyajian dengan metode membaca tidak dapat efisien.

6) Rencana pelajaran tidak sesuai waktu yang diinginkan

Referensi:

Ismail SM. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.

Rahim, Farida. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Akasara.

Santoso, Puji dkk. (2008). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Silberman, Mel. (2002). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: YAPPENDIS.

Zaini, H. dkk. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *READING GUIDE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Reading Guide*

Reading Guide adalah sebuah strategi yang menggunakan bahan bacaan yang disertai dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. Strategi ini cocok dan pas untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat melatih peserta didik membaca dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran model ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik karena dalam pembelajaran ini peserta didik dituntun untuk membaca bahan bacaan dan menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan. Peran guru hanya memandu peserta didik yang masih kesulitan atau belum bisa mengerjakan pertanyaan yang ada dalam bahan bacaan. Pembelajaran *active learning tipe reading guide* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternative oleh guru untuk dapat mengaktifkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok

Reading guide terdiri dari 2 kata yaitu reading dan guide. Reading adalah membaca atau melihat catatan. Menurut Abdurrahman membaca adalah “pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang dimiliki” (Abdurrahman, 2003, p. 200-201). Ahmad mengatakan bahwa membaca atau reading adalah suatu proses menalar (reading is reasoning). Aktivitas membaca dilakukan untuk mendapatkan dan memproses informasi hingga mengendap menjadi sebuah pengetahuan. Pengetahuan itu kemudian menjadi suatu dasar untuk dinamisasi kehidupan, memperlihatkan eksistensinya, berjuang mempertahankan hidup dan mengembangkan dalam bentuk sains dan teknologi sebagai kebutuhan hidup manusia (Ahmad, 2010: 14). Sedangkan guide sebagai penuntun/ pedoman. Jadi *reading guide* adalah bacaan terbimbing. Metode *reading guide* adalah bentuk metode pembelajaran yang mengarah pada penyampaian materi secara optimal karena banyaknya materi yang harus diselesaikan dengan lebih banyak melibatkan kegiatan membaca siswa melalui bimbingan berbentuk kisikisi (Zaini et al., 2008, p. 8). Menurut Ismail SM metode *reading guide* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan suatu panduan baku. Metode *Reading guide* dilaksanakan dengan cara guru memilih materi yang akan dipelajari pada hari itu. Lalu guru membuat daftar pertanyaan sebanyak mungkin berdasarkan materi yang akan dipelajari (Ismail, 2008, p. 82).

Penerapan model pembelajaran *reading guide* bertujuan untuk membantu peserta didik fokus dalam memahami suatu materi pokok (Ismail, 2008, p. 82). Hal ini dikarenakan model ini lebih mengedepankan aktivitas siswa dalam mencari, mengolah dan melaporkan informasi dari sumber belajar. Proses pembelajaran dalam suasana menyenangkan. Dan yang paling utama adalah para siswa bisa lebih fokus pada materi pokok karena mereka secara langsung dibimbing dengan daftar pertanyaan yang telah diberikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran jelas akan lebih efektif dan efisien.

B. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Reading guide*.

Menurut (Sudjana, 2006, pp. 160-161), terdapat 5 prinsip model pembelajaran *reading guide*, yaitu:

- 1) Motivasi
Motivasi baik motivasi intrinsik yang berasal dari peserta didik seperti keinginan untuk belajar dengan baik atau motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar peserta didik seperti dorongan dari orang tua dan guru merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar;
- 2) Kooperatif dan kompetisi
Hal ini dimaksudkan untuk pembentukan sikap kerja sama dalam mencapai suatu tujuan bersama seperti diskusi bersama tentang materi kurban;

3) Korelasi dan integrasi

Hal ini berkaitan dengan sifat keterbatasan manusia untuk mengingat apa yang sudah dipelajarinya seperti siswa saling melengkapi kekurangan teman yang dimiliki siswa;

4) Aplikasi dan transformasi

Merupakan bentuk penerapan teori-teori/ prinsip serta kaidah-kaidah yang telah dipelajari siswa mampu mempraktekkan tata cara kurban.

5) Individualisasi.

Proses individualisasi dilakukan dengan diantara siswa aktif mencari tahu tentang materi kurban dengan banyak membaca buku dan bertanya kepada guru atau orang tua.

Menurut (Sumantri & Permana, 2001, pp. 101-102), prinsip-prinsip yang dikembangkan dalam model pembelajaran *reading guide* sama seperti pembelajaran aktif lainnya yaitu:

- 1) Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- 2) Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar).
- 3) Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- 4) Apabila murid diberikan tanggungjawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.

Selain prinsip-prinsip model pembelajaran *reading guide*, menurut (Ahmadi & Supriyono, 2004, pp. 101-102), ada beberapa prinsip belajar yang dapat menunjang tumbuhnya cara siswa belajar aktif dengan dilakukannya strategi metode *reading guide*, yaitu:

1) Stimulasi belajar

- 2) Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal/ bahasa, visual, auditif, taktik, dan lain-lain. Ada dua cara yang mungkin membantu para siswa agar pesan tersebut mudah diterima, yaitu:

- (1) Perlu adanya pengulangan sehingga membantu siswa dalam memperkuat pemahamannya; dan
- (2) Siswa menyebutkan kembali pesan yang disampaikan guru kepada siswa.

3) Perhatian dan motivasi

Perhatian dan motivasi merupakan prasyarat utama dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa, seperti gambar, foto, diagram, dan lain-lain. Sedangkan motivasi belajar bisa tumbuh dari dua hal, yakni tumbuh dari dalam dirinya sendiri dan tumbuh dari luar dirinya.

4) Respons yang dipelajari

Keterlibatan atau respons siswa terhadap stimulus guru bisa meliputi berbagai bentuk seperti perhatian, proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar seperti memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, menilai kemampuan dirinya dalam menguasai informasi, melatih diri dalam menguasai informasi yang diberikan dan lain-lain.

5) Penguatan

Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Penguat belajar yang berasal dari luar diri seperti nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, ganjaran, hadiah dan lain-lain, merupakan cara untuk memperkuat respons siswa. Sedangkan penguat dari

dalam dirinya bisa terjadi apabila respons yang dilakukan siswa betul-betul memuaskan dirinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

6) Pemakaian dan pemindahan

Belajar dengan memperluas pembentukan asosiasi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memindahkan apa yang sudah dipelajari pada situasi lain yang serupa di masa mendatang. Asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan yang bermakna, berorientasi kepada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, memberi contoh yang jelas, pemberi latihan yang teratur, pemecahan masalah yang serupa, melakukan dalam situasi yang menyenangkan.

C. Langkah-Langkah Pembelajarann Model *Reading guide*

Menurut Zaini et al., (2008), langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *reading guide* adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan bacaan yang akan dipelajari.
- 2) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik atau kisi-kisi, bagan, atau pun sekema yang dapat diisi oleh peserta didik dari bahan bacaan yang telah dipilih tadi.
- 3) Bagikan bahan bacaan dengan pertanyaan atau kisi-kisi kepada peserta didik.
- 4) Tugas peserta didik adalah mempelajari bahan bacaan dengan menggunakan pertanyaan atau kisi-kisi yang ada. Membatasi waktu yang diberikan kepada peserta didik sehingga tidak membuang banyak waktu.
- 5) Membahas pertanyaan dengan menanyakan jawabannya kepada peserta didik.
- 6) Di akhir pelajaran beri ulasan secukupnya.

Ismail (2008), menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran metode *reading guide* adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan bacaan yang akan dipelajari.
- 2) Membuat pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta atau kisi-kisi dan boleh juga bagan atau skema yang dapat diisi oleh mereka dari bahan bacaan yang telah dipilih tadi.
- 3) Bagikan bahan bacaan dengan pertanyaan atau kisi-kisinya kepada mereka.
- 4) Tugas peserta adalah mempelajari bahan bacaan tersebut dengan menggunakan pertanyaan atau kisi-kisi yang ada. Batasi aktivitas ini, sehingga tidak memakan waktu yang berlebihan.
- 5) Bahas pertanyaan atau kisi-kisi tersebut dengan menanyakan jawaban kepada peserta.
- 6) Pada akhir pembelajaran, berilah ulasan atau penjelasan secukupnya.
- 7) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Reading guide*

Model pembelajaran *reading guide* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana model pembelajaran lainnya. Menurut (Zaini et al., 2008, p. 9), kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Peserta didik lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung.
- 2) Materi yang disampaikan lebih cepat dislesaikan dalam kelas.
- 3) Dalam pembelajaran dengan menerapkan strategi *Reading guide* dapat memotivasi peserta didik untuk gemar lebih membaca.
- 4) Dapat membangkitkan minat baca anak, yang dulunya tidak suka membaca menjadi senang membaca.
- 5) Peserta didik dituntun untuk lebih teliti dalam menjawab pertanyaan.
- 6) Guru lebih mudah mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik dalam membaca.
- 7) Guru lebih mudah mengetahui peserta didik yang gemar membaca dan yang malas membaca.

Sedangkan kekurangannya adalah 1) Waktu yang diberikan biasanya terlalu singkat; dan 2) Terkadang membuat jenuh peserta didik.

Referensi:

- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Listiyanto. (2010). *Speed Reading, Teknik dan Metode Membaca Cepat*. Jogjakarta: A + Plus Books.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Ismail SM. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Sudjana, Nana. (2006). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. (2004). *Psikologi Belajar, Cet 7*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: C.V Maulana.

MODEL PEMBELAJARAN *RECIPROCAL TEACHING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

Model pembelajaran *reciprocal teaching* (terbalik) merupakan konsep baru dalam pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan dalam model pembelajaran ini siswa mampu menyajikan materi pembelajaran di depan kelas dan kemampuan siswa dalam belajar mandiri dapat ditingkatkan. Model ini juga dapat membantu melengkapi kekurangan dari kebutuhan yang sering dihadapi dalam penggunaan model pembelajaran yang sudah usang, seperti mengatasi kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi karena pembelajaran didominasi oleh guru.

Model *Reciprocal teaching* diperkenalkan oleh Ann Brown pada tahun 1982. Prinsip pembelajaran ini adalah siswa menyampaikan materi yang dipelajari sebagaimana jika guru mengajarkan suatu materi. *Reciprocal teaching* adalah model pembelajaran berupa kegiatan mengajarkan materi kepada teman. Pada model pembelajaran ini siswa berperan sebagai “guru” untuk menyampaikan materi kepada teman-temannya. Sementara itu, guru lebih berperan sebagai model yang menjadi fasilitator dan pembimbing yang melakukan scaffolding. Scaffolding adalah bimbingan yang diberikan oleh orang yang lebih tahu kepada orang yang kurang tahu atau belum tahu.

Menurut Trianto, *reciprocal teaching* merupakan suatu pendekatan terhadap pengajaran siswa akan strategi belajar. Pengajaran terbalik adalah pendekatan konstruktivis yang berdasar pada prinsip-prinsip pembuatan/ pengajuan pertanyaan, dimana keterampilan metakognitif diajarkan melalui pengajaran langsung dan pemodelan oleh guru untuk memperbaiki kinerja membaca siswa yang membaca pemahamannya rendah (Trianto, 2014, p. 191).

Menurut Palinscar dalam (Shoimin, 2016, p. 153), model pembelajaran *reciprocal teaching* mengandung empat strategi, yaitu:

1) *Question generating*

Strategi ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas. Pertanyaan tersebut diharapkan dapat mengungkap penguasaan konsep terhadap materi yang sedang dibahas.

2) *Clarifying*

Strategi ini merupakan kegiatan penting saat pembelajaran, terutama bagi siswa yang mempunyai kesulitan dalam memahami suatu materi. Siswa dapat bertanya kepada guru tentang konsep yang dirasa masih sulit atau belum bisa dipecahkan bersama kelompoknya. Selain itu, guru juga dapat mengklarifikasi konsep dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.

3) *Predicting*

Strategi ini merupakan strategi dimana siswa melakukan hipotesis atau perkiraan mengenai konsep apa yang akan didiskusikan selanjutnya oleh penyaji.

4) *Summarizing*

Strategi ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengidentifikasi dan mengintegrasikan informasi-informasi yang terkandung dalam materi.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Reciprocal teaching*

Menurut (Shoimin, 2016, pp. 154-155), terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *reciprocal teaching*, yaitu sebagai berikut:

1) Mengelompokkan siswa dan diskusi kelompok

Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil. Pengelompokan siswa didasarkan pada kemampuan setiap siswa. Hal ini bertujuan agar kemampuan setiap kelompok yang terbentuk hamper sama. Setelah kelompok terbentuk, mereka diminta untuk mendiskusikan materi yang telah diterima.

2) Membuat pertanyaan (*question generating*)

Siswa membuat pertanyaan tentang materi yang dibahas kemudian menyampaikan di depan kelas.

3) Menyajikan hasil kerja kelompok

Guru menyuruh salah satu kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas, sedangkan kelompok yang lain menanggapi atau bertanya tentang hasil diskusi yang disampaikan.

4) Mengklarifikasi permasalahan (*clarifying*)

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dianggap sulit kepada guru. Selain itu, guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang dipelajari untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa.

5) Memberikan soal latihan yang memuat soal pengembangan (*predicting*)

Siswa mendapat soal latihan dari guru untuk dikerjakan secara individu. Soal ini memuat soal pengembangan dari materi yang akan dibahas. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memprediksi materi apa yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

6) Menyimpulkan materi yang dipelajari (*summarizing*)

Siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.

Menurut (Trianto, 2014, p. 175), langkah-langkah pembelajaran model *reciprocal teaching* adalah sebagai berikut:

1) Disediakan teks bacaan sesuai materi

2) Dijelaskan bahwa pada segmen pertama guru bertindak guru (model)

3) Siswa diminta membaca dan memahami teks dalam kelompok kecil

4) Guru memodelkan empat keterampilan, yaitu mengajukan pertanyaan, merangkum, mengklarifikasi dan memprediksi

5) Siswa diminta memberikan komentar tentang pengajaran yang baru berlangsung

6) Segmen berikutnya dilanjutkan dengan memilih satu siswa yang akan berperan sebagai guru

7) Siswa diarahkan berperan sebagai guru sepanjang dialog. Memberikan umpan balik dan pujian kepada siswa yang menjadi guru untuk peran sertanya

8) Semakin lama guru mengurangi perannya, sehingga siswa yang bertindak sebagai guru berinisiatif sendiri menangani kegiatan di dalam kelas.

Menurut (Suyitno, 2006, p. 34), langkah-langkah dalam *reciprocal teaching* adalah sebagai berikut:

1) Guru menyiapkan materi yang akan dikenai model *Reciprocal teaching*. Materi tersebut diinformasikan kepada siswa.

2) Siswa mendiskusikan materi tersebut bersama dengan teman satu kelompoknya.

3) Siswa diminta untuk membuat pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari.

4) Guru menyuruh salah satu siswa sebagai wakil dari kelompoknya untuk menjelaskan hasil temuannya di depan kelas.

5) Siswa diberi kesempatan untuk mengklarifikasi materi yang sedang dibahas yaitu dengan bertanya tentang materi yang masih dianggap sulit sehingga tidak dapat dipecahkan dalam kelompok. Guru juga berkesempatan untuk melakukan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep siswa.

6) Siswa mendapat tugas soal latihan secara individual termasuk soal yang mengacu pada kemampuan siswa dalam memprediksi pengembangan materi tersebut.

7) Siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang sedang dibahas.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Reciprocal teaching*

Reciprocal teaching adalah suatu model pembelajaran di mana siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi terlebih dahulu. Kemudian, siswa menjelaskan kembali materi yang dipelajari kepada siswa yang lain. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran, yaitu meluruskan atau memberi penjelasan mengenai materi yang tidak dapat dipecahkan secara mandiri oleh siswa. Oleh karena itu model pembelajaran ini memiliki beberapa kekuatan atau kelebihan di bandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut (Shoimin, 2016, p. 154), kelebihan model pembelajaran *reciprocal teaching*, antara lain:

- 1) Melatih kemampuan siswa belajar mandiri sehingga kemampuan dalam belajar mandiri dapat ditingkatkan.
- 2) Melatih siswa untuk menjelaskan kembali materi yang dipelajari kepada pihak lain. Dengan demikian, penerapan pembelajaran ini dapat dipakai siswa dalam mempresentasikan idenya.
- 3) Orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan. Dengan menemukan dan menyelidiki sendiri kondep yang sedang dibahas, siswa akan lebih mudah dalam mengingat suatu konsep. Pengertian siswa tentang suatu
- 4) Mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antar siswa, siswa belajar dengan mengerti sehingga siswa tidak mudah lupa,
- 5) Menumbuhkan bakat siswa terutama dalam berbicara dan mengembangkan sikap.
- 6) Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menhayati sendiri, memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di depan kelas, melatih siswa untuk menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat
- 7) Menumbuhkan sikap menghargai guru, dapat digunakan untuk materi pelajaran yang banyak dan alokasi waktu yang terbatas.

Sedangkan kelemahannya adalah

- 1) Kekurang-sungguhan para siswa yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai,
- 2) Pendengar (siswa) yang tak berperan sering menertawakan tingkah laku siswa yang menjadi guru sehingga merusak suasana,
- 3) Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memperhatikan aktivitas siswa yang berperan sebagai guru
- 4) Membuat kesimpulan sulit tercapai,
- 5) Butuh waktu yang lama,
- 6) Sangat sulit diterapkan jika pengetahuan siswa tentang materi prasyarat kurang, adakalanya siswa tidak mampu akan semakin tidak suka dengan pelajaran tersebut, tidak mungkin seluruh siswa akan mendapat giliran untuk menjadi “guru siswa”.

Menurut (Trianto, 2014, p. 96), kelebihan-kelebihan dari model pembelajaran *reciprocal teaching* antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa
- 2) Dapat meningkatkan minat belajar siswa
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah hasil belajarnya
- 4) Meningkatkan pemahaman maupun memberi pembaca peluang untuk memantau pemahaman sendiri
- 5) Dapat melatih siswa mengembalikan keterampilan, berinteraksi dan mengembangkan dalam kemampuan dan berkomunikasi

Sedangkan kekurangannya menurut (Lie, 2010, p. 59) antara lain:

- 1) Adanya kurang kesungguhan para siswa yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai.
- 2) Pendengar (siswa yang tidak berperan) sering menertawakan tingkah lakusiswa yang menjadi guru sehingga merusak suasana.

- 3) Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memperhatikan aktivitas siswa yang berperan sebagai guru membuat kesimpulan akhir sulit tercapai.

Referensi:

Aris, Shoimin. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.

Suyitno, Amin. (2006). *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1*. Semarang: Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Semarang.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

MODEL PEMBELAJARAN *REFLECTIVE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Reflective*

Pembelajaran refleksi pada dasarnya merupakan proses mental yang menerapkan kegiatan pembelajaran dengan mengaktifkan siswa untuk menggunakan pemikiran yang kritis (*critical thinking*). Hal ini dimaksudkan agar dapat menguji informasi-informasi yang diperlukan, bertanya tentang kebenarannya dan menyimpulkan berdasarkan ide-ide yang dihasilkan. Model pembelajaran reflektif merupakan pembelajaran dengan melibatkan kegiatan berfikir reflektif pada prosesnya. Refleksi merupakan kegiatan intelektual dan afektif yang melibatkan siswa dalam upaya mengeksplorasi pengalaman mereka untuk mencapai pemahaman dan apresiasi-apresiasi baru (Rohana & Ningsih, 2016). Pembelajaran reflektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk memaknai sendiri dari pengalaman yang dilakukan. Menurut Sirajuddin (2009) refleksi adalah tanggapan secara mendalam dan kritis seseorang atas pengalamannya sendiri. Pembelajaran reflektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fleming dan Martin, 2007).

Model pembelajaran reflektif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan intelektual dan afektif dimana peserta didik terlibat dalam upaya mengeksplorasi pengalaman mereka dalam mencapai pemahaman dan apresiasi-apresiasi baru dalam pembelajaran matematika. Proses refleksi dalam pendidikan dilakukan dengan tujuan peserta didik dapat mengetahui makna dan konsekuensi dari pengalaman belajar sehingga mampu memilih tindakan yang cocok untuk pengembangan diri. Refleksi ialah bentuk awal belajar siswa secara mandiri untuk mengetahui pemahaman awal dan rencana yang dikerjakan selanjutnya. Rencana yang telah dibuat atau yang telah dipikirkan siswa merupakan bentuk kemandirian siswa yang dapat memicu kreativitas siswa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif. Siswa tidak selalu menunggu instruksi dari guru untuk belajar.

Tahap refleksi pada intinya meliputi tiga tahap kegiatan, yaitu: 1) tahap menghadirkan kembali pengalaman; 2) tahap mengelola perasaan; 3) tahap mengevaluasi kembali pengalaman. Tahap pertama kegiatan refleksi adalah berupa proses debriefing, yaitu pelaku refleksi mencoba mengumpulkan kembali peristiwa - peristiwa yang menonjol dan menghadirkan kembali peristiwa tersebut dalam pikirannya (Jummaini, 2017).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Refleksi*

Model pembelajaran refleksi memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1) Pengenalan konteks.

Guru mengenali konteks materi pembelajaran dengan keadaan siswa. Pengenalan bertujuan agar guru mengetahui kemampuan awal siswa sehingga apabila terdapat pemahaman yang kurang sesuai dapat dibenarkan oleh guru. Langkah berikutnya yaitu penyajian pengalaman. Pengalaman terdiri dari pengalaman langsung dan tidak langsung. Pengalaman yang diberikan kepada siswa haruslah sesuai dengan materi yang dipelajari.

2) Refleksi yang dilakukan oleh siswa.

Refleksi yaitu suatu upaya untuk menyimak terhadap bahan studi tertentu, pengalaman, ide, usul, atau reaksi spontan untuk memahami lebih mendalam. Sirajuddin (2009) dalam Prasetyo dkk. (2014), menjelaskan bahwa melakukan refleksi dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu:

- (1) Memahami kebenaran hal yang dipelajarinya;
- (2) Memahami reaksi siswa saat merenungkan pengalaman;
- (3) Memperdalam pemahaman siswa tentang implikasi bagi diri sendiri maupun orang lain;
- (4) Mendapatkan pengertian pribadi tentang peristiwa, gagasan, kebenaran;

- (5) Memahami siapa saya (siswa) dan bagaimana seharusnya sikap saya terhadap orang lain.
- 3) Aksi dari perwujudan hasil refleksi siswa. Aksi atau tindakan yang menimbulkan makna positif dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Siswa akan berupaya memperbaiki dengan mengubah, mengurangi, atau menghindari apabila muncul makna negatif.
 - 4) Evaluasi untuk melihat hasil pembelajaran yang dilakukan.
 - 5) Tindak lanjut dari hasil yang baik perlu diberi ucapan selamat dan semangat agar dapat berkembang. Siswa yang mengalami hambatan perkembangan perlu untuk mendorong siswa melakukan refleksi lagi.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran reflektif menurut (Tebow, 2008, p. 71) adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah 1: Sebuah rasa ketidaknyamanan batin.
Selama tahap pertama ini siswa merasa sebuah kesadaran bahwa sesuatu yang tidak cocok ada di dalam diri mereka.
- 2) Langkah 2: Identifikasi dan klarifikasi dari perhatian.
Identifikasi masalah sepenuhnya berbasis diri. Individu menjadi menyadari masalah ini dan menyebabkan perubahan cara pandang seseorang berdasarkan pengalaman diri sendiri.
- 3) Langkah 3: Keterbukaan terhadap informasi baru.
Keterbukaan yang dimaksudkan adalah dari sumber internal dan eksternal dengan kemampuan untuk mengamati dan mengambil dari berbagai perspektif. Kegiatan ini termasuk berbicara secara terbuka dengan orang lain, melihat keputusan yang mungkin dari semua pihak, membaca literatur terkait dan tidak terkait dengan masalah yang dihadapi dan bertanya pertanyaan sulit pada diri sendiri.
- 4) Langkah 4 Resolusi.
Tahap ini adalah tahap bantuan dalam proses pembelajaran reflektif. Resolusi bukanlah jawaban akhir, tetapi merupakan tempat dimana individu dalam hal ini siswa merasa konten dengan masalah ini.
- 5) Langkah 5: Menetapkan kesinambungan diri dengan masa sekarang, dan masa depan.
Siswa menghadapi tantangan yang berkaitan dengan perubahan diri. Dengan demikian perasaan diskontinuitas dalam diri akan muncul.
- 6) Langkah 6: Pengambilan keputusan.
Pada langkah ini memutuskan apakah akan bertindak berdasarkan hasil dari proses reflektif. Ini adalah langkah pengambilan keputusan dari proses pembelajaran reflektif.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Refleksi

Keunggulan pembelajaran reflektif ialah siswa menjadi aktif serta dapat memperkirakan tindakan pada proses pembelajaran selanjutnya dan membiasakan siswa untuk melakukan refleksi secara mandiri pada pembelajaran berikutnya. Sedangkan kelemahannya adalah pada proses refleksi yang membutuhkan waktu yang lama, menjadikan siswa cenderung akan bosan dan terhambatnya pembelajaran selanjutnya sedangkan refleksi yang bersifat negatif akan memberikan pemahaman kepada siswa yang tidak sesuai teori.

Referensi

- Fleming, J., & Martin, A. (2007). Facilitating Reflective Learning Journeys in Sport Cooperative Education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 6 (2), 115-121
- Prasetyo, A., Santosa, S., dan Marjono. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Reflektif pada Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013. *Bio-Pedagogi*, 3 (1), 1-10
- Rohana dan Ningsih, Y.L. (2016). Model Pembelajaran Reflektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa calon Guru. *JPPM*, 9 (2), 145-158

- Sirajuddin. (2009). Model Pembelajaran Reflektif: Suatu Model Belajar Berbasis Pengalaman. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 4 (2), 189-200
- Tebow, Fall Melinda. 2008. "Reflective Learning in Adult Education". Dalam Artikel [online]. Tersedia: [http://adulthoodeducation.wikibook.us/index.php?title=Reflective Learning in Adult Educa](http://adulthoodeducation.wikibook.us/index.php?title=Reflective_Learning_in_Adult_Education)

METODE PEMBELAJARAN RESITASI

A. Definisi Metode Pembelajaran Resitasi

Metode Pemberian Tugas Belajar (Resitasi) Metode ini sering disebut dengan pekerjaan rumah yaitu metode dimana murid diberi tugas khusus diluar jam pelajaran. Dalam pelaksanaan metode ini anak-anak dapat mengerjakan tugasnya tidak hanya di rumah, akan tetapi bisa juga di perpustakaan, laboratorium, di taman dan sebagainya yang untuk mempertanggungjawabkan kepada guru. Metode resitasi ini dilakukan apabila guru mengharapkan agar semua pengetahuan yang telah, diterima anak lebih mantap, untuk mengaktifkan anakanak mempelajari sendiri suatu masalah dengan membaca sendiri, mengerjakan suatu masalah dengan membaca sendiri, mengerjakan soal-soal sendiri, mencoba sendiri, dan agar anak-anak lebih rajin (Ahmadi, 1985, p. 188). Ada beberapa definisi metode resitasi yang diberikan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) (Risnawati, 2008, p. 128), mengatakan bahwa metode resitasi adalah salah satu cara penyajian pengajaran dengan cara guru memberikan tugas tertentu kepada siswa dalam waktu yang telah ditentukan dan siswa harus dapat mempertanggung jawabkan tugas tersebut.
- 2) (Risnawati, 2008, p. 111), menyebutkan bahwa metode tugas adalah adanya tugas dan adanya tanggung jawab dari yang diberi tugas.
- 3) (Slameto, (1990, p. 115), menyebutkan bahwa metode resitasi adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di luar jadwal sekolah dalam rentangan waktu tertentu dan hasilnya harus dipertanggungjawabkan kepada guru.
- 4) (Sagala, 2010, p. 219), menjelaskan bahwa metode pemberian tugas adalah cara penyajian bahan pembelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar murid melakukan kegiatan belajar, kemudian harus dipertanggungjawabkannya.
- 5) (Syaodih & Ibrahim, 2010, p.107), menegaskan bahwa metode resitasi dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tugas/kegiatan yang berhubungan dengan pelajaran, seperti mengerjakan soal-soal, mengumpulkan kliping, dan sebagainya. Metode ini dapat dilakukan dalam bentuk tugas/kegiatan individual ataupun kerja kelompok dan dapat merupakan unsure penting dalam pendekatan pemecahan masalah atau problem solving.

Metode Resitasi (pemberian tugas belajar) disebut metode pekerjaan rumah, karena siswa diberi tugas-tugas khusus di luar jam pelajaran. Sebenarnya penekanan metode ini terletak pada jam pelajaran berlangsung di mana siswa disuruh untuk mencari informasi atau fakta-fakta berupa data yang dapat ditemukan dilaboratorium, perpustakaan, pusat sumber belajar, dan sebagainya. Metode resitasi adalah sebuah metode yang cara pelaksanaannya adalah dengan cara memberikan tugas di luar kelas. Metode resitasi disebut juga sebagai metode pemberian tugas belajar. Disebut metode pekerjaan rumah, karena siswa diberi tugastugas khusus di luar jam pelajaran. Sebenarnya penekanan metode ini terletak pada jam pelajaran berlangsung di mana siswa disuruh untuk mencari informasi atau fakta-fakta berupa data yang dapat ditemukan dilaboratorium, perpustakaan, pusat sumber belajar, dan sebagainya.

Pemberian tugas dilakukan untuk memberikan bekal tambahan pengalaman dan pengetahuan kepada siswa. Tugas biasanya dikerjakan secara individu maupun berkelompok. Tugas yang diberikan guru hendaknya berkaitan erat dengan materi yang sedang dipelajari, sesuai dengan kemampuan siswa, jelas prosedur pengerjaannya, batas waktu untuk mengerjakan tugas tersebut (Suprihatiningrum, 2013, p. 292). Djamarah dan Zain menyebutkan bahwa: metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Masalahnya tugas yang dilaksanakan oleh siswa dapat dilakukan di dalam kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, di perpustakaan, di rumah, atau dimana saja asal tugas itu dapat dikerjakan. Metode ini diberikan karena dirasakan bahan pelajaran terlalu

banyak, sementara waktu sedikit. Artinya banyaknya bahan yang tersedia dengan waktu kurang seimbang. Agar bahan pelajaran selesai sesuai batas waktu yang ditentukan, maka metode inilah yang biasanya guru gunakan untuk mengatasinya. Metode ini dapat merangsang anak untuk aktif belajar, baik secara individual ataupun secara kelompok. Karena itu, tugas dapat diberikan secara individual atau dapat pula secara kelompok (Djamarah dan Zain, 2006, p. 85)

(Sukarno et al., 1981, p. 48), menjelaskan bahwa pada pelaksanaan metode resitasi, pertama-tama murid diberi (disuruh membeli) buku atau diktat yang diperlukan, kemudian datang (melalui pos) tugas yang menyatakan bagian mana yang harus dibaca dan dipelajari, kadang-kadang dilengkapi dengan petunjuk tentang hal-hal apa yang perlu mendapat perhatian khusus. Setelah itu datang pertanyaan yang harus dijawab oleh murid, dan jawabannya itu dikirim ke batas khusus tertulis itu. Disana jawaban-jawaban itu diperiksa kemudian diberikan kepada murid disertai dengan tugas berikutnya. Demikian seterusnya.

(Roestiyah, 2008, p. 133), menambahkan bahwa tugas yang dapat diberikan adalah tugas-tugas dalam bentuk daftar sejumlah pertanyaan mengenai mata pelajaran tertentu, atau satu perintah yang harus dibahas dengan diskusi atau perlu dicari uraiannya pada buku pelajaran. Dapat juga berupa tugas tertulis atau tugas lisan yang lain, dapat ditugaskan untuk mengumpulkan sesuatu, membuat sesuatu, mengadakan observasi terhadap sesuatu dan bisa juga melakukan eksperimen.

Ada tiga istilah penting dalam metode restasi ini, yaitu: *Pertama*, tugas. Tugas adalah suatu pekerjaan yang harus dilakukan oleh orang lain maupun diri kita sendiri. Di dalam sekolah tugas dapat diartikan sebagai suatu pekerjaan yang dibebankan oleh guru kepada siswanya yang harus dikerjakan dan dipertanggung jawabkan hasilnya kepada guru. Tugas yang diberikan merupakan tugas yang bersifat edukatif yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari; *Kedua*, belajar. Belajar adalah proses dimana suatu kegiatan bermula atau diolah melalui prosedur latihan (baik di laboratorium maupun di lingkungan alam) dan sebagaimana berbeda karena perubahan oleh faktor-faktor yang tidak diakibatkan karena latihan atau pendidikan (Indayati, 2008, p. 9); dan *Ketiga*, resitasi. Resitasi adalah penyajian kembali atau penimbulan kembali sesuatu yang sudah dimiliki, diketahui atau dipelajari. Dari pengertian diatas disimplkan bahwa metode resitasi (penugasan) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memebrikan tugas belajar tertentu agar siswa melakukan tugas belajar yang kemudian harus dipertanggung jawabkan kkepada guru, tugas belajar ini akan memperdalam bahan pelajaran, dapat pula menegcek pelajaran yang telah dipelajari.

B. Macam-Macam Metode Resitasi

Secara garis besar, terdapat dua jenis metode resitasi atau penugasan, yaitu penugasan individu dan penugasan kelompok.

1) Penugasan Individu.

Penugasan individu adalah suatu penugasan yang dibebankan kepada masing-masing peseerta didik. Tugas individual lebih ditekankan kepada pembinaan kognitif-afektif-psikomotor siswa secara individual (Sumaatmadja, 1984, p. 111). Menurut Nasution, terdapat dua sifat tugas individual, yaitu: *Pertama*, *self-instructive*, yakni tugas yang biasanya di cetak atau distensil. Anak-anak harus membaca sendiri instruksi atau petunjuk-petunjuk tentang cara melakukan tugas itu, sedapat mungkin tanpa bantuan dari pihak guru, jadi berdasarkan maximum self help, yakni menolong diri secara maksimal; dan *Kedua*, *self-corrective*, artinya berisi jawaban sehingga anak itu dapat memeriksa pekerjaannya sendiri dan dengan demikian mengetahui hasil belajarnya. Anak dapat memperbaiki kesalahannya sendiri. Tugas individual di atas siswa dituntut menurut kesanggupan dan kerajinan masing-masing (Nasution, 2000: 119).

Sungguhpun demikian, tugas individual ini siswa di beri kesempatan untuk berdialog dengan siswa lain, namun tetap tugas yang harus diselesaikannya bersifat perorangan.

2) Penugasan Kelompok.

Kelompok merupakan salah satu pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda. Sedangkan menurut Ibrahim, dkk pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kelompok. Siswa bekerja dalam situasi pembelajaran kelompok didorong atau dikehendaki untuk bekerjasama pada suatu tugas dan mereka harus mengkoordinasi usahanya menyelesaikan tugasnya (Ibrahim, 2000, pp. 5-6).

Adapun tujuan penugasan kelompok adalah: (1) Untuk mengembangkan kemampuan siswa dengan member sugesti, informasi dan motivasi. (2) Melatih diri anak mengembangkan potensi dengan berinteraksi dengan orang lain. (3) Memupuk rasa kebersamaan dengan cara bekerjasama memecahkan persoalan berupa pekerjaan atau tugas dari guru. (4) Melatih keberanian siswa. (5) Untuk memantapkan pengetahuan yang telah diterima oleh siswa. Semua metode pembelajaran yang telah diketahui, mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing termasuk metode penugasan kelompok. Metode ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Resitasi

Sagala (2010: 219), menjelaskan bahwa metode resitasi memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Fase pemberian tugas.

Tugas yang diberikan kepada siswa hendaknya mempertimbangkan:

- (1) Tujuan yang akan dicapai;
- (2) Jenis tugas jelas sehingga siswa mengetahui maksud dari tugas yang diberikan;
- (3) Sesuai dengan kemampuan siswa;
- (4) Ada sumber yang membantu pekerjaan siswa; dan
- (5) Sediakan waktu yang cukup untuk mengerjakannya

2) Fase pelaksanaan tugas.

Pada fase ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

- (1) Guru mengawasi dan memberi bimbingan ketika siswa melaksanakan;
- (2) Guru memberikan dorongan sehingga siswa mau bekerja;
- (3) Dikerjakan oleh siswa sendiri atau kelompok;
- (4) Dianjurkan siswa mencatat hasil yang ia peroleh dengan baik dan sistematis.

3) Fase pertanggung jawaban tugas.

Pada fase ini, ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

- (1) Laporan siswa lisan atau tulisan dari apa yang telah dikerjakan;
- (2) Ada tanya jawab atau diskusi; dan
- (3) Penilaian hasil pekerjaan siswa

(Sudjana, 1996, p. 83), menjelaskan tentang langkah-langkah yang harus di tempuh oleh guru dalam pemberian tugas individual, yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan tujuan dan bahan yang telah disiapkan sebelumnya, guru menjelaskan tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa dan cara siswa belajar dengan model mengajar perorangan;
- 2) Guru menjelaskan bahan pengajaran secara sistematis dan logis;
- 3) Bagikan lembaran kerja untuk setiap siswa. Lembaran kerja berisi tugas-tugas ataupun soal-soal yang bersumber dari bahan yang telah dijelaskan oleh guru atau dipelajari siswa;
- 4) Guru memantau dan memeriksa kegiatan belajar siswa dalam mengerjakan lembaran kerja, sekaligus memberi bantuan, arahan bagi siswa yang memerlukannya;
- 5) Setelah selesai, diperiksa bersama-sama dengan cara menukar pekerjaan dengan teman lain, lalu guru menjelaskan setiap jawabannya;

- 6) Kekeliruan dan kesalahan jawaban diperbaiki oleh setiap siswa. Jika ada yang belum jelas, guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tugas-tugas mana yang masih perlu penjelasan lebih lanjut. Hasil pekerjaan siswa dijadikan bahan penilaian guru;
- 7) Akhiri pelajaran dengan memberikan tugas-tugas pekerjaan rumah, baik yang berkenaan dengan bahan yang telah dipelajari atau dengan bahan yang akan dipelajari berikutnya.

Pratsetyo (2005), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran resitasi kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok.
- 2) Banyaknya jumlah kelompok dan berapa jumlah anggota setiap kelompok disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai. Pada kesempatan ini pendidik menjelaskan tujuan, kebutuhan dan gambaran mengenai kegiatan-kegiatan yang harus dikerjakan oleh kelompok, sehingga peserta didik menyadari mengapa dan untuk apa dibentuk kelompok-kelompok;
- 3) Pemberian tugas-tugas pada kelompok.
Pendidik memberikan tugas-tugas kepada peserta didik menurut kelompoknya masing-masing. Pada kesempatan ini pendidik memberikan petunjuk-petunjuk mengenai pelaksanaan tugas dan berbagai aspek kegiatan yang mungkin dilakukan oleh setiap kelompok dalam rangka mewujudkan hasil kerja kelompok sebagai suatu kesatuan. Masing-masing kelompok mengerjakan tugas-tugasnya. Peserta didik-peserta didik bekerja sama secara gotong royong menyelesaikan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya dalam rangka mewujudkan hasil kerja kelompoknya masing-masing.
- 4) Pendidik mengawasi, mengarahkan atau mungkin juga menjawab beberapa pertanyaan dalam rangka menjamin ketertiban dan kelancaran kerja kelompok.
- 5) Pendidik atau pendidik bersamaan peserta didik dilakukan penilaian, bukan saja terhadap hasil kerja yang dicapai kelompok, melainkan juga terhadap cara bekerja sama dan aspek-aspek lain sesuai dengan tujuannya dan meliputi penilaian secara individual, kelompok, maupun kelas sebagai suatu kesatuan.

Ulih Bukit Karo-Karo dkk dalam (Darmadi, 2017, p. 227), menyebutkan bahwa jalannya pengajaran metode tugas kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengelompokkan siswa. Jumlah kelompok dan jumlah anggota kelompok harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai;
- 2) Guru memberikan tugas kepada siswa dalam kelompok untuk dipelajari/ dikerjakan.
- 3) Siswa (dalam kelompoknya) mempelajari/mengerjakan tugas. Pada waktu siswa sibuk, guru mendatangi kelompok-kelompok baik untuk merangsang maupun untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menjaga agar pelajar tetap tertib.
- 4) Guru bersama siswa menilai. Penilaian tidak hanya terhadap hasil yang diperoleh tetapi juga terhadap cara bekerjasama (proses). Penilaian ini perlu pula ditujukan kepada tugas/bahan pelajaran, terhadap kelompok dan terhadap kelas serta terhadap masing-masing.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode Resitasi

(Djamarah & Zain, 2006, p. 86), mengatakan bahwa metode resitasi memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode ini, antara lain:

- 1) Dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual atau kelompok;
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa diluar pengawasan guru;
- 3) Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa;
- 4) Siswa mengalami dan mendalami sendiri pengetahuan yang dicari.

Sedangkan kekurangannya, adalah sebagai berikut:

- 1) Bila tidak dikontrol dengan baik, siswa tidak akan mengerjakannya sendiri;
- 2) Khusus untuk tugas kelompok, tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikan adalah anggota tertentu, sedangkan anggota lain tidak berpartisipasi dengan baik;

- 3) Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa;
- 4) Sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi) yang menimbulkan kebosanan siswa.
Menurut (Sagala, 2010, pp. 219-220), ada beberapa cara mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode resitasi, antara lain:
 - 1) Tugas yang diberikan kepada siswa jelas, sehingga mereka mengerti apa yang harus dikerjakan;
 - 2) Tugas yang diberikan kepada siswa dengan memperlihatkan perbedaan individu masing-masing;
 - 3) Waktu yang tersedia untuk mengerjakan tugas itu harus cukup;
 - 4) Kontrol atau pengawasan yang sistematis atas tugas yang diberikan sehingga mendorong siswa untuk belajar sungguh-sungguh; dan
 - 5) Tugas yang diberikan hendaknya mempertimbangkan menarik minat dan perhatian siswa, mendorong siswa untuk mencari, mengalami dan menyampaikan hasil kerjanya. Kemudian diusahakan tugas itu bersifat praktis dan ilmiah, dan bahan pelajaran yang ditugaskan agar diambil dari hal-hal yang dikenal siswa.

Referensi:

- Ahmadi, Abu. (1985). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Bandung: Armico.
- Risnawati. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Press.
- Slameto. (1990). *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syaodih, Nana dan Ibrahim, R. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sukarno dkk. (1981). *Dasar-Dasar Pendidikan Sains*. Jakarta: Bharata Karya Aksara.
- Roestiyah N.K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Indayati, Retno. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung: Center For Studying and Milieu Development (CESMID).
- Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumaatmadja, Nursid. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alumni.
- Sudjana, Nana. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Prasetyo, Abu Ahmad. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Surabaya.

MODEL PEMBELAJARAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME)*

A. Definisi Model Pembelajaran RME

Realistic Mathematics Education (RME) merupakan model baru dalam pembelajaran matematika yang diperkenalkan pada tahun 1973 oleh Freudenthal seorang matematikawan dari Utrecht University di Belanda (Yuwono, 2001, p. 17). Gagasan itu pada awalnya merupakan reaksi penolakan kalangan pendidik matematika dan matematikawan Belanda terhadap gerakan Matematika Modern yang melanda sebagian besar dunia saat itu. Model pembelajaran ini mengarahkan siswa kepada pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari menggunakan berbagai situasi dan kesempatan untuk menemukan konsep matematika dengan cara mereka sendiri. Banyak permasalahan yang diangkat dari berbagai situasi yang dirasa bermakna sehingga dapat berfungsi sebagai sumber belajar.

Realistic Mathematics Education (RME) merupakan pendekatan dalam pendidikan matematika, diadaptasi di beberapa sekolah di Amerika Serikat. Sedangkan untuk Indonesia sendiri metode pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* mulai diperkenalkan pada tahun 2001 di beberapa Perguruan Tinggi secara kolaboratif melalui proyek Pendidikan Matematika Realistik di tingkat SD (Tarigan, 2006, p. 3).

Realistic Mathematics Education (RME) menempatkan realitas dan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari sebagai titik awal pembelajaran serta menjadikan matematika sebagai aktivitas siswa. Siswa diajak berpikir cara menyelesaikan masalah yang pernah dialami (Fauzi, 2013, p. 139). Masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep matematika atau pengetahuan matematika formal. Pembelajaran matematika realistik di kelas berorientasi pada karakteristik *Realistic Mathematics Education (RME)*, sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika. Dan siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Pembelajaran matematika realistik menggunakan masalah-masalah kontekstual. Dalam masalah tersebut ada dua prinsip yang diutarakan yaitu prinsip utama dan prinsip pembelajaran. Prinsip utama dirinci oleh: (1) Matematika sebagai aktifitas manusia, (2) Materi matematika tidak dapat diajarkan tetapi dibelajarkan, dan (3) Belajar dimulai dengan soal kehidupan sehari-hari yang meliputi nyata bagi siswa, diketahui siswa dan mengandung konsep matematika. Sedangkan pembelajarannya, meliputi: (1) Belajar secara maju dan penemuan terbimbing, (2) Fenomena terbimbing dan (3) Pemodelan (Tarigan, 2006, p. 6)

Menurut Treffers, ada dua jenis matematisasi dalam *Realistic Mathematics Education (RME)*, yaitu matematisasi horisontal dan vertikal (Shoimin, 2014: 147). Matematika horisontal berkaitan dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya bersama intuisi mereka sebagai alat untuk menyelesaikan masalah dari kehidupan sehari-hari. Contohnya: mengidentifikasi, merumuskan dan memperlihatkan masalah dalam cara yang berbeda, merumuskan masalah kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk matematika. Sedangkan, matematika vertikal berkaitan dengan proses menyusun kembali pengetahuan yang telah diperoleh dalam simbol matematika yang lebih abstrak. Contohnya: merumuskan konsep matematika yang baru, menggunakan model matematika yang berbeda, memadukan dan mengkombinasikan model matematika. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* menempatkan masalah-masalah realistik dan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari sebagai titik awal pembelajarannya. Masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep atau pengetahuan matematika formal, dimana siswa diajak bagaimana cara berpikir menyelesaikan masalah, mencari masalah, dan mengorganisasi pokok persoalan.

B. Karakteristik dan Prinsip Model Pembelajaran RME

Menurut Treffers dalam (Suharta, 2001, pp. 3-5), karakteristik dari *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah sebagai berikut:

1) Menggunakan dunia nyata.

Pembelajaran matematika tidak dimulai dari sistem formal, tetapi diawali dengan masalah kontekstual (dunia nyata). Dimana dalam hal ini siswa menggunakan pengalaman sebelumnya secara langsung;

2) Menggunakan model-model.

Istilah model berkaitan dengan model situasi dan model matematika yang dikembangkan oleh siswa sendiri (*self developed models*). Peran *self developed models* merupakan jembatan bagi siswa dari situasi konkret ke situasi abstrak atau dari situasi informal ke situasi formal;

3) Menggunakan produksi dan konstruksi siswa.

Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan strategi-strategi informal dalam memecahkan masalah yang dapat mengarahkan pada pengkonstruksian prosedur-prosedur pemecahan. Dengan produksi dan konstruksi, siswa terdorong untuk melakukan refleksi pada bagian yang siswa anggap penting dalam proses belajar. Dengan bimbingan guru, siswa diharapkan dapat menemukan kembali konsep matematika dalam bentuk formal;

4) Menggunakan Interaktif.

Interaksi antar siswa dan dengan guru merupakan hal yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran matematika *realistic*; dan

5) Keterkaitan (*intertwinment*) unit belajar.

Dalam pembelajaran matematika *realistik*, unit-unit matematika berupa fenomena-fenomena belajar saling berkaitan dan sangat diperlukan sekali. Dengan keterkaitan ini akan memudahkan siswa dalam proses pemecahan masalah.

Adapun prinsip model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) menurut (Suherman et al., 2003, pp. 149-150), ada 5 prinsip, yaitu sebagai berikut:

1) Didominasi oleh masalah-masalah dalam konteks, melayani dua hal yaitu sebagai sumber dan sebagai terapan konsep matematika;

2) Perhatian diberikan pada pengembangan model-model, situasi, skema, dan simbol-simbol;

3) Sumbangan para siswa, sehingga siswa dapat membuat pembelajaran menjadi konstruktif dan produktif, artinya siswa memproduksi sendiri dan mengkonstruksi sendiri (yang mungkin berupa algoritma, rule, atau aturan), sehingga dapat membimbing para siswa dari level matematika informal menuju matematika formal;

4) Interaksi sebagai karakteristik dari proses pembelajaran matematika; dan

5) *Intertwinning* (membuat jalinan) antar topik atau antar pokok bahasan.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran *Realistic Mathematics Education*

Menurut (Eka Lestari dan Yudhanegara, 2015, pp. 40-41), model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME), memiliki langkah pembelajaran yang dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme dengan mengutamakan enam prinsip dalam tahapan pembelajarannya, yaitu sebagai berikut:

| No | Fase | Deskripsi |
|----|-----------|--|
| 1 | Aktivitas | Pada fase ini, siswa mempelajari matematika melalui aktivitas <i>doing</i> , yaitu dengan mengerjakan masalah-masalah yang didesain secara khusus. Siswa diperlakukan sebagai partisipan aktif dalam keseluruhan proses pendidikan sehingga mereka mampu mengembangkan sejumlah <i>mathematical tools</i> yang kedalaman serta likuliknya betul-betul dihayati |

| | | |
|---|----------------|--|
| 2 | Realitas | Tujuan utama fase ini adalah agar siswa mampu mengaplikasikan matematika untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pada tahap ini, pembelajaran dipandang suatu sumber untuk belajar matematika yang dikaitkan dengan realitas kehidupan sehari-hari melalui proses matematisasi. Matematisasi dapat dilakukan secara horizontal dan vertikal. Matematisasi horizontal memuat suatu proses yang diawali dari dunia nyata menuju dunia simbol, sedangkan matematisasi vertikal mengandung makna suatu proses perpindahan dalam dunia simbol itu sendiri. |
| 3 | Pemahaman | Pada fase ini, proses belajar matematika mencakup berbagai tahapan pemahaman mulai dari pengembangan kemampuan menemukan solusi informal yang berkaitan dengan konteks, menemukan rumus dan skema, sampai dengan menemukan prinsip-prinsip keterkaitan |
| 4 | Intertwinement | Pada tahap ini, siswa memiliki kesempatan untuk menyelesaikan masalah matematika yang kaya akan konteks dengan menerapkan berbagai konsep, rumus, prinsip, serta pemahaman secara terpadu dan saling berkaitan |
| 5 | Interaksi | Proses belajar matematika dipandang sebagai suatu aktivitas sosial. Dengan demikian, siswa diberi kesempatan untuk melakukan sharing pengalaman, strategi penyelesaian, atau temuan lainnya. Interaksi memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi yang pada akhirnya akan mendorong mereka mendapatkan pemahaman yang lebih tinggi dari sebelumnya |
| 6 | Bimbingan | Bimbingan dilakukan melalui kegiatan <i>guided reinvention</i> , yaitu dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mencoba menemukan sendiri prinsip, konsep, atau rumus-rumus matematika melalui kegiatan pembelajaran yang secara spesifik dirancang oleh guru |

D. Kelebihan dan Kekurangan *Realistic Mathematics Education* (RME)

Menurut (Shoimin, 2014, p. 151), model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) RME memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang kehidupan sehari-hari dan kegunaan pada umumnya bagi manusia;
- 2) RME memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa, tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut;
- 3) RME memberikan pengertian yang jelas kepada siswa cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak harus tunggal dan tidak harus sama antara orang satu dengan yang lain. Setiap orang bisa menemukan atau menggunakan cara sendiri, asalkan orang itu bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal atau masalah tersebut. Selanjutnya dengan membandingkan cara penyelesaian yang satu dengan cara penyelesaian yang lain, akan bisa diperoleh cara penyelesaian yang paling tepat, sesuai dengan tujuan dari proses penyelesaian masalah tersebut; dan
- 4) RME memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa dalam mempelajari matematika, proses pembelajaran merupakan sesuatu yang utama dan orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan bantuan pihak lain yang lebih mengetahui (misalnya guru). Tanpa kemauan untuk menjalani sendiri proses tersebut, pembelajaran yang bermakna tidak akan tercapai.

Adapun kelemahan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) menurut Shoimin (2014, p. 152), antara lain:

- 1) Upaya mengimplementasikan *Realistic Mathematics Education* (RME) membutuhkan perubahan pandangan yang sangat mendasar mengenai berbagai hal yang tidak mudah untuk dipraktekkan, misalnya mengenai siswa, guru dan peranan soal kontekstual;
- 2) Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut dalam *Realistic Mathematics Education* (RME) tidak selalu mudah untuk setiap pokok bahasan matematika yang dipelajari siswa, terlebih lagi karena soal-soal tersebut harus bisa diselesaikan dengan bermacam-macam cara;
- 3) Tidak mudah bagi guru untuk mendorong siswa agar bisa menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan soal atau memecahkan masalah;
- 4) Tidak mudah bagi guru untuk memberi bantuan kepada siswa agar dapat melakukan penemuan kembali terhadap konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika yang dipelajari

Referensi

- Eka Lestari, Karunia dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fauzi, Mastur. (2013). *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Putu Suharta, I Gusti. (2001). Pembelajaran Pecahan Dalam Matematika Realistik (Makalah disajikan dalam Seminar Nasional *Realistic Mathematics Education* (RME)). Surabaya.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuz Media.
- Suherman, et al. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tarigan, Daitin. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yuwono, Ipung. (2001). *Pembelajaran Matematika Secara Membumi*. Malang: FMIPA UN Malang.

MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku purapura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya. (Djamarah dan Zain (2006, p. 88), menyebutkan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Role playing terdiri atas dua kata, yakni *role* secara harfiah adalah peranan, dan *playing* atau *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Model Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Model pembelajaran *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Munadhi, 2008, p. 33).

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Djamarah, 2005, p. 238).

Menurut Hamalik, prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Hamalik, 1990, p. 246). Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Model pembelajaran *role playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/ menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang,

dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Metode *Role Playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan (Hamalik, 2001, p. 199).

B. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Role Playing*

(Silberman, 2007, p. 217) menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki prosedur teknis sebagai berikut:

- 1) Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan;
- 2) Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi;
- 3) Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
- 4) Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.

(Hanafiyah & Suhana, 2009, pp. 47-48), menyebutkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan beberapa siswa.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

(Hamalik, 2007, pp. 215-217), menyampaikan secara lebih detil tentang langkah-langkah pembelajaran model *role playing*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan dan instruksi
 - (1) Guru memiliki situasi bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran

- khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- (2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.
 - (3) Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan /perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
 - (4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: a) perasaan individu karakter, b) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan c) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.
- 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
- (1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - (2) Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - (3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Evaluasi Bermain Peran
- (1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
 - (2) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para siswanya.

- (3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.

C. Kelemahan dan Kelebihan Metode *Role Playing*

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk model pembelajaran *role playing*. (Djamarah & Zain, 2006, p. 88), kelebihan model pembelajaran *role playing*, antara lain:

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Sedangkan kelemahannya, antara lain (Djamarah dan Zain, 2006, p. 88):

- 1) *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

(Zuhairini et al., 1993, p. 27), berpendapat bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, antara lain:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain
- 7) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
- 8) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 9) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- 10) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- 11) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sedangkan kekurangannya/ kelemahannya antara lain (Zuhairini et al., 1993, p. 90):

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.

- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/ pengamat.
- 5) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
- 6) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu Apabila implementasi metode role playing dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

Referensi:

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (1990). *Metode Role Playing*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hanafiyah dan Suhana, Cucu. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Munadhi, Yudi. (2008). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Silberman, Mel. (2007). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zuhairini, dkk. (1993). *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani.

MODEL PEMBELAJARAN ROTATING TRIO EXCHANGE (RTE)

A. Definisi Model Pembelajaran RTE

Model pembelajaran RTE yang dikembangkan oleh Silberman adalah sebuah cara mendalam bagi siswa untuk mendiskusikan berbagai masalah dengan beberapa teman kelasnya. Dalam RTE siswa dapat saling bekerjasama dan saling mendukung, selain itu juga dapat mengembangkan social skill siswa (Silberman, 2007: 8). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi siswa menjadi aktif pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, partisipasi aktif siswa menjadi tempat bagi siswa mengembangkan kemampuan dan saling memberi pendapat untuk memperoleh kepastian jawaban dari anggota kelompok (Metini et al., 2013, p. 3).

Isjoni menjelaskan bahwa RTE merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3 siswa dan melakukan perputaran, setiap putaran guru memberi soal dan tingkat kesulitan soal yang berbeda-beda bagi tiap-tiap putaran kelompok tersebut sehingga diharapkan siswa dapat memahami pelajaran yang sudah diajarkan (Isjoni, 2014, pp. 27-28). Lebih lanjut Isjoni mengatakan bahwa model ini, kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang, kelas ditata sehingga setiap kelompok dapat melihat kelompok lainnya dikiri dan kanannya, berikan setiap trio tersebut pertanyaan yang sama untuk didiskusikan. Setelah selesai berilah nomor untuk setiap anggota trio tersebut. Contohnya nomor 0,1 dan 2 kemudian perintahkan nomor 1 berpindah searah jarum jam dan nomor 2 sebaliknya, berlawanan jarum jam. Sedangkan nomor 0 tetap di tempat. Ini akan mengakibatkan timbulnya trio baru. Berikan kepada setiap trio baru tersebut pertanyaan-pertanyaan baru untuk didiskusikan, tambahkanlah sedikit tingkat kesulitan. Rotasikan kembali peserta didik sesuai setiap pertanyaan yang telah disiapkan (Isjoni, 2013, p. 88).

Pendapat senada disampaikan oleh Yellis yang mengemukakan bahwa RTE adalah suatu model yang dilakukan di dalam kelas yang melibatkan murid, yaitu dengan cara membagi kelompok tiga orang dan melakukan perputaran, setiap putaran guru memberikan soal dan tingkat kesulitan soal berbeda-beda bagi tiap-tiap putaran kelompok tersebut, sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami pelajaran yang sudah diajarkan dengan mudah melalui metode ini. Sedangkan Harmin dan Toha berpendapat bahwa tujuan utama bertukar teman dalam kelompok adalah memberikan pengalaman berbagi pikiran kepada siswa dengan sebanyak mungkin orang dengan cara mudah dan efisien. Pertukaran pendapat kelompok tiga orang ini diyakini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, karena siswa diajak untuk berfikir secara aktif dalam menyelesaikan soal dari guru. Pertukaran pendapat ini diarahkan pada materi yang diajarkan di kelas. Siswa mempunyai tugas untuk menggali informasi yang sebanyak-banyaknya (Dwisari, 2018, pp. 45-46).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model RTE

(Silberman, 2007, pp. 103-104), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran sebagai prosedur yang harus ditempuh manakala menerapkan model pembelajaran RTE, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun beragam pertanyaan yang dapat membantu siswa memulai diskusi tentang isi materi pelajaran;
- 2) Siswa dibagi menjadi kelompok dengan anggota tiga orang (trio). Formasi kelompok yang terbentuk dapat berbentuk bundar atau persegi;
- 3) Masing-masing kelompok diberi pertanyaan pembuka dengan soal yang sama untuk didiskusikan. Pertanyaan pembuka tersebut sebaiknya memiliki tingkat kesulitan yang paling rendah. Setiap peserta didik diarahkan untuk mendapat kesempatan yang sama dalam menjawab pertanyaan;
- 4) Setelah diskusi berjalan dalam waktu yang cukup, arahkan siswa untuk memberikan angka 0, 1, dan 2 kepada masing-masing anggotanya. Kemudian siswa bernomor 1 dirotasikan ke kelompok trio satu searah

jarum jam. Siswa yang bernomor 2 dirotasikan ke kelompok trio dua searah jarum jam. Sedangkan siswa yang bernomor 0 tetap berada pada posisinya sebagai anggota tetap dari kelompok trio mereka.

- 5) Berilah pertanyaan dengan tingkat kesulitan dinaikkan untuk kelompok trio baru yang telah terbentuk
- 6) Rotasi trio-trio tersebut dapat disesuaikan dengan jumlah pertanyaan yang dimiliki dan waktu diskusi yang tersedia.

Variasi yang dapat dilakukan ketika menerapkan model pembelajaran *rotating trio exchange* ini, antara lain:

- (1) Setelah masing-masing pertanyaan diberikan, guru segera meminta jawaban dari seluruh kelompok sebelum merotasi siswa ke kelompok trio baru; dan
- (2) Anggota dari kelompok dapat berjumlah dua atau empat sebagai alternatif dari trio.

B. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran RTE

Rotating Trio Exchange sebagai model pembelajaran kooperatif yang jumlah anggota dalam kelompoknya adalah 3 orang memiliki kelebihan menurut (Huda, 2016, p. 171) yaitu:

- 1) Pembentukan kelompok lebih cepat dan lebih mudah.
- 2) Interaksi yang terjadi antara siswa saat diskusi lebih mudah.
- 3) Masing-masing anggota kelompok memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berkontribusi dalam kelompoknya.
- 4) Jumlah anggota ganjil, sehingga ada yang menjadi penengah saat diskusi.
- 5) Siswa tidak bosan karena adanya rotasi anggota kelompok.

Selain itu kelebihan dari model RTE ini dapat diidentifikasi, di antaranya:

- 1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pandangan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik secara bekerjasama.
- 2) Melatih peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan mengemukakan pendapat.
- 3) Memiliki motivasi tinggi karena mendapat dorongan teman sekelompok.
- 4) Dengan adanya pembaharuan anggota dalam setiap kelompok setelah diskusi selesai, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir lebih baik.
- 5) Peserta didik tidak merasa bosan karena dalam setiap diskusi mereka selalu di rotasikan sehingga menemukan teman diskusi yang baru.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran ini, adalah:

- 1) Terjadi banyak pemborosan waktu;
- 2) Pengelolaan kelas dan pengorganisasian peserta didik lebih sulit;
- 3) Pada saat dilakukan presentasi, terjadi kecenderungan hanya peserta didik pintar secara aktif menyampaikan pendapat atau gagasan

Referensi:

- Silberman, Melvin L. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Huda, M. (2016). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mertini, Ni Kd. Ayu dkk. (2013). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Rotating Trio Exchange* (RTE) Berbantuan Media Questions Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 1* (1).

MODEL PEMBELAJARAN *ROUND CLUB*

A. Definisi Model Pembelajaran *Round Club*

Model pembelajaran *round club* merupakan suatu kegiatan yang mengajarkan masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain. Menurut Lie, model pembelajaran *round club* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi konsep menyelesaikan persoalan atau inkuiri (Lie, 2010, p. 163). masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain (Lie, 2010, p. 64). Model pembelajaran ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat usia anak didik. Ketika kegiatan kelompok, masing-masing anggota kelompok memberikan kontribusi, mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain (Sugiyanto, 2010, p. 55).

Menurut Aqib, model pembelajaran *round club* merupakan model pembelajaran yang masing-masing anggota kelompok siswa mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusinya dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggotanya. Semua siswa akan mendapat kesempatan untuk berbicara. Selain dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas, penerapan model keliling kelompok dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, karena mau tidak mau siswa wajib berbicara atau berperan dalam pembelajaran (Aqib, 2013, p. 34). Kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran ini dilakukan dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri.

Model pembelajaran ini berbeda dengan kerja kelompok yang seperti biasanya. Dimana model ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi di dalam kelas yang akan mengaktifkan setiap anggota kelompok dan merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*), yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dan dalam model pembelajaran kooperatif tipe keliling kelompok diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran dimana siswa dapat mengembangkan daya pikirnya, selain itu dapat juga membiasakan siswa untuk bersaing dan bertukar pikiran mempertanggungjawabkan hasil pekerjaan yang diberikan. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe keliling kelompok ini, masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain dalam pemecahan suatu permasalahan. Metode ini sangat sederhana dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam memahaminya

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Round Club*

Beberapa tahapan pelaksanaan pembelajaran teknik keliling kelompok yang ditemukan oleh lie sebagai berikut (Lie, 2003, pp. 31-35) dan (Sugiyanto, 2010, p. 56):

- 1) Salah satu siswa dalam masing masing kelompok memulai memberikan pandangan dan pemikiran mengenai tugas Yang sedang mereka kerjakan
- 2) Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya.
- 3) Demikian seterusnya, giliran bicara dilaksanakan menurut arah perputaran jarum jam atau dari kiri kekanan.

Pendapat lain disampaikan oleh (Sani, 2013, p. 237) yang menyatakan bahwa langkah-langkah model *round club* (keliling kelompok) sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- 2) Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan mengatur agar mereka duduk berkeliling.
- 3) Guru memberikan tugas pada kelompok berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

- 4) Guru meminta salah seorang peserta didik dalam masing-masing kelompok untuk menilai tugas yang sedang mereka kerjakan dengan memberikan pandangan dan pemikirannya.
- 5) Selanjutnya peserta didik yang lain ikut memberikan kontribusinya secara bergantian. Giliran berbicara dapat dilaksanakan searah dengan perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

Pendapat yang relative sama disampaikan oleh (Kurniasih & Sani, 2015, p. 111) dan (Huda, 2011, p.

31), yang menyebutkan langkah-langkah pembelajaran dengan model *round club* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar
- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- 3) Guru memberi tugas atau lembar kerja
- 4) Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok menilai dengan memberikan pandangan dan pemikiran mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan
- 5) Siswa berikutnya memberikan kontribusinya
- 6) Demikian seterusnya, bisa dilaksanakan arah perputaran jarum jam.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Round Club*

Menurut Sefra (2006), kelebihan model pembelajaran *round club* antara lain:

- 1) Adanya tanggung jawab setiap kelompok
- 2) Adanya pemberian sumbangan ide pada kelompoknya
- 3) Lebih dari sekedar belajar kelompok
- 4) Bisa saling mendengarkan dan mengutarakan pendapat, pandangan serta hasil pemikiran
- 5) Hasil pemikiran beberapa kepala lebih kaya dari pada satu kepala; dan
- 6) Dapat membina dan memperkaya emosional

Sedangkan kelemahannya (Sefra, 2006, p. 76), antara lain:

- 1) Banyak waktu yang terbuang dalam pembelajaran keliling kelompok
- 2) Suasana kelas menjadi rebut; dan
- 3) Tidak dapat diterapkan pada mata pelajaran yang memerlukan pengayaan.

(Kurniasih & Sani, 2015, p. 110), berpendapat bahwa kelebihan model *round club* antara lain:

- 1) Setiap kelompok diajarkan untuk bertanggungjawab
- 2) Anggota kelompok saling memberikan ide tentang materi yang dibicarakan
- 3) Lebih dari sekedar belajar kelompok, karena interaksi yang dibangun adalah interaksi yang saling memberi informasi dan pengetahuan
- 4) Bisa saling mendengar dan mengutarakan pendapat, pandangan serta hasil pemikiran
- 5) Dengan banyaknya ide dan pendapat dari masing-masing anggota kelompok, akan memperkaya pengetahuan
- 6) Dapat membina dan memperkaya emosional.

Sedangkan kekurang model *round club* (Kurniasih & Sani, 2015, p. 110), yaitu :

- 1) Banyak waktu yang terbuang dalam pembelajaran keliling kelompok
- 2) Suasana kelas menjadi rebut
- 3) Tidak dapat diterapkan pada mata pelajaran yang memerlukan pengayaan.

Referensi:

- Sefra, Djuni. (2006). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jogjakarta: Kata Pena.
- Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-RuangKelas*. Jakarta: Grasindo.
- Sani, Ridwan Abdul. (2013). *Inovasi Pembelajaran* , Cet. 1. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

MODEL PEMBELAJARAN *ROUND TABLE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Round Table*

Model pembelajaran kooperatif tipe *round/ rally table* merupakan teknik menulis yang menerapkan pembelajaran dengan menunjuk tiap-tiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara bergiliran dalam kelompoknya dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar (Cafferty, 2006, p. 191). Model ini merupakan metode pembelajaran yang menerapkan pembelajaran dengan menunjuk tiap-tiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara bergiliran dalam kelompoknya dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar (Saputra, 2008). Model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua usia anak didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *round table* adalah suatu model pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang setiap kelompok mengelilingi sebuah meja dengan kemampuan yang berbeda-beda. Masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dari anggota yang lain (Lie, 2009).

Model pembelajaran *Round tabel* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Kagan, model pembelajaran *round table* adalah model pembelajaran yang menunjuk siswa dalam suatu kelompok bergiliran mengambil bagian untuk menulis tanggapan, memecahkan masalah, memberikan kontribusi dalam proyek. Pada intinya, siswa bergiliran memberikan kontribusi kepada kelompok dalam bentuk tertulis. Pelaksanaan model *round table*, biasanya disediakan secarik kertas dan pena untuk tim (Kagan, 2009, p. 6.34). Barkley mengemukakan model kooperatif tipe *round table* adalah pembelajaran kooperatif yang pelaksanaannya siswa secara bergiliran merespon pengarah dengan menuliskan satu atau dua kata atau frase sebelum menyerahkan kertas kepada siswa yang lain yang melakukan hal yang sama (Barkley et al., 2012, p. 357)

Pembelajaran tipe *round table* ini sering juga disebut pembelajaran keliling kelompok, atau meja bundar. Menurut mathematics and science program, pembelajaran kooperatif tipe *round table* merupakan pembelajaran yang beraktivitas untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Menganalisis berupa menganalisa, membandingkan, membedakan, dan memilih secara tajam. Mengintesis terdiri dari mendesain, berhipotesis, merencanakan, membuat dan mencipta sedangkan mengevaluasi terdiri dari menaksir, memilih, memutuskan, menolak, dan mempertahankan.

Pembelajaran kooperatif tipe *round table* dilakukan oleh setiap kelompok yang mengelilingi sebuah meja, masing-masing anggota kelompok memegang satu pensil dan selembar kertas. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang berbeda kepada setiap siswa, siswa pun menuliskan jawabannya di atas kertas dan diputar ke anggota yang lainnya. Pembelajaran kooperatif tipe *round table* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dalam kegiatan kelompok ini, masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan.

Model *round table* sering kali digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan karena karena model seperti ini dirasa lebih efektif memberikan keuntungan lebih dalam penyelesaian permasalahan. Model ini memberikan kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk menyumbangkan pikirannya secara bergiliran untuk memecahkan masalah yang ada, model ini dapat digunakan untuk melatih siswa untuk merespon dan memberikan jawaban terhadap masalah.

(Mccafferty, 2006, p. 191) bahwa pembelajaran *Round Table* merupakan teknik menulis yang menerapkan pembelajaran dengan menunjuk tiap-tiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara bergiliran dalam kelompoknya dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 3 – 4 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi menyumbangkan sudut pandang dan gagasannya melalui tulisan. Model pembelajaran *Round Table* juga

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan khusus. Selain itu, model ini juga melatih adanya *teambuilding* dan partisipasi seluruh anggota kelompok (Huda, 2013, p. 159) dan (Kagan, 1990, p. 14).

Model pembelajaran *round table* merupakan model pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator. Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kemampuan akademik serta dapat membuat siswa terlatih aktif dan bekerja secara kelompok namun tidak mengandalkan satu sama lain. Model pembelajaran *round table* bertujuan dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, mendapat peluang yang merata, baik saat diskusi maupun saat menyelesaikan tugas yang diberikan, siswa diarahkan untuk mengembangkan kemampuannya. Guru sebagai fasilitator memberikan pengarahan dan membimbing siswa dalam diskusi kelompok.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Round Table*.

(Warsono & Hariyanto, 2012, p. 214), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model *round table* sebagai berikut:

- 1) Siswa duduk berkeliling membentuk lingkaran,
- 2) Guru mengajukan sebuah pertanyaan berjawaban ganda
- 3) Guru mengatur pencatat waktu sesuai waktu yang disepakati,
- 4) Siswa yang duduk disekeliling meja menulis jawabannya diselebar kertas, dan jawaban tersebut diserahkan kepada anggota tim yang lain, secara bergiliran searah jarum jam,
- 5) Penyajian hasil,
- 6) Kesimpulan,
- 7) Evaluasi.

Menurut (Aqib, 2013, p. 4) langkah pembelajaran *round table* yaitu:

- 1) Memberikan pandangan dan pemikiran mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan.
- 2) Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya.
- 3) Demikian seterusnya giliran bicara biasa dilaksanakan arah perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

(Mccafferty, 2014, p. 46) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran model *round table* sebagai berikut:

- 1) Kelompok memiliki prompt menulis, tugas, atau pertanyaan.
- 2) Setiap orang menulis tanggapan atau sebagian dari tanggapan.
- 3) Setelah menulis respon mereka, mereka melewati kertas ke kiri mereka.
- 4) Meja bundar atau *round table* dapat dilakukan dengan selebar kertas per kelompok (*Sequential Round Table*) atau dengan selebar kertas per anggota kelompok (*Simultaneous Round Table*).
- 5) Salah satu anggota kelompok mungkin akan diminta untuk berbagi dengan kelas tentang hasil kerja kelompok yang telah mereka menulis.

Menurut (Barkley et al., 2012, p. 358) langkah-langkah pembelajaran *round table* yaitu:

- 1) Membentuk kelompok
- 2) Tentukan anggota kelompok yang akan memulai terlebih dahulu.
- 3) Siswa pertama akan menuliskan kata, frase, kalimat secara cepat mungkin kemudian dibacakan dengan keras agar siswa selanjutnya mempunyai kesempatan untuk merespon.
- 4) Kemudian kertas diberikan kepada siswa lain dan melanjutkan kata frasa, kalimat yang sudah ditulis siswa pertama.

Lie (2009), menyebutkan langkah-langkah pembelajaran model *round table* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen.

- 2) Masing-masing siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dengan posisi membentuk lingkaran kecil mengelilingi meja.
- 3) Setiap anggota memegang selembar kertas yang berisi pertanyaan yang berbeda-beda, selanjutnya pertanyaan tersebut dianalisa dan dicari solusi pemecahannya.
- 4) Dalam waktu yang sudah ditentukan, lembar jawaban atas pertanyaan itu diberikan kepada anggota lain untuk dianalisis dan dievaluasi.
- 5) Begitu seterusnya, sampai semua pertanyaan itu selesai dijawab dan dianalisis.
- 6) Dilakukan diskusi kelas untuk mengemukakan, mempertahankan hasil pekerjaannya, dengan giliran bicara sesuai arah perputaran jarum jam.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Round Table*

(Barkley et al., 2012, p. 55) memaparkan keuntungan dari model kooperatif tipe *round table* yaitu:

- 1) Membantu siswa memfokuskan pikiran.
- 2) Memberi waktu tenang untuk memikirkan respons-respons mereka dan,
- 3) Menjamin partisipasi di antara anggota kelompok dengan berbagai sudut pandang.

Menurut (Kagan, 2009, p. 34) model pembelajaran *round table* memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut:

- 1) Rekan tim tahu, menerima, dan saling menyukai. Mereka merasakan rasa identitas tim, saling mendukung, memiliki, dan inklusi.
- 2) Siswa berinteraksi dengan teman-teman mereka dengan cara yang menyenangkan dan sukses.
- 3) Siswa berinteraksi dengan orang lain dalam cara-cara yang membantu mereka memperoleh keterampilan sosial, karakter kebajikan, dan kecerdasan emosional.
- 4) Siswa menjadi lebih sopan dan kooperatif. Mereka mampu menyelesaikan konflik dan memahami dan menerima sudut pandang yang berbeda dari mereka sendiri. Siswa lebih menghargai dan bertanggung jawab, dan lebih mampu mengontrol impuls mereka.
- 5) Siswa mengembangkan semua jenis keterampilan akademik, termasuk kemampuan untuk melakukan algoritma matematika, membaca peta, jenis, membela sudut pandang dan mengedit.
- 6) Siswa berinteraksi secara bersamaan untuk berbagi ide atau proyek. Struktur presentasi memungkinkan berbagi efisien ide, solusi, atau proyek.

Referensi:

- Aqib Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Barkley, Elizabert E. K. Patricia Cross, dan Claire Howell Major. (2012). *Collaborative Learning Techniques*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Cafferty, Mc. (2006). *Cooperative Learning And Second Language Teaching*. Sidney: Cambridge University Press.
- Kagan, Spencer dan Miguel Kagan. (2009). *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Lie, Anita. (2009). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Saputra. (2008). *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

MODEL PEMBELAJARAN PENDEKATAN SAINTIFIK

A. Definisi Model Pendekatan Saintifik

Pendekatan atau metode saintifik (*scientific*) pertama kali diperkenalkan ke ilmu pendidikan Amerika pada akhir abad ke-19, sebagai penekanan pada metode laboratorium formalistik yang mengarah pada fakta-fakta ilmiah (Hodson, 1996, p. 115-135). Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapantahapan mengamati, menanya, mengeksperimen, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal serta memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu (Hosnan, 2014, p. 34).

Pembelajaran Saintifik tidak hanya memandang hasil belajar sebagai muara akhir, namun proses pembelajaran dipandang sangat penting. Oleh karena itu pembelajaran Saintifik menekankan pada keterampilan proses. Model pembelajaran Saintifik berbasis peningkatan keterampilan proses sains adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan proses sains ke dalam sistem penyajian materi secara terpadu. Model ini menekankan pada proses pencarian pengetahuan dari pada transfer pengetahuan, peserta didik dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar. Dalam model ini peserta didik diajak untuk melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses sains sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan (*scientist*) dalam melakukan penyelidikan Saintifik dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya.

Pendekatan saintifik dinyatakan pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pasal 3 ayat 8 bahwa: Pendekatan saintifik/ pendekatan berbasis proses keilmuan sebagaimana dimaksud pada ayat (7) merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ mencoba, menalar/ mengasosiasi, dan mengkomunikasikan” (Permendikbud, 2014).

Berdasarkan Undang-Undang di atas, pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*). Jadi, kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini dapat membentuk sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa secara maksimal.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Berpusat pada siswa. 2) Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip. 3) Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. 4) Dapat mengembangkan karakter siswa (Hosnan, 2014, p. 36). Selain itu, pendekatan saintifik ini memiliki karakteristik *doing science*. Metode ini memudahkan guru atau pengembang kurikulum untuk memperbaiki proses pembelajaran, yaitu dengan membagi proses ke dalam langkah-langkah atau tahapan-tahapan secara terperinci yang memuat instruksi untuk siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menjadi dasar dari pengembangan kurikulum 2013 di Indonesia. Pendekatan saintifik atau lebih umum dikatakan pendekatan ilmiah merupakan pendekatan dalam kurikulum 2013. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah

kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologi) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*). Di dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik, peserta didik mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya. Bagi peserta didik, pengetahuan yang dimilikinya bersifat dinamis, berkembang dari sederhana menuju kompleks, dari ruang lingkup dirinya dan di sekitarnya menuju ruang lingkup yang lebih luas, dan dari yang bersifat konkrit menuju abstrak. Sebagai manusia yang sedang berkembang, peserta didik telah, sedang, dan akan mengalami empat tahap perkembangan intelektual, yakni sensori motor, praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Pembelajaran saintifik adalah pembelajaran yang dirancang untuk mengaktifkan siswa, dari yang terbiasa menerima menjadi penemu dan mengkomunikasikan ilmu pengetahuan dengan pengamatan. Pembelajaran saintifik mengharuskan guru untuk menyiapkan serangkaian perencanaan yang matang, mulai dari mengumpulkan media pembelajaran serta mendesain pembelajaran dengan arah tujuan yang telah ditetapkan. Tentu pembelajaran saintifik bukanlah pembelajaran yang ingin membuat repot guru, justru kurikulum 2013 dengan saintifiknya adalah momentum bagi guru untuk terus belajar mengembangkan pengetahuan dan inovasi.

B. Tujuan dan Prinsip Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Menurut (Daryanto, 2014, p. 54) dan (Kurniasih & Sani, 2014, pp. 33-34), pembelajaran dengan pendekatan saintifik, memiliki beberapa tujuan diantaranya:

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa;
- 2) Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- 3) Terciptanya kondisi pembelajaran di mana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- 4) Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- 5) Untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah; dan
- 6) Untuk mengembangkan karakter siswa.

Adapun prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan saintifik berikut (Hosnan, 2014, p. 36-37):

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa;
- 2) Pembelajaran membentuk *student self concept*;
- 3) Pembelajaran terhindar dari verbalisme;
- 4) Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengkomodasi konsep, hukum, dan prinsip;
- 5) Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa;
- 6) Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru;
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi;
- 8) Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya;

Prinsip dalam pembelajaran saintifik yaitu siswa tidak hanya menghafal materi pelajaran tetapi bisa mengkonstruksi kembali konsep yang telah diajarkan dengan bahasa siswa tanpa mengurangi makna yang terkandung didalamnya, serta memberikan porsi lebih banyak kepada siswa untuk melakukan percobaan terhadap materi-materi baru untuk kemudian mendapatkan pengetahuan dari percobaan yang telah dilakukannya. Dengan pembelajaran seperti ini siswa mampu menjadi kreatif dan inovatif (Abidin, 2014: 27)

C. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik terdiri atas 5 langkah, yaitu sebagai berikut:

1) Mengamati (Observing)

Mengamati merupakan langkah awal dalam pendekatan saintifik. Metode mengamati/observasi mengedepankan pengamatan langsung pada objek yang akan dipelajari sehingga siswa mendapatkan fakta berbentuk data yang objektif yang kemudian dianalisis sesuai tingkat perkembangan siswa. Dengan metode observasi, siswa akan merasa tertantang mengeksplorasi rasa keingin tahunya tentang fenomena dan rahasia alam yang senantiasa menentang (Hosnan, 2014, p. 39). Dalam kegiatan mengamati guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi siswa untuk memperhatikan hal yang penting dari suatu benda atau objek (Majid, 2014, p. 214).

2) Menanya (Questioning)

Menanya merupakan salah satu aktivitas belajar yang sangat penting untuk meningkatkan keingintahuan dalam diri siswa dan mengembangkan kemampuan mereka untuk belajar sepanjang hayat (Sani, 2014: 57). Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu siswanya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan siswanya, ketika itu pula mendorong anak didiknya untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik (Majid, 2014, p. 215).

3) Mencoba (Experimenting)

Kegiatan eksperimen atau percobaan akan melibatkan siswa dalam melakukan aktivitas menyelidiki fenomena dalam upaya menjawab suatu permasalahan (Sani, 2014, p. 62). Dalam kegiatan ini, siswa harus mencoba atau melakukan percobaan untuk materi atau substansi yang sesuai. Siswa juga harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan, sehingga mampu untuk menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sehari-hari (Majid, 2014, p. 231).

4) Mengasosiasi/ Mengolah Informasi/ Menalar (Associating)

Dalam kegiatan ini, guru mengajak siswa untuk berpikir secara logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan (Majid, 2014, p. 223). Informasi yang diperoleh dari pengamatan atau percobaan yang dilakukan harus diproses untuk menemukan keterkaitan suatu informasi dengan informasi lainnya serta menarik kesimpulan dari yang ditemukan (Sani, 2014, p. 66)

5) Mengomunikasikan (Communicating)

Pada langkah terakhir ini, guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengomunikasikan apa yang telah mereka pelajari dan diharapkan juga siswa dapat mengomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersamaan dalam kelompok maupun individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama. Kegiatan mengomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar siswa mengetahui secara benar apakah jawaban yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki (Hosnan, 2014, p. 75-76)

Menurut Daryanto (2014: 80), langkah- langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Pendekatan *scientific* dalam pembelajaran disajikan sebagai berikut:

1) Mengamati (observasi)

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan

fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

2) Menanya

Pada kurikulum 2013 kegiatan menanya diharapkan muncul dari siswa. Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara: mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati.

3) Mengumpulkan informasi

Kegiatan mengumpulkan informasi adalah tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Peserta didik dapat membaca berbagai sumber, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen.

4) Mengasosiasikan/ Mengolah Informasi

Dalam kegiatan mengasosiasi/mengolah informasi terdapat kegiatan “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

5) Mengkomunikasikan

Pada pendekatan saintifik guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola.¹⁰

Referensi:

- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 Tahun 2014, Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2 ayat (8).
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Hodson, D. (1996). *Laboratory work as scientific method: Three decades of confusion and distortion*. *Journal of Curriculum Studies*, 28 (2), 115-135
- Kemdikbud. (2013). *Pengembangan Kurikulum 2013. Paparan Mendikbud dalam Sosialisasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.

MODEL PEMBELAJARAN STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK (SAS)

A. Definisi Model Pembelajaran SAS

Model pembelajaran SAS terbilang cukup istimewa, karena pernah diprogramkan pemerintah RI mulai tahun 1974. Model ini dikhususkan untuk belajar membaca dan menulis permulaan di kelas permulaan SD, meskipun demikian, model SAS dapat digunakan dalam berbagai bidang pengajaran.

Pada prinsipnya, model ini memiliki langkah operasional dengan urutan, yaitu: struktural menampilkan keseluruhan; analitik melakukan proses penguraian; dan sintetik melakukan penggabungan kembali kepada bentuk Struktural semula (Kurniasih & Sani, 2016, pp. 34-35). *Pertama*, struktur. Model pembelajaran ini mengawali pembelajarannya dengan menampilkan dan memperkenalkan sebuah kalimat yang utuh. Mula-mula anak disuguhi sebuah struktur yang memberi makna lengkap yakni struktur kalimat. Landasan linguistiknya bahwa itu ucapan bukan tulisan, unsur bahasa dalam metode ini ialah kalimat. Menurut Supriyadi pengertian metode SAS adalah suatu pendekatan cerita yang disertai dengan gambar, yang di dalamnya terkandung unsur struktur analitik sintetik. Metode SAS dikenal juga sebagai metode membaca keseluruhan baru bagian. Yang dimaksud disini adalah anak dilatih menguraikan katakata dari sebuah kalimat, lalu kata, suku kata, hingga huruf dalam suku kata. Lanjut suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat awal. Awalnya anak diminta membaca satu kalimat sederhana. Semakin lama, bentuk kalimat semakin panjang. Metode ini berdasarkan landasan linguistic sebetulnya menolong anak menguasai bacaan dengan lancar (Oktaviani et al., 2014, p. 18).

Kedua, analitik. Pada proses analitik, anak-anak diajak untuk mengenal konsep kata. Kalimat utuh yang dijadikan tonggak dasar untuk pembelajaran membaca permulaan ini diuraikan ke dalam satuan-satuan bahasa yang lebih kecil yang disebut kata. Proses penganalisisan atau penguraian ini terus berlanjut hingga pada wujud satuan bahasa terkecil yang tidak bisa diuraikan lagi, yakni huruf-huruf; dan *Ketiga*, sintetis. Pada tahap sintetis, anak-anak didorong untuk melakukan kerja sintesis (menyimpulkan). Satuan-satuan bahasa yang telah terurai tadi dikembalikan lagi pada satuannya semula, yakni dari huruf-huruf menjadi suku kata, suku-suku kata menjadi kata, dan kata-kata menjadi kalimat. Dengan demikian, melalui proses sintesis ini anak-anak akan menemukan kembali wujud struktur semula, yakni sebuah kalimat utuh. Melihat prosesnya, tampaknya metode ini merupakan campuran dari metode-metode membaca permulaan seperti yang telah kita bicarakan sebelumnya. Oleh karena itu, penggunaan metode SAS dalam pengajaran MMP pada sekolah-sekolah kita di tingkat SD pernah dianjurkan, bahkan diwajibkan pemakaiannya oleh pemerintah.

Oktaviani menjelaskan bahwa model pembelajaran SAS dikenal juga sebagai metode membaca keseluruhan baru bagian. Yang dimaksud disini adalah anak dilatih menguraikan kata-kata dari sebuah kalimat, lalu kata, suku kata, hingga huruf dalam suku kata. Lanjut suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat awal. Awalnya anak diminta membaca satu kalimat sederhana. Semakin lama, bentuk kalimat semakin panjang. Metode ini berdasarkan landasan linguistic sebetulnya menolong anak menguasai bacaan dengan lancar (Oktaviani et al., 2014, p. 18).

Pada membaca permulaan tanpa buku sangat cocok sebagai penerapan dari metode Struktural Analitik dan Sintetik (SAS) karena di dalam langkah-langkah pembelajarannya terdapat kesesuaian yaitu mula-mula siswa disuguhkan kalimat utuh yang disertai gambar sebagai rangsangan untuk menggali bahasa siswa atau secara terstruktur, kemudian dianalisis yaitu menguraikan kalimat hingga huruf dan dilakukan penggabungan kembali menjadi kalimat utuh atau kegiatan sintesis. Sedangkan kegiatan yang dilakukan dalam membaca permulaan dengan buku, yaitu: membaca bahan bacaan secara bersama-sama dan secara bergantian. Jika siswa belum lancar membaca maka ulang kembali menggunakan media membaca tanpa buku sampai siswa tersebut menjadi terampil membaca (Tarigan, 2004)

B. Landasan Model Pembelajaran SAS

(Subana & Sunarti, 2009, pp. 178-180), menjelaskan bahwa pengembangan model pembelajaran SAS dilandasi oleh filsafat strukturalisme, psikologi gestalt, landasan pedagogik dan landasan kebahasaan, sebagai berikut:

1) Landasan filsafat strukturalisme.

Filsafat strukturalisme merupakan bahwa segala sesuatu yang ada di dunia merupakan suatu yang struktur yang terdiri atas berbagai komponen yang terorganisasikan secara teratur. Setiap komponen terdiri atas bagian yang lebih kecil, yang satu dengan yang lain saling berkaitan. Karena merupakan suatu sistem yang berstruktur, bahasa sesuai dengan pandangan dan prinsip strukturalisme.

2) Landasan psikologi Gestalt

Psikologi Gestalt merumuskan bahwa menulis mengenal sesuatu di luar dirinya melalui bentuk keseluruhan (totalitas). Penganggapan manusia terhadap sesuatu yang berada di luar dirinya mula-mula secara global, kemudian mengenali bagian-bagiannya. Makin sering seseorang mengamati suatu bentuk, makin tampak pula dengan jelas bagian-bagiannya. Penyadaran manusia atas bagianbagian dari totalitas bentuk itu merupakan proses analisis sintesis. Jadi, proses analisis sintesis dalam diri manusia adalah proses yang wajar karena manusia memiliki sifat melik (ingin tahu).

3) Landasan pedagogik

Landasan ini terdiri atas beberapa prinsip, yaitu:

(1) Mendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya serta pengalamannya. Dalam pembelajaran siswa, guru harus mampu membimbing siswa untuk mengembangkan kedua potensi itu, khususnya dalam aspek bahasa dan kebahasaan.

(2) Membimbing siswa untuk menemukan jawaban dalam memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan prinsip metode SAS yang mengemukakan bahwa mendidik pada dasarnya mengorganisasikan potensi dan pengalaman siswa.

4) Landasan linguistik Secara totalitas, bahasa adalah tuturan dan bukan tulisan. Fungsi bahasa adalah alat komunikasi maka selayaknya bila bahasa ini membentuk percakapan. Bahasa Indonesia mempunyai struktur tersendiri. Unsur bahasa dalam metode ini adalah kalimat. Karena sebagian besar penutur bahasa adalah penutur dua bahasa yaitu bahasa ibu dan bahasa Indonesia, penggunaan metode SAS dalam membaca dan menulis permulaan sangat tepat digunakan. Pembelajaran yang dianjurkan adalah analisis secara narrative artinya siswa diajak untuk membedakan penggunaan bahasa yang salah dengan yang benar, serta membedakan penggunaan bahasa baku dan bahasa tidak baku.

C. Prinsip Pengajaran Metode SAS

Puspita, et al., (2004) menyatakan bahwa, ada beberapa prinsipprinsip dalam pembelajaran menggunakan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik), Prinsip tersebut adalah :

- 1) Kalimat adalah unsur bahasa terkecil sehingga pengajaran dengan menggunakan metode ini harus dimulai dengan menampilkan kalimat secara utuh dan lengkap berupa pola-pola kalimat dasar;
- 2) Struktur kalimat yang ditampilkan harus menimbulkan konsep yang jelas dalam pikiran/pemikiran murid. Hal ini dapat dilakukan dengan menampilkannya secara berulang-ulang sehingga merangsang murid untuk mengetahui bagian-bagiannya;
- 3) Analisis terhadap struktur kalimat tersebut untuk unsur-unsur struktur kalimat yang ditampilkan;
- 4) Unsur-unsur yang ditemukan tersebut kemudian dikembalikan pada bentuk semula (sintesis). Pada taraf ini, murid harus mampu menemukan fungsi setiap unsur serta hubungannya satu dan lain sehingga kembali terbentuk unsur semula;
- 5) Struktur yang dipelajari hendaknya merupakan pengalaman bahasa murid;

D. Langkah-Langkah Pembelajaran Model SAS

(Kurniasih & Sani, 2016, p. 35), menjelaskan bahwa pada prinsipnya, model pembelajaran ini memiliki langkah operasional dengan urutan sebagai berikut,

- 1) Struktural menampilkan keseluruhan.
- 2) Analisis melakukan proses penguraian.
- 3) Sintetik melakukan penggabungan kembali pada struktural semula.

memberikan langkah-langkah pembelajaran yang lebih jelas dari model pembelajaran ini (Tarigan, 2004), yaitu:

- 1) Guru bercerita atau bertanya jawab dengan murid (disertai gambar)
- 2) Siswa membaca beberapa gambar
- 3) Siswa membaca beberapa kalimat melalui gambar
- 4) Siswa menganalisis sebuah kalimat menjadi kata
- 5) Siswa menguraikan kata menjadi suku kata
- 6) Siswa menguraikan suku kata menjadi huruf
- 7) Siswa menyintesis huruf menjadi suku kata
- 8) Siswa menggabungkan suku kata menjadi kata
- 9) Siswa menggabungkan kata menjadi kalimat semula.

Hairuddin, et al. (2007), tahapan-tahapan menyeluruh dari metode struktural analitik sintesis adalah sebagai berikut:

- 1) Kalimat menjadi kata-kata,
- 2) Kata menjadi suku-suku kata,
- 3) Suku-suku kata menjadi huruf-huruf.

Selanjutnya beliau menjelaskan teknik pelaksanaan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) adalah keterampilan peserta didik mencari huruf, suku kata-kata. Guru dan sebagian peserta didik lainnya menempelkan kata-kata yang tersusun sehingga menjadi kalimat yang berarti. Demikian seterusnya sehingga seluruh peserta didik memperoleh giliran untuk menyusun kalimat, membacanya, dan mengutipnya sebagai pelajaran keterampilan menulis. Terdapat dua langkah SAS, yaitu langkah membaca permulaan tanpa buku dan dengan buku.

Langkah-langkah membaca permulaan tanpa buku:

- 1) Guru memilih kalimat sederhana yang sering didengar dan dimainkan siswa. Contoh: ini rumah.
- 2) Guru menampilkan gambar sambil bercerita.
- 3) Membaca gambar dengan kartu kalimat
- 4) Membuat kalimat secara struktural (S)

ini rumah

- 5) Proses Analitik (A)
- 6) Mulailah peserta didik menganalisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf.

ini rumah

ini rumah

i - ni ru - ma - h

i - n - i r - u - m - a - h

- 7) Proses Sintetik (S)
- 8) Peserta didik mulai merangkai kembali huruf-huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat utuh. Misalnya:

i - n - i r - u - m - a - h
 i - ni ru - ma - h
 ini rumah
 ini rumah

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran SAS

Menurut (Tarigan, 2006, p. 13) dan (Subana & Sunarti, 2009, pp. 178-179), model pembelajaran SAS memiliki beberapa manfaat yang dianggap sebagai kelebihan dari metode ini, di antaranya sebagai berikut ini.

- 1) Metode ini sejalan dengan prinsip linguistik (ilmu bahasa) yang memandang satuan bahasa terkecil yang untuk berkomunikasi adalah kalimat. Kalimat dibentuk oleh satuan-satuan bahasa dibawahnya, yakni kata, suku kata, dan akhirnya fonem (huruf-huruf).
- 2) Metode ini mempertimbangkan pengalaman berbahasa anak. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui anak. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak.
- 3) Metode ini sesuai dengan prinsip inkuiri (menemukan sendiri). Anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri. Sikap seperti ini akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar

Sedangkan kekurangannya (Subana dan Sunarti, 2009, p. 178-179), antara lain:

- 1) Penggunaan metode SAS mempunyai kesan bahwa guru harus kreatif dan terampil serta sabar. Tuntutan semacam ini dipandang sangat sukar untuk kondisi guru dewasa ini; dan
- 2) Banyak saran yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan metode ini, yang bagi sekolah-sekolah tertentu dirasakan metode sangat sukar.

(Kurniasih & Sani, 2016, pp. 34-35), menyampaikan bahwa model pembelajaran SAS memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 4) Metode ini sebagai landasan berfikir analisi.
- 5) Dengan langkah-langkah yang diatur sedemikian rupa membuat anak mudah mengikuti prosedur dan akan dapat cepat membaca pada kesempatan berikutnya.
- 6) Berdasarkan landasan linguistic metode ini akan menolong anak menguasai bacaan dengan lancar.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Metode SAS mempunyai kesan bahwa pengajar harus kreatif dan terampil serta sabar.
- 2) Tuntutan semacam ini dipandang sangat sukar untuk kondisi pengajar saat ini.
- 3) Banyak sarana yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan metode ini untuk sekolah sekolah tertentu dirasa sukar.
- 4) Metode SAS hanya untuk konsumen pembelajar di perkotaan dan tidak di pedesaan.
- 5) Oleh karena agak sukar mengajarkan para pengajar metode SAS maka di sana sini metode ini tidak dilaksanakan.

Pendapat lain disampaikan oleh (Nafi'ah, 2018, pp. 64-67), yang menyebutkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran SAS, antara lain:

- 7) Metode ini sejalan dengan prinsip linguistik (ilmu bahasa) yang memandang satuan bahasa terkecil untuk berkomunikasi adalah kalimat. Kalimat dibentuk oleh satuan-satuan bahasa di bawahnya, yakni kata, suku kata, dan akhirnya fonem (huruf-huruf).

- 8) Metode ini mempertimbangkan pengalaman berbahasa anak. Oleh karena itu, pengajaran akan lebih bermakna bagi anak karena bertolak dari sesuatu yang dikenal dan diketahui. Hal ini akan memberikan dampak positif terhadap daya ingat dan pemahaman anak.
- 9) Metode ini dengan prinsip inkuiri (menemukan sendiri). Anak mengenal dan memahami sesuatu berdasarkan hasil temuannya sendiri. Sikap seperti itu akan membantu anak dalam mencapai keberhasilan belajar. Bahan ajar untuk pembelajaran permulaan dengan metode ini tampak sebagai berikut.

Ini mama
 Ini mama
 i-ni ma-ma
 i-n-i m-a-m-a
 i-ni ma-ma
 ini mama
 ini mama

Referensi:

Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Oktaviani, Rina. Dkk. (2014). *Anak Islam Gemar Membaca*. Jakarta: Eska Kids.

Mu'awwanah, Uyu. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/ MI*. Banten: LP2M IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Nafi'ah, Siti Anisatun. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tarigan, Djago. (2004). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Puspita, Linda. (2008). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

M Subana dan Sunarti. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Supriyadi, dkk. 1992. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2: Modul UT*. Jakarta: Depdikbud

Hairuddin dkk. 2007. *Tingkat Membaca Pemahaman*. Jakarta: Depdiknas.

Tarigan, Djago. (2006). *Pendidikan keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

MODEL PEMBELAJARAN *SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION DAN INTELLECTUALLY (SAVI)*

A. Definisi Model Pembelajaran SAVI

SAVI singkatan dari *Somatic, Auditory, Visualization dan Intellectually* (Huda, 2013: 284). Model pembelajaran ini menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa (Shoimin, 2014, p. 177). Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh anak berdiri dan bergerak. Akan tetapi menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera dapat berpengaruh besar terhadap pembelajaran (Sardin, 2016, p. 38).

SAVI merupakan model pembelajaran yang melibatkan gerakan, seperti gerak fisik anggota badan tertentu, berbicara, mendengarkan, melihat, mengamati, dan menggunakan kemampuan intelektual untuk berpikir, menggambarkan, menghubungkan, dan membuat kesimpulan. Menurut (Shoimin, 2014, p. 177-178), SAVI merupakan gabungan dari empat istilah atau konsep, yaitu:

- 1) *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak) bermakna gerakan tubuh (hands-on, aktivitas fisik), yakni belajar dengan mengalami dan melakukan.
- 2) *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar) bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.
- 3) *Visualization* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan
- 4) *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir) bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (minds-on). Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya.

B. Komponen-Komponen Model Pembelajaran SAVI

Menurut Meier (2002), model pembelajaran SAVI terdiri atas komponen atau unsur belajar *Somatic*, belajar *Auditory*, belajar *Visual*, dan belajar *Intellectual*. Jika keempat unsur SAVI ada dalam setiap pembelajaran, maka siswa dapat belajar secara optimal.

1) Belajar *Somatic*.

Somatic berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh-soma. Menurut (Meier, 2002, p. 92), belajar *somatic* berarti belajar dengan indra peraba, kinestetis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Belajar *somatic* berarti belajar dengan indra peraba, kinestetis, praktis melibatkan fisik dan melibatkan serta menggunakan tubuh sewaktu belajar. Menurut penelitian, tubuh dan pikiran bukan merupakan dua entitas yang terpisah, keduanya adalah satu. Intinya, tubuh adalah pikiran dan pikiran adalah tubuh. Menghalangi fungsi tubuh dalam belajar berarti kita menghalangi fungsi pikiran sepenuhnya (Meier, 2002, p. 93). Untuk merangsang hubungan pikiran dan tubuh dalam pembelajaran matematika, maka perlu diciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu.

2) Belajar *Auditory*.

Belajar *Auditory* berarti belajar dengan melibatkan kemampuan *auditory* (pendengaran). Ketika telinga menangkap dan menyimpan informasi *Auditory*, beberapa area penting di otak menjadi aktif (Meier, 2002, p. 93). Dengan merancang pembelajaran matematika yang menarik saluran *Auditory*, guru dapat melakukan tindakan seperti mengajak siswa membicarakan materi apa yang sedang dipelajari. Siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari penjelasan guru. Dalam hal ini siswa diberi pertanyaan oleh guru tentang materi yang diajarkan.

3) Belajar *Visual*.

Ketajaman Visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah bahwa di otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi Visual dari pada semua indra yang lain (Meier, 2002, p. 94). Belajar Visual adalah belajar dengan melibatkan kemampuan Visual (penglihatan), dengan alasan bahwa di otak terdapat lebih banyak perangkat memproses informasi Visual dari pada indra yang lain.

4) Belajar *Intellectual*.

Yang dimaksud dengan Intellectual bukanlah pendekatan belajar yang tanpa emosi, tidak berhubungan, rasionalitas, akademis, dan terkotak-kotak. Intellectual menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Intellectual adalah bagian dari merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna (Meier, 2002: 99).

C. Prinsip Dasar Model Pembelajaran SAVI

Meier mengungkapkan bahwa manusia memiliki empat dimensi yaitu tubuh/ somatic, pendengaran/ auditory, penghilatan/ visual, dan pemikiran/ intelektual. Dikarenakan pendekatan SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan Accelerated Learning. Meier mengungkapkan prinsip-prinsip dasar pembelajaran SAVI antara lain (Meier, 2002, p. 54-55):

1) Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh.

Belajar tidak hanya menggunakan otak (sadar, rasional), tetapi juga melibatkan seluruh tubuh dan pikiran dengan segala emosi, indera dan sarafnya.

2) Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi.

Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh peserta didik melainkan sesuatu yang dicipta oleh peserta didik. Pembelajaran terjadi ketika seorang peserta didik memadukan pengetahuan dan keterampilan baru dan pola interaksi elektronika baru di dalam sistem otak atau tubuh secara menyeluruh.

3) Kerjasama membantu proses.

Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial, kita biasanya belajar lebih banyak berinteraksi dengan kawan-kawan dari pada yang kita pelajari dengan cara lain dimanapun. Persaingan diantara peserta didik memperlambat pembelajaran akan tetapi kerjasama diantara mereka dapat mempercepat suatu komunitas belajar selau lebih baik hasilnya dari pada beberapa individu yang belajar sendiri.

4) Pembelajaran langsung pada banyak tingkatan secara simultan.

Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada satu waktu secara linier, melainkan menyerap banyak hal sekaligus. Pembelajaran yang baik dengan melibatkan banyak orang pada tingkatan secara simultan (sadar, dan bawah sadar, mental dan fisik). Dan memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indera, jalan dalam sistem total otak atau tubuh seseorang.

5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri (dengan umpan balik).

Belajar paling baik adalah belajar dalam konteks. Hal-hal yang dipelajari secara terpisah akan sulit di ingat dan mudah menguap. Pengalaman yang nyata/konkrit dapat menjadi guru yang jauh lebih baik dari pada sesuatu yang masih berupa hipotesa dan abstrak, asalkan di dalamnya tersedia peluang untuk terjun langsung secara total, mendapatkan umpan balik, meneruskan dan menerjunkan kembali.

6) Emosi dan dapat membantu pembelajaran.

Perasaan menentukan kualitas dan juga kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif menghalangi sampainya hasil belajar dan perasaan positif mempercepat berhasilnya tujuan belajar. Belajar yang penuh

tekanan, menyakitkan tidak dapat mengungguli prosentase hasil belajar yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, santai dan menarik hati.

7) Otak citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Sistem saraf manusia lebih baik merupakan prosesor citra dari pada prosesor kata. Gambar konkrit jauh lebih mudah ditangkap dan disimpan dari pada abstraksi verbal, menterjemahkan abstraksi verbal menjadi berbagai jenis gambaran konkrit akan membuat abstraksi itu lebih cepat dipelajari dan lebih mudah di ingat.

D. Strategi Pelaksanaan Model Pembelajaran SAVI

Strategi yang digunakan dalam pelaksanaan metode SAVI ini sebagai berikut:

1) Belajar akan Efektif dalam Keadaan “*Fun*” (menyenangkan)

Salah satu teori tentang otak yang banyak dikupas dalam pendidikan adalah apa yang disebut Dave Meier dalam bukunya, *The Accelerated Learning Hand Book*, sebagai Teori Otak Triune. Teori ini menyatakan bahwa otak manusia terdiri dari tiga bagian, yaitu otak reptile, otak tengah (sistem limbik), dan otak berpikir (neokorteks). Jika perasaan peserta didik dalam pembelajaran positif (gembira, senang), maka pikiran peserta didik akan “naik tingkat” dari otak tengah ke neokorteks (otak berpikir). Inilah yang dimaksud dengan belajar akan efektif. Sebaliknya, manakala perasaan peserta didik dalam keadaan negatif (tegang, takut) sebagaimana yang dikisahkan pada awal tulisan ini Pembelajaran Meliteristik maka pikiran peserta didik akan “turun tingkat” dari otak tengah menuju otak reptile. Pada situasi ini belajar tidak akan berjalan dengan lancar atau bahkan berhenti sama sekali.

Banyak gaya yang bisa dipilih untuk belajar secara efektif, diantaranya (Susilo, 2006, p. 153-154):

- (1) Bermain dengan kata, misalnya tebak kata, nama daerah dan sebagainya;
- (2) Bermain dengan pertanyaan, misalnya: dengan memancing keingintahuan dengan berbagai pertanyaan, setiap kali muncul pertanyaan kejar dengan jawaban, sehingga didapatkan hasil yang paling akhir/ kesimpulan;
- (3) Bermain dengan gambar, misalnya: membuat gambar, merancang atau melihat gambar;
- (4) Bermain dengan musik, misalnya: mengubah kalimat ke dalam intonasi musik.

2) Belajar adalah Berkreasi, Bukan Mengonsumsi

Sudah bukan waktunya peserta didik belajar dengan disuapi, akan tetapi ia harus mencari dan menciptakan sendiri. Pembelajaran harus berpusat pada siswa, bukan berpusat pada guru. Oleh karena itu, pada saat merancang pembelajaran, guru harus memikirkan apa yang akan dilakukan peserta didik, bukan apa yang dilakukan oleh guru. Apabila guru masih mempertahankan pembelajaran konsumtif dengan metode unggulannya ceramah, maka kemampuan siswa menurut Winarno Surakhmad, akan sedikit lebih tinggi dari kemampuan seekor monyet yang pandai. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip mengajar yaitu menyampaikan pengetahuan kepada siswa agar menjadi manusia yang tahu, memahami dan mengaplikasikan ilmunya dengan berprilaku positif berpegang pada konsepsi akademik, menanamkan persaingan antara siswa secara obyektif, dan menguasai kelas (Thoifuri, 2008: 5).

3) Belajar yang baik itu bersifat sosial

Belajar dalam suatu kelompok kecil akan lebih bermanfaat dibandingkan dengan belajar dalam individual (sendiri). Banyak riset yang membuktikan bahwa keefektifan belajar dalam suatu kelompok membuahkan hasil yang signifikan, bahkan keberhasilannya berlipatlipat jika dilakukan secara berkelompok daripada belajar secara individual.

4) Belajar yang Baik Juga Bersifat Multi Inderawi

Banyak gaya belajar yang dipilih oleh peserta didik, yang disesuaikan dengan situasi dan kondisinya. Kita tidak dapat memaksakan suatu gaya belajar yang bukan gayanya kepada seorang siswa. Setidaknya ada tiga gaya belajar yang umum yang banyak dipilih oleh seseorang, yaitu gaya visual, gaya auditorial dan

gaya kinestetik. Dengan melibatkan seluruh indera dalam pembelajaran, semua gaya belajar itu akan terlayani. Kalau semua peserta didik terlayani dengan baik, maka belajar akan berjalan efektif.

5) Belajar terbaik adalah dalam keadaan Alfa

Otak manusia bekerja pada gelombang atau frekuensi tertentu, layaknya stasiun televisi dan gelombang radio. Ketika kita dalam keadaan terjaga atau sadar penuh, otak bekerja pada gelombang Beta. Manakala kita sedang waspada relaks, otak bekerja pada gelombang Alfa. Otak kita akan bekerja pada gelombang Theta jika kita mengangguk atau hampir tertidur. Dan pada saat tertidur pulas, otak kita akan bekerja pada frekuensi Delta. Mengapa belajar terbaik itu pada frekuensi Alfa? Karena sebagian besar memori kita disimpan dipikiran bawah sadar. Dan yang dapat menghantarkan memori kepikiran bawah sadar adalah gelombang Alfa. Lalu bagaimana mencapai kondisi Alfa?

E. Langkah-Langkah Pembelajaran Model SAVI

Menurut Rusman (2012), model pembelajaran SAVI memiliki tahapan-tahapan proses pembelajarannya, yaitu sebagai berikut:

1) Tahap persiapan.

Tahap persiapan dilaksanakan dalam kegiatan pendahuluan. Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.

2) Tahap penyampaian.

Tahap penyampaian dilaksanakan dalam kegiatan inti. Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, dan cocok untuk semua gaya belajar.

3) Tahap pelatihan.

Sama seperti tahap penyampaian, tahap pelatihan juga dilaksanakan dalam kegiatan inti. Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.

4) Tahap penampilan hasil

Tahap penampilan hasil dilaksanakan dalam kegiatan penutup. Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat.

Menurut (Suyatno, 2009, p. 65), langkah-langkah dalam menyusun kerangka perencanaan pembelajaran SAVI dapat direncanakan dan dikelompokkan dalam empat tahap yaitu: persiapan, penyampaian, pelatihan dan penampilan hasil. Kreasi apapun guru perlu dengan matang, dalam keempat tahap tersebut:

1) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

Pada tahap ini guru membangkitkan minat peserta didik, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi yang optimal untuk belajar.

Secara spesifik meliputi hal sebagai berikut:

- (1) Memberikan sugesti positif;
- (2) Memberikan pernyataan yang memberi manfaat pada peserta didik;
- (3) Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna;
- (4) Membangkitkan rasa ingin tahu;
- (5) Menciptakan lingkungan fisik yang positif;
- (6) Menciptakan lingkungan emosional yang positif;
- (7) Menciptakan lingkungan sosial positif;

- (8) Menenangkan rasa takut;
 - (9) Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar;
 - (10) Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah;
 - (11) Merangsang rasa ingin tahu peserta didik; dan
 - (12) Mengajak peserta didik ikut terlibat penuh sejak awal
- 2) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)
- Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar.
- Hal-hal yang dapat dilakukan guru:
- (1) Uji coba kolaboratif dan berbagai pengetahuan;
 - (2) Pengamatan fenomena dunia nyata;
 - (3) Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh;
 - (4) Presentasi interaktif;
 - (5) Grafik dan sarana yang presentasi berwarna-warni;
 - (6) Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar;
 - (7) Proyek belajar berdasarkan kemitraan dan berdasarkan tim;
 - (8) Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok);
 - (9) Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual; dan
 - (10) Pelatihan memecahkan masalah
- 3) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)
- Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.
- Secara spesifik, yang dilakukan guru yaitu:
- (1) Aktivitas pemrosesan peserta didik;
 - (2) Usaha aktif atau umpan balik atau renungan atau usaha kembali;
 - (3) Simulasi dunia nyata;
 - (4) Permainan dalam belajar;
 - (5) Pelatihan aksi pembelajaran;
 - (6) Aktivitas pemecahan masalah;
 - (7) Refleksi dan artikulasi individu;
 - (8) Dialog berpasangan atau kelompok;
 - (9) Pengajaran dan tinjauan kolaboratif;
 - (10) Aktivitas praktis membangun keterampilan; dan
 - (11) Mengajar balik
- 4) Tahap Penampilan Hasil (Tahap Penutup)
- Pada tahap ini hendaknya membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat.
- Hal-hal yang dapat dilakukan adalah:
- (1) Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera;
 - (2) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi;
 - (3) Aktivitas penguatan penerapan;
 - (4) Materi penguatan persepsi;
 - (5) Pelatihan terus menerus;
 - (6) Umpan balik dan evaluasi kinerja;
 - (7) Aktivitas dukungan kawan;

(8) Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung

F. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SAVI

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran SAVI sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran SAVI:

- 1) Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual;
- 2) Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya;
- 3) Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga siswa tidak cepat bosan untuk belajar matematika;
- 4) Memupuk kerjasama karena siswa yang lebih pandai diharapkan dapat membantu yang kurang pandai;
- 5) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif;
- 6) Mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa;
- 7) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa;
- 8) Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik;
- 9) Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya; dan
- 10) Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Model ini menuntut adanya guru yang kreatif sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh;
- 2) Penerapan pendekatan ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhannya;
- 3) Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran saat itu;
- 4) Pendekatan SAVI masih tergolong baru, sehingga banyak pengajar guru yang belum mengetahui pendekatan SAVI tersebut; dan
- 5) Pendekatan SAVI ini cenderung kepada keaktifan siswa, sehingga untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan kurang, menjadikan siswa itu tidak percaya diri.

Referensi:

- Meier, Dave. (2002). *The Accelerated Learning Hand Book. Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Penelitian*. Bandung: Kaifa.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Susilo, M. Joko. (2006). *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta: Pinus.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Thoifuri. (2008). *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: RaSAIL Media Group.

MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*

A. Definisi Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna. Model pembelajaran ini cocok dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Model pembelajaran *scramble* adalah salah satu permainan bahasa yang pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan untuk menarik minat belajar anak (Soeparno, 1998, p. 60).

Model pembelajaran *scramble* juga merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya sudah diacak terlebih dahulu (Suyatno, 2009, p. 43). Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata (Shoimin, 2014: 166).

Model pembelajaran *scramble* dapat melatih siswa untuk berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal (Shoimin, 2014, p. 167).

Sesuai dengan sifat jawabannya, *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni:

- 1) *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu;
- 2) *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat kata-kata acak, bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar; dan
- 3) *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat dipergunakan untuk melatih peserta didik berkreasi dalam menyusun kata, kalimat atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal (Solihatini & Raharjo, 2007, p. 40). Model pembelajaran ini memudahkan siswa untuk menemukan jawaban, mengerjakan soal sehingga semua siswa terlibat secara aktif serta mendorong pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Adapun manfaat menerapkan model pembelajaran *scramble* ini, antara lain:

- 1) Manfaat bagi peserta didik, antara lain (Sugiarta, 2012):
 - (1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri;
 - (2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa;
 - (3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok; dan

- (4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 2) Manfaat bagi guru, antara lain (Suryanta et al., 2014):
- (1) Memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep siswa; dan
 - (2) Hendaknya menggunakan model-model inovatif dalam setiap pembelajaran, sehingga siswa akan merasa lebih tertarik dan terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Scramble*

Menurut (Suyatno, 2009, p. 115), model pembelajaran *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok;
- 2) Guru membuat kartu soal sesuai materi ajar;
- 3) Membuat kartu jawaban dengan diacak;
- 4) Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal;
- 5) Guru menyajikan materi ajar kepada siswa;
- 6) Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban pada masing-masing kelompok;
- 7) Siswa berkelompok mengerjakan kartu soal;
- 8) Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal; dan
- 9) Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Sejalan dengan itu, Terdapat juga fase-fase pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* yang dijelaskan menurut (Mulyati, 2015, p. 12) sebagai berikut:

| No | Fase | Tingkah Laku Guru | Langkah-Langkah <i>Scramble</i> |
|----|--|--|---|
| 1 | Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberi motivasi kepada siswa tentang perlunya mempelajari materi ini |
| 2 | Fase 2 Menyajikan informasi | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan | Guru menyampaikan materi |
| 3 | Fase 3 Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas mereka | Guru membagikan lembar soal tersebut dan memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakannya |
| 4 | Fase 4 Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing - masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya | Guru menyuruh salah satu siswa maju kedepan mempresentasikan pekerjaannya |
| 5 | Fase 5 Memberikan penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok | Guru memberikan point bagi siswa yang menjawab benar dan bagi siswa |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | yang menjawab salah guru memberi motivasi agar tidak putus asa |
|--|--|--|--|

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

Menurut Suyatno (2009: 76), model pembelajaran *scramble* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya; Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama; Setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi; Setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; dan Setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif, sehingga dalam teknik ini, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya;
- 2) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan;
- 3) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, metode *Scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok;
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan;
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Adapun kekurangannya (Suyatno, 2009, p. 76), antara lain:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar;
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan;
- 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikan oleh guru;
- 4) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh.

Referensi:

- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Soeparno. (1998). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Solihatin dan Raharjo. (2007). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pustaka Jaya.
- Sugiarta, Kadek. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X1 Sma Saraswati Singaraja Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Universitas Negeri Gorontalo*.
- Suryanta, I Made dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sd Gugus Yos Sudarso. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka.

MODEL PEMBELAJARAN *SILENT DEMONSTRATION*

A. Definisi Model pembelajaran *Silent Demonstration*

Model pembelajaran *silent demonstration* menurut arti katanya, demonstrasi berarti suatu penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Sedangkan bisu dapat diartikan membisu atau diam saja. Jadi, dari pengertian kata demi kata tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa demonstrasi bisu itu adalah suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru ketika sedang mengajar materi yang berjeniskan prosedur atau langkah demi langkah dengan mendemonstrasikan prosedur sebisu mungkin. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk menjadi siap siaga secara mental.

Menurut Silberman (2009) *silent demonstration* adalah strategi yang digunakan ketika mengajar jenis prosedur langkah demi langkah, dengan mendemonstrasikan prosedur sebisu mungkin maka dapat mendorong peserta didik untuk menjadi siap siaga secara mental. Metode *silent demonstration* merupakan strategi yang dapat digunakan untuk mengajar langkah-langkah suatu prosedur secara diam atau bisu, strategi ini dapat digunakan dengan baik untuk mengajarkan ketrampilan atau materi-materi yang menuntut kerja psikomotorik. (Zaini, et al 2008, p. 79)

Penerapan model pembelajaran *silent demonstration*, menjadikan guru tidak sentral dalam proses pembelajaran, akan tetapi siswa dituntut untuk memaksimalkan aktivitas belajar. Dalam metode ini siswa dihadapkan pada situasi dimana siswa dituntut aktif dan siap secara fisik maupun mental. Dengan demikian suasana dalam pembelajaran akan lebih menyenangkan, tidak membosankan namun tetap tidak menyimpang dari tujuan tercapainya kompetensi. Dalam pembelajaran ini siswa dibentuk berpasangan, siswa melakukan diskusi terhadap apa yang mereka saksikan dan beberapa siswa ditunjuk untuk menjelaskan apa yang sudah didemonstrasikan. Dari garis besar tersebut, maka diharapkan aktivitas belajar siswa dapat meningkat sehingga kompetensi dapat tercapai.

Model pembelajaran *silent demonstration* adalah metode hening dalam melakukan aktivitas. Metode ini seperti halnya metode cara diam, Metode ini mengharuskan pembelajaran memanfaatkan sumber-sumber yang ada dalam diri mereka: struktur kognitif, pengalaman, emosi, wawasan atau latar belakang pengetahuan. Metode ini dilakukan dengan cara pengajar tidak banyak berbicara atau diam. Setelah memberikan beberapa petunjuk yang di perlukan lebih banyak diam dan para peserta didik bekerja. Sikap diam ini memang sulit dilakukan karena selalu ada pertanyaan dari peserta didik. Sikap diam dalam metode ini dianggap sebagai sikap positif agar peserta didik dapat mandiri dan tidak selalu menunggu pengajar (Iskandarwassid, 2008: 65).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Silent demonstration*

(Istarani, 2011, pp. 216-217), menjelaskan langkah-langkah dalam model pembelajaran *silent demonstration* sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam demonstrasi.
- 2) Guru menentukan langkah-langkah yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.
- 3) Mintalah siswa untuk memperhatikan guru dalam mengerjakan langkah-langkah yang telah ditentukan sebelumnya. Lakukan dengan penjelasan atau komentar yang seminim mungkin.
- 4) Bentuklah siswa menjadi berpasangan. Mintalah masing-masing pasangan untuk mendiskusikan apa yang mereka saksikan dari demonstrasi yang telah dilakukan guru.
- 5) Guru meminta beberapa orang untuk menjelaskan apa yang guru lakukan. Kemudian guru mengomentari apa yang siswa jelaskan. Jika siswa masih kesulitan untuk menjelaskan apa yang guru demonstrasikan, ulangi lagi demonstrasi tersebut.

- 6) Beri kesempatan masing-masing pasangan untuk mempraktikkan langkah-langkah yang telah didemonstrasikan guru.
- 7) Akhiri dengan memberi tantangan kepada siswa untuk melakukan percobaan langkah-langkah yang telah di demonstrasikan sebelumnya dari awal sampai akhir.

Menurut (Suprijono, 2012, p. 115) dalam pelaksanaan metode *Silent demonstration* atau demonstrasi bisu terdapat beberapa langkah:

- 1) Tentukan prosedur atau langkah-langkah yang akan diajarkan pada siswa.
- 2) Mintalah kepada siswa untuk memerhatikan guru mengerjakan prosedur tertentu. Lakukan dengan penjelasan atau komentar yang seminim mungkin. Tugas guru adalah memberikan gambaran visual tentang prosedur tersebut. Jangan terlalu berharap siswa akan banyak mengingat apa yang dikerjakan oleh guru. Dalam kesempatan ini guru hanya dituntut untuk membangun kesiapan belajar siswa.
- 3) Bentuk siswa menjadi pasangan-pasangan. Demonstrasikan lagi bagian pertama dari prosedur, usahakan tidak terlalu banyak memberi penjelasan. Minta masing-masing pasangan untuk mendiskusikan apa yang mereka saksikan dari demonstrasi guru.
- 4) Minta beberapa siswa untuk menjelaskan apa yang mereka saksikan. Jika siswa masih kesulitan, ulangi lagi proses demonstrasi. Komentari observasi yang benar.
- 5) Akhiri dengan memberi tantangan kepada siswa untuk melakukan prosedur dari awal sampai akhir.

Menurut (Silberman, 2009, p. 225) prosedur pelaksanaan metode *silent demonstration* adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan prosedur berbagai langkah yang akan dipelajari peserta didik. Prosedur mungkin mencakup sebagian berikut ini: menggunakan aplikasi komputer, menggunakan perlengkapan lab, mengoperasikan mesin, memberikan bantuan pertama, memecahkan problem matematis, meneliti materi referensi, menggambarkan dan ekspresi artistik lain, memperbaiki alat-alat, mengaplikasikan prosedur akuntansi dll.
- 2) Perintahkan kepada peserta didik untuk menyaksikan guru melakukan seluruh prosedur. Lakukan dengan sedikit atau tanpa penjelasan dan komentar tentang apa yang sedang didemonstrasikan. Berilah peserta didik pengambil visual gambar besar atau seluruh pekerjaan. Jangan melakukan pengulangan, pada tahap ini guru semata-mata sedang membangun kesiapan untuk belajar.
- 3) Bentuk pasangan, demonstrasikan bagian pertama prosedur, dengan sedikit atau tanpa penjelasan dan komentar. Perintahkan kepada peserta didik untuk mendiskusikan satu sama lain apa yang mereka amati. Cari relawan untuk menjelaskan apa yang telah dilakukan oleh guru. Jika peserta didik mempunyai kesulitan, demonstrasikan lagi dan akuilah observasi yang benar.
- 4) Pasangan berlatih satu sama lain bagian pertama dari prosedur, ketika dikuasai, maka mulailah dengan demonstrasi bisu terhadap bagian prosedur berikutnya, yang diikuti latihan berpasangan.
- 5) Akhiri dengan menantang peserta didik untuk melakukan seluruh prosedur tanpa bantuan apapun.

Menurut (Zaini, et al., 2008, p. 79) langkah-langkah pelaksanaan *silent demonstration* adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan prosedur atau langkah-langkah yang akan diajarkan kepada peserta didik. Prosedur dapat berhubungan dengan: cara aplikasi komputer, penggunaan alat-alat laboratorium, menjalankan mesin, memberi pertolongan pertama pada kecelakaan, memecahkan problem matematika, mereparasi peralatan, dll.
- 2) Peserta didik diminta untuk memperhatikan guru dalam mengerjakan prosedur. Prosedur dilakukan dengan komentar seminim mungkin. Tugas guru hanya memberikan gambaran secara visual tentang prosedur. Jangan terlalu berharap peserta didik akan banyak mengingat apa yang dikerjakan guru. Dalam kesempatan ini guru hanya dituntut untuk membangun kesiapan belajar peserta didik.

- 3) Bentuk peserta didik menjadi pasangan. Demonstrasikan lagi bagian pertama dari prosedur, usahakan tidak terlalu banyak memberi penjelasan. Minta masing-masing pasangan untuk mendiskusikan apa yang mereka saksikan dari demonstrasi guru.
- 4) Minta beberapa orang untuk menjelaskan apa yang dilakukan guru. Jika peserta didik masih mengalami kesulitan, ulangi lagi demonstrasi tersebut, komentari observasi yang benar.
- 5) Beri kesempatan masing-masing pasangan untuk mempraktikkan prosedur. Jika sukses, lanjutkan dengan demonstrasi bisu untuk bagian selanjutnya.
- 6) Akhiri dengan memberi tantangan kepada peserta didik untuk melakukan prosedur dari awal sampai akhir.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Silent demonstration*

Model pembelajaran *Silent* mempunyai kelebihan dan kelemahan seperti halnya model pembelajaran yang lainnya. Menurut (Suprijono, 2012, pp. 115-116), kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *silent demonstration* antara lain:

1) Kelebihan, meliputi:

- (1) Peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung.
- (2) Belajar dapat dilakukan dalam situasi kehidupan nyata
- (3) Kegiatan belajar dilakukan dalam suasana gembira dan partisipatif.
- (4) Dapat mendorong tumbuhnya kreativitas peserta didik dalam menyusun dan memperagakan bahan belajar serta dalam mengembangkan metode ini.

2) Kelemahannya, antara lain:

- (1) Memerlukan kemampuan dalam menyusun bahan belajar.
- (2) Membutuhkan pendidik yang mahir dalam penyusunan bahan belajar dan alat bantu untuk penyajiannya.
- (3) Cenderung mengarahkan pikiran peserta didik kepada pola yang dilakukan pendidik.
- (4) Waktu kegiatan belajar dapat melebihi waktu yang telah ditentukan.

Menurut (Zaini et al., 2008, p. 83), kelebihan model pembelajaran *silent demonstration* antara lain:

- 1) Memecahkan problem matematika.
- 2) Mendorong siswa tetap menjaga perhatian
- 3) Mengajarkan siswa bagaimana cara mempraktekkan sesuatu
- 4) Dengan cara praktek materi yang disampaikan lebih lama diingat siswa, dan dapat dipahami siswa dengan baik, sehingga hasil belajar siswa lebih dapat ditingkatkan.

Menurut (Roestiyah, 2008, p. 85), kelemahan strategi *silent demonstration* adalah sebagai berikut:

- 1) Bila waktu tidak tersedia dengan cukup, maka demonstrasi akan berlangsung terputus-putus atau dijalankan tergesa-gesa.
- 2) Dalam demonstrasi bila siswa tidak diikutsertakan, maka proses demonstrasikan akan kurang dipahami oleh siswa, sehingga kurang berhasil adanya demonstrasi itu.

Menurut (Istarani, 2011, p. 216), kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *silent demonstration* antara lain:

1) Kelebihan, meliputi:

- (1) Siswa lebih menguasai materi secara mendalam, sebab ia bukan hanya sekedar memahami materi akan tetapi dapat juga mempraktekkan atau mendemonstrasikannya.
- (2) Pembelajaran akan lebih menarik sebab melibatkan seluruh anggota tubuh siswa.
- (3) Siswa akan lebih tertantang sebab ia harus mampu mempraktekkan ilmu yang diketahui.
- (4) Untuk melatih siswa dalam mengerjakan sesuatu secara baik dan benar.
- (5) Meningkatkan keberanian dalam mengerjakan sesuatu.
- (6) Siswa memiliki keterampilan sesuai dengan yang di praktekkannya.

- (7) Meningkatkan kerjasama diantara siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Kelemahan, meliputi:
- (1) Menggunakan waktu yang relative lama.
 - (2) Adakalanya media yang dipraktekkan atau didemonstrasikan kurang tersedia dengan baik.
 - (3) Topik yang dipraktekkan kurang diatur secara baik sehingga merumitkan siswa dalam mempraktekkannya.
 - (4) Imajinasi siswa kurang terlatih dalam mempraktekkan materi yang diajarkan, karena jarang sekali guru melakukan hal ini. Tidak semua siswa diberikan kesempatan untuk mempraktekkannya.

Referensi:

- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada.
- Iskandarwassid. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silberman, Melvin L. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Alih bahasa: Raisul Muttaqien). rev.ed. Bandung: Nusamedia.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam. (2008). *Srategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development).

MODEL PEMBELAJARAN *SMALL GROUP DISCUSSION*

A. Definisi Model Pembelajaran *Small Group Discussion*

Model pembelajaran *small group discussion* adalah proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Ismail, 2008, pp. 87-89). Model pembelajaran ini juga berarti proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara global dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran yang sudah tertentu melalui tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat atau pemecahan masalah (Hasibuan dan Moedjiono, 2000, p. 20).

Menurut (Ismail, 2008, p. 88) Metode Pembelajaran *Small group discussion* adalah proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Metode Pembelajaran *Small group discussion* juga berarti proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara global dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran yang sudah tertentu melalui tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat atau pemecahan masalah.

Menurut (Majid, 2013, pp. 201-202), model pembelajaran *small group discussion* dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa. Langkah awal yang dilakukan adalah guru menyajikan masalah secara umum kemudian masalah umum tersebut dibagi-bagi menjadi sub-sub masalah yang akan dipecahkan oleh siswa. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Menurut (Harmin & Toth, 2012, p. 9) fokus pada suatu diskusi kelompok kecil dapat digunakan untuk mengasah aktivitas belajar siswa.

Menurut (Jumanta, 2016, pp. 82-83) Metode Pembelajaran *Small group discussion* akan memberikan hasil yang maksimal apabila dipersiapkan secara serius, dan memenuhi kriteria pelaksanaan model pembelajaran *small group discussion*. Hal-hal yang harus dipersiapkan antara lain:

- 1) Memilih topik diskusi
- 2) Menyiapkan informasi awal Memberi penjelasan dan arahan yang jelas tentang tata cara diskusi, tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana cara mencapai tujuan tersebut, cara menyampaikan pendapat, dan apa yang harus dilakukan bila mengalami hambatan di dalam menyelesaikan masalah. Pemberian penjelasan awal dapat dilakukan guru menggunakan power point, video, atau alat bantu lainnya.
- 3) Mempersiapkan diri sebagai pemimpin diskusi Guru harus mempersiapkan diri menjadi narasumber, motivator, pemberi penjelasan, mengajukan pertanyaan yang memotivasi siswa, dan memahami kesulitan siswa. Guru harus menguasai dengan baik permasalahan seputar topik diskusi ketika siswa mengalami masalah guru siap membantu.
- 4) Menetapkan besarnya anggota kelompok Idealnya jumlah anggota kelompok kecil adalah 4 orang. Jika jumlah ini tidak memungkinkan karena alasan jumlah siswa di kelas tidak habis dibagi empat, jumlah anggota kelompok terdiri dari 5 orang masih cukup bagus.
- 5) Menata ruang dan tempat duduk Sebaiknya, di dalam diskusi kelompok semua anggota duduk berhadapan. Ini dilakukan untuk menjalin kekompakan antar anggota kelompok. Kerja sama menjadi efektif apabila siswa duduk saling berhadapan. Setiap kelompok harus terpisah satu dengan yang lainnya agar tidak saling mengganggu.

Metode Pembelajaran *Small group discussion* yang harus diperhatikan antara lain : pemilihan topik diskusi, persiapan informasi awal, persiapan diri sebagai pemimpin diskusi, penentuan jumlah anggota kelompok, dan penataan ruang serta tempat duduk. Apabila indikator tersebut tercapai maka pembelajaran akan berhasil.

(Sudjana, 2005, pp. 32-35) mengatakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan *small group discussion*, maka posisi dan peran guru harus menempatkan diri sebagai:

- 1) Pemimpin belajar, artinya merencanakan, mengorganisasi, melaksanakan dan mengontrol kegiatan belajar peserta didik
- 2) Fasilitator belajar artinya memberikan kemudahan-kemudahan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya misal, menyediakan sumber dan alat belajar, menyediakan waktu belajar yang cukup, memberi bantuan, menunjukkan jalan keluar pemecahan masalah, menengahi perdebatan pendapat dan sebagainya.
- 3) Moderator belajar artinya sebagai pengatur arus belajar peserta didik, guru menampung persoalan yang diajukan oleh peserta didik dan mengembalikan lagi persoalan tersebut kepada di lain, untuk dijawab dan dipecahkan. Jawaban tersebut dikembalikan kepada penannya atau kepada kelas untuk dinilai benar salahnya.
- 4) Motivator belajar sebagai pendorong agar peserta didik mau melakukan kegiatan belajar
- 5) Evaluator artinya sebagai penilai yang obyektif dan komprehensif, guru berkewajiban memantau, mengawasi, proses belajar peserta didik dan hasil belajar yang dicapainya.

B. Tujuan Metode *Small Group Discussion*

(Hamalik, 2008, p. 243) menyebutkan bahwa model *small group discussion* bertujuan untuk memaksimalkan potensi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga belajar menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan. Adapun tujuan dari metode *small group discussion* sebagai metode belajar aktif kelompok adalah:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalaminya;
- 2) Berbuat sendiri
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual
- 5) Memupuk sikap kekeluargaan, musyawarah dan mufakat
- 6) Membina kerjasama antara sekolah, masyarakat, guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan
- 7) Pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme
- 8) Pembelajaran menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dengan dinamika.

(Suryobroto, 1999, p. 180), mengatakan bahwa *small group discussion* mengandung tujuan yang ingin dikembangkan. Tujuan diskusi atau *small group discussion* antara lain :

- 1) Agar siswa berbincang-bincang untuk memecahkan masalah-masalah sendiri.
- 2) Agar siswa berbincang-bincang mengenai masalah-masalah apa saja yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari, dengan kehidupan mereka di sekolah, dengan sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar mereka dan sebagainya.
- 3) Agar siswa berbincang-bincang mengenai pelajaran di kelas dengan maksud saling mengoreksi pemahaman yang mereka atas pelajaran yang diterimanya, agar masing-masing anggota memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Menurut Surjadi tujuan pembelajaran kelompok adalah untuk menyatakan pendapat dan memperoleh informasi tentang topik yang menjadi perhatian; belajar dari anggota kelompoknya (Surjadi, 1983: 47), yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemimpin

- (1) Membantu menentukan topik yang menarik perhatian
 - (2) Mendorong anggota kelompok melakukan penelitian mandiri sebelum diskusi dilaksanakan
 - (3) Mempersilakan ruangan; kursi ditempatkan di sekeliling meja hingga para anggota saling berhadapan
 - (4) Mempersiapkan pertanyaan sebelum pertemuan untuk membuka diskusi
 - (5) Menjelaskan masalah, isu atau topik yang akan didiskusikan
 - (6) Menyarankan/mengajukan tujuan diskusi
 - (7) Menyodorkan outline tentatif untuk diikuti kelompok
 - (8) Mempersilakan kelompok bereaksi kepada outline itu
 - (9) Mempersilakan anggota kelompok mengajukan pendapat tentang yang didiskusikan itu
 - (10) Menjaga agar diskusi itu tetap sesuai dengan outline, kecuali apabila mayoritas anggota kelompok menunjukkan kehendak untuk menyimpang dari outline
 - (11) Mengusahakan agar keikutsertaan / partisipasi para anggota merata atau seimbang
 - (12) Menahan diri untuk tidak berpidato
 - (13) Menyampaikan rangkuman bila diperlukan selama diskusi berlangsung dan juga pada saat penutupannya
 - (14) Mengusulkan studi lebih lanjut atau tindakan yang perlu dilakukan
 - (15) Mengevaluasi pengalaman belajar kelompok.
- 2) Anggota kelompok
- (1) Membantu menentukan topik untuk didiskusikan
 - (2) Mempelajari bahan yang tepat sebelum diskusi dilaksanakan
 - (3) Membantu merumuskan tujuan dan prosedur diskusi
 - (4) Memikirkan dalam-dalam tentang topik yang akan didiskusikan
 - (5) Mendengarkan dengan baik pendapat anggota lain
 - (6) Menghubungkan pengertian dengan pengalaman sebelumnya
 - (7) Mengembangkan pendapat atas pendapat orang / anggota lain
 - (8) Menerima dan mendorong anggota lain sebagai individu yang berharga
 - (9) Menolong anggota lain untuk memahami apa yang sedang dibicarakan
 - (10) Memelihara keikutsertaan yang merata/seimbang bagi setiap anggota
 - (11) Menyumbangkan informasi atau pendapat yang selaras/berhubungan dengan topik
 - (12) Mengidentifikasi gagasan baru dan mengintegrasikannya ke dalam pikiran
 - (13) Menerangkan bidang perhatian/minat yang penting
 - (14) Menentukan bagaimana informasi itu dimanfaatkan/ dipergunakan atau studi lebih lanjut apa yang perlu dilakukan
 - (15) Membantu mengevaluasi pengalaman belajar kelompok
- (Zaini et al., 2008, pp.117-118), mengatakan bahwa *small group discussion* bertujuan untuk:
- 1) Membantu peserta didik belajar berfikir dari sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberi mereka praktek berpikir.
 - 2) Membantu peserta didik mengevaluasi logika serta bukti-bukti bagi posisi dirinya atau posisi yang lain
 - 3) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk memformulasikan penerapan suatu prinsip.
 - 4) Membantu peserta didik menyadari akan suatu problem dan menformulasikannya dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan atau ceramah.
 - 5) Menggunakan bahan-bahan dari anggota lain dalam kelompoknya
 - 6) Memperoleh penerimaan bagi informasi atau teori yang mengkomuniteri cerita rakyat atau kepercayaan peserta didik terdahulu

- 7) Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih jauh
- 8) memperoleh feedback yang cepat tentang seberapa jauh suatu tujuan tercapai.

C. Unsur-Unsur Model Pembelajaran *Small group discussion*

Menurut (Lie, 2005, pp. 32-35), model *small group discussion* sebagaimana pembelajaran berbasis kelompok yang lain memiliki unsur-unsur yang saling terkait, diantaranya:

- 1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*).
Ketergantungan positif ini bukan berarti siswa bergantung secara menyeluruh kepada siswa lain. Jika siswa mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal itu tidak bisa dinamakan ketergantungan positif.
- 2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*)
Metode *small group discussion* menuntut adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberi balikan tentang prestasi belajar anggota-anggotanya sehingga mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota. Dalam Metode *cooperative learning* tipe *small group discussion*, siswa harus bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.
- 3) Tatap muka (*face to face interaction*)
Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling tatap muka sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama dengan teman. Interaksi semacam itu memungkinkan anak-anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan karena siswa sering merasa lebih mudah belajar dari sesamanya dari pada dari guru.
- 4) Ketrampilan Sosial (*Social Skill*)
Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial yakni kepemimpinan (*leadership*), membuat keputusan (*decision making*), membangun kepercayaan (*trust building*), kemampuan berkomunikasi dan ketrampilan manajemen konflik (*management conflict skill*). Ketrampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.
- 5) Proses Kelompok (*Group Processing*)
- 6) Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan. 21

D. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Small group discussion*

Ada beberapa prinsip belajar dalam model *small group discussion* yang dapat menunjang tumbuhnya cara siswa belajar aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan, yaitu (Ahmadi & Supriyono, 2004, pp. 213-216):

- 1) Stimulasi belajar
Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal/bahasa, visual, auditif, taktik, dan lain-lain. Ada dua cara yang mungkin membantu para siswa agar pesan tersebut mudah diterima. Cara pertama perlu adanya pengulangan sehingga membantu siswa dalam memperkuat pemahamannya. Cara kedua adalah siswa menyebutkan kembali pesan yang disampaikan guru kepada siswa.
- 2) Perhatian dan motivasi

Perhatian dan motivasi merupakan prasyarat utama dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa, seperti gambar, foto, diagram, dan lainlain. Sedangkan motivasi belajar bisa tumbuh dari dua hal, yakni tumbuh dari dalam dirinya sendiri dan tumbuh dari luar dirinya.

3) Respons yang dipelajari

Keterlibatan atau respons siswa terhadap stimulus guru bisa meliputi berbagai bentuk seperti perhatian, proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar seperti memecahkan masalah, mengerjakan tugastugas yang diberikan guru, menilai kemampuan dirinya dalam menguasai informasi, melatih diri dalam menguasai informasi yang diberikan dan lain-lain.

4) Penguatan

Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Penguat belajar yang berasal dari luar diri seperti nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, ganjaran, hadiah dan lain-lain, merupakan cara untuk memperkuat respons siswa. Sedangkan penguat dari dalam dirinya bisa terjadi apabila respons yang dilakukan siswa betulbetul memuaskan dirinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

5) Pemakaian dan pemindahan

Belajar dengan memperluas pembentukan asosiasi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memindahkan apa yang sudah dipelajari pada situasi lain yang serupa di masa mendatang. Asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan yang bermakna, berorientasi kepada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, memberi contoh yang jelas, pemberi latihan yang teratur, pemecahan masalah yang serupa, melakukan dalam situasi yang menyenangkan

Menurut (Silberman, 2004, p. 67), terdapat beberapa model belajar untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap secara aktif antara lain sebagai berikut:

- 1) Proses belajar satu kelas penuh; pembelajaran yang dipimpin oleh guru yang menstimulasi seluruh siswa
- 2) Diskusi kelas; dialog dan debat tentang persoalan-persoalan utama
- 3) Pengajuan pertanyaan; siswa meminta penjelasan
- 4) Kegiatan belajar kolaboratif; tugas dikerjakan secara bersama dalam kelompok kecil
- 5) Pembelajaran oleh teman sekelas; pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sendiri
- 6) Kegiatan belajar mandiri; aktivitas belajar yang dilakukan secara perorangan
- 7) Kegiatan belajar aktif; kegiatan yang membantu siswa memahami perasaan, nilai-nilai, dan sikap mereka
- 8) Pengembangan ketrampilan; mempelajari dan mempraktikkan ketrampilan, baik teknis maupun non-teknis.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Small Group Discussion*

(Ismail, 2008, pp. 87-88), mengatakan bahwa model pembelajaran *small group discussion* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil (maksimal 5 murid) dengan menunjuk ketua dan sekretaris
- 2) Berikan soal studi kasus (yang dipersiapkan oleh guru) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) & Kompetensi dasar (KD).
- 3) Instruksikan setiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban soal tersebut
- 4) Pastikan setiap anggota berpartisipasi aktif dalam diskusi
- 5) Instruksikan setiap kelompok melalui juru bicara yang ditunjuk menyajikan hasil diskusinya dalam forum kelas

- 6) Klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut (Guru)

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Small Group Discussion*

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran *small group discussion* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam proses pembelajaran. Menurut Kosasih (2014: 108), kelebihan dari Metode Pembelajaran *Small group discussion* antara lain adalah:

- 1) Hasil keputusan lebih lengkap karena didasarkan pada keputusan bersama.
- 2) Anggota kelompok dapat dimotivasi oleh kehadiran anggota kelompok lain.
- 3) Anggota kelompok yang pemalu lebih berani untuk mengungkapkan pendapat pada diskusi kelompok kecil dibandingkan pada diskusi umum.
- 4) Anggota kelompok lebih merasa terikat dalam melaksanakan keputusan kelompok, karena mereka terlibat di dalam proses pengambilan keputusan.
- 5) Diskusi kelompok dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri dan orang lain.

Menurut (Mercer & Pullen, 2014, p. 42), kelebihan dari model pembelajaran *small group discussion* adalah sebagai berikut:

- 1) Students are able to participate more during the instruction.
- 2) Teachers are able to provide more instruction, praise, and feedback.
- 3) Students are able to progress at their own rates.
- 4) Small-group discussion typically is less boring.
- 5) Teachers using *small group discussion* are able to monitor the progress of students better and make teaching modifications.
- 6) *Small group discussion* provides student with language differences with a more comfortable setting for participating and asking for clarification

Makna dari penjelasan di atas adalah kelebihan model pembelajaran *small group discussion*, adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat lebih berpartisipasi saat pembelajaran
- 2) Guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih, pujian, dan umpan balik.
- 3) Siswa dapat mengalami peningkatan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 4) Metode Pembelajaran *Small group discussion* tidak membosankan.
- 5) Guru yang menggunakan model pembelajaran *small group discussion* dapat mengamati kemajuan siswa dengan lebih baik dan dapat membuat modifikasi pembelajaran.
- 6) Metode pembelajaran *small group discussion* memberikan keleluasan bagi siswa dengan kenyamanan saat berpartisipasi dan bertanya untuk klarifikasi.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *small group discussion*, antara lain (Hamdayana, 2016: 83-84):

- 1) Waktu belajar lebih panjang.
- 2) Dapat terjadi pemborosan waktu.
- 3) Anak yang pemalu dan pendiam menjadi kurang agresif.
- 4) Dominasi siswa tertentu dalam diskusi.

Menurut (Mercer & Pullen, 2014, p. 42) kekurangan dari model pembelajaran *small group discussion* adalah sebagai berikut:

- 1) Students are required to do more seatwork
- 2) Teachers must do more planning
- 3) Teacher must organize more instructional variables
- 4) Teachers must provide more instruction in the respective academic or content area.

Makna dari penjelasan di atas adalah kekurangan model pembelajaran *small group discussion*, adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa diharuskan untuk mengerjakan banyak pekerjaan
- 2) Guru harus membuat perencanaan yang lebih
- 3) Guru harus mengatur aturan lebih pada hal tertentu
- 4) Guru harus menyediakan aturan pada setiap konten akademik

(Usman, 2002, p. 15), menyebutkan kelebihan dari model pembelajaran *small group discussion* antara lain:

- 1) Hasil belajar lebih sempurna bila dibandingkan dengan belajar secara individu
- 2) Pendapat yang dituangkan secara bersama lebih meyakinkan dan lebih kuat dibandingkan pendapat perorangan.
- 3) Kerja sama yang dilakukan oleh peserta didik dapat mengikat tali persatuan, tanggung jawab bersama dan rasa memiliki (*sense belonging*) dan menghilangkan *egoism*.

Sedangkan kelemahannya yaitu (Zuhairini et al., 2003, p. 89):

- 1) Model ini memerlukan persiapan-persiapan yang lebih rumit daripada metode lain sehingga memerlukan dedikasi yang lebih tinggi dari pihak pendidik.
- 2) Apabila terjadi persaingan yang negatif hasil pekerjaan dan tugas akan lebih buruk.
- 3) Peserta didik yang malas, memperoleh kesempatan untuk tetap pasif dalam kelompok itu dan kemungkinan besar akan mempengaruhi anggota lainnya.

Referensi:

- Suryobroto, B. (1999). *Proses-Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Bina Aksara.
- Ismail SM. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*.
- Surjadi, A. (1983). *Membuat Siswa Aktif Belajar*. Bandung: Bina Cipta.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sudjana, Nana. (2005). *CBSA dalam Proses Belajar Mengajar Cetakan ke-3*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jumanta, Hamdayana. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Kosasih, E. (2014) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSail Media Group.
- Hasibuan dan Moedjiono. (2000). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lie, Anita. (2005). *Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di RuangRuang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Ahmadi, Abu & Supriyono, Widodo. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Silberman, Melvin L. (2004). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media dan Nuansa.
- Usman, Basirudin. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Zuhairini, dkk. (2003). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Harmin, M, & Toth, M. (2012). *Pembelajaran Aktif Yang Menginspirasi: Buku Pegangan Lengkap Untuk Masa Kini*. Jakarta: Permata Puri Media.

MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Secara etimologi, *snowball* artinya bola salju sedangkan *throwing* artinya melempar. Jadi *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan dengan melempar bola salju. Dalam strategi pembelajaran *Snowball Throwing* (bola salju) merupakan kertas yang berisikan pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Pembelajaran dengan model *Snowball Throwing*, peserta didik diberikan kebebasan untuk membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi arti pada pengetahuan yang dialaminya. Siswa diberi pemahaman bahwa ilmu pengetahuan adalah suatu yang tidak stabil dan hanya berupa rekaman.

Model pembelajaran *snowball throwing* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggali potensi kepemimpinan murid dalam kelompok dan keterampilan membuat ataupun menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Hal ini berdasarkan beberapa definisi model pembelajaran *snowball throwing* yang dikemukakan oleh para ahli, di antaranya:

- 1) (Komalasari, 2010, p. 67) menyatakan bahwa *snowball throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.
- 2) (Suprijono, 2009, p. 54) mengatakan metode *snowball throwing* merupakan salah satu metode kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.
- 3) (Huda, 2013, p. 226), menyebutkan bahwa *snowball throwing* merupakan metode pembelajaran yang melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman satu kelompoknya.
- 4) (Shoimin, 2014, p. 174), mengemukakan bahwa *snowball throwing* adalah metode pembelajaran kooperatif dimana diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling sharing pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul dalam diskusi yang berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan.
- 5) (Hasan, 2009, pp. 155-156), menyebutkan bahwa model *snowball throwing* (melempar bola) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Metode ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok. Karena berupa permainan, siswa harus dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, kisruh atau berbuat onar.
- 6) (Widodo, 2002, p. 37), memaparkan bahwa metode *snowball throwing* merupakan salah satu modifikasi teknik bertanya yang menitik beratkan pada kemampuan membuat pertanyaan yang dikemas dalam permainan menarik yaitu saling melempar bola salju yang berisikan pertanyaan.
- 7) (Januardana et al., 2008, p. 58), memaparkan bahwa metode *snowball throwing* adalah cara belajar melalui permainan yaitu saling lempar bola kertas yang berisi pertanyaan, mengajak siswa untuk selalu siap dan tanggap menerima pesan dari orang lain serta lebih responsif dalam menghadapi segala tantangan khususnya dalam pembelajaran.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu modifikasi dari teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik yaitu saling melempar bola salju yang berisi pertanyaan. Dilihat dari model pembelajaran yang digunakan, metode ini akan membuat kelompok menjadi dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berfikir, menulis atau berbicara.

Akan tetapi mereka juga melakukan aktifitas fisik yaitu menggulung dan melempar kertas yang dibentuk bola salju kepada temannya. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat di dalam bola kertas.

Selain itu, model pembelajaran *snowball throwing* ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini, kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan. Dengan penerapan metode ini, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling sharing pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul dalam diskusi yang berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan (Shoimin, 2014, p. 174). Selain itu, Asrori mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran *snowball throwing* yaitu melatih murid untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreatifitas dan imajinasi murid dalam membuat pertanyaan, serta memacu murid untuk bekerjasama, saling membantu, serta aktif dalam pembelajaran (Asrori, 2010, p. 89).

Model pembelajaran *snowball throwing* adalah suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan membuat kelompok menjadi dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat dalam bola kertas.

Pada penerapan model pembelajaran *snowball throwing* ini guru berusaha memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimpulkan isi berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks. Guru juga memberikan pengalaman kepada siswa melalui pembelajaran terpadu dengan menggunakan proses yang saling berkaitan dalam situasi dan konteks komunikasi alamiah baik sosial, maupun dalam lingkungan pergaulan. Model pembelajaran *snowball throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

B. Karakteristik dan Prinsip Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut (Trianto, 2009, p. 56), model pembelajaran *snowball throwing* memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

- 1) Peserta didik dalam kelompok kooperatif yang bertujuan untuk menguasai materi.
- 2) Peserta didik diberikan beberapa pertanyaan untuk melatih pemahaman peserta didik seputar materi.
- 3) Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan pada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu peserta didik.
- 4) Peserta didik belajar bekerjasama, peserta didik juga harus belajar bagaimana membangun rasa percaya diri

Terdapat beberapa prinsip yang harus diketahui dalam menerapkan metode pembelajaran *snowball throwing*, diantaranya (Januardana, 2008, p. 30):

- 1) Metode ini menuntut peserta didik untuk belajar secara aktif atau dinamakan dengan *student active learning*.
- 2) Metode ini menuntut peserta didik untuk belajar bekerjasama dengan kelompok atau dinamakan dengan *cooperative learning*.
- 3) Metode ini menuntut guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang bersifat partisipatorik.

- 4) Pembelajaran bersifat menyenangkan atau dinamakan dengan joyfull learning

C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Januardana (2008), mengemukakan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* memiliki langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok, kemudian guru memanggil perwakilan ketua kelompok untuk mendengarkan intruksi dari guru. Setelah dirasa faham guru meminta perwakilan ketua kelompok kembali ke tempat kelompok masing-masing.
- 3) Kemudian perwakilan kelompok tadi diberi beberapa lembar ketras oleh guru dan kemudian dibagikan ke masing-masing peserta didik dalam kelompok tersebut.
- 4) Setelah itu peserta didik diminta untuk menuliskan soal dari materi yang sudah di jelaskan oleh guru dalam lembaran tersebut.
- 5) Setelah selesai menuliskan soal, ketua kelompok meminta kembali lembaran-lembaran tersebut kemudian akan dijadikan satu dengan kelompok lain dan di bentuk seperti gulungan kertas yang akan menjadi bola salju dalam pembelajaran tersebut.
- 6) Setelah semua lembaran terkumpul menjadi satu barulah guru mulai melempar kertas tersebut kepada masing-masing kelompok dengan diselingi nyanyian untuk memutar bola salju tersebut, sampai nyanyian selesai dan bola salju jatuh pada kelompok tersebut maka kelompok tersebut yang harus menjawab soal dari gilingan bola yang berisikan kertas tersebut.
- 7) Salah satu kelompok mempresentasikan jawaban dari lembaran tersebut.
- 8) Setelah semua sudah mendapat lemparan bola salju barulah guru dan peserta didik menyimpulkan bersama-sama.
- 9) Evaluasi.
- 10) Penutup

(Uno & Mohamad, 2014, p. 88), menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan.
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- 4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit.
- 6) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- 7) Guru memberikan kesimpulan.
- 8) Evaluasi.
- 9) Penutup.

Huda (2013: 227), langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.

- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya.
- 4) Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama 15 menit.
- 6) Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian.
- 7) Guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

(Huda, 2013, pp. 227-228), menyebutkan bahwa kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran *snowball throwing* ini, antara lain:

- 1) Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
- 2) Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengarahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.
- 3) Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
- 4) Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.
- 5) Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
- 6) Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru.
- 7) Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
- 8) Siswa akan memahami makna tanggung jawab.
- 9) Siswa akan lebih bisa menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, bakat dan intelegensia.
- 10) Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Sedangkan kelemahannya antara lain pengetahuan tidak luas hanya berkuat pada pengetahuan seputar siswa saja dan tidak efektif.

(Shoimin, 2014, p. 176), menyebutkan beberapa kelebihan model pembelajaran *snowball throwing*, antara lain:

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
- 2) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
- 3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
- 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
- 6) Pembelajaran menjadi lebih efektif g) Ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.

Sedangkan kelemahannya (Aris 2014, p. 176), antara lain:

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
- 2) Ketua Kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.
- 3) Memerlukan waktu yang panjang.
- 4) Murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar.
- 5) Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh siswa

Referensi:

- Asrori. (2010). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, Dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasan, Maufur Fauzi. (2009). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: Sindur Press.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmati*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Januardana, Arta dkk. (2008). *Pengaruh Metode Snowball Throwing*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Uno, Hamzah B. dan Mohamad, Nurdin. (2014). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widodo, Slamet. (2002). *Meningkatkan Motivasi Siswa Bertanya Melalui Metode Snowball Throwing*. Bandung: Gramedia.

MODEL PEMBELAJARAN *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)*

A. Definisi Model Pembelajaran SQ3R

Metode SQ3R dikembangkan oleh Francis P. Robinson pada tahun 1946 di Universitas Uchio Amerika Serikat. Metode tersebut bersifat praktis dan dapat diaplikasikan dalam berbagai pendekatan belajar. Metode ini memberikan langkah-langkah yang konkret dalam berinteraksi dengan informasi yang menghasilkan pada tingkat pemahaman yang tinggi (Zulhidah, 2010, p. 34).

Model pembelajaran SQ3R adalah strategi yang dikembangkan oleh Adams, Carmine, & Gersten tahun 1982; Mangrum & Strichart tahun 1996; Scott tahun 1994; dan Stahl, King dan Eilers, tahun 1996. Model ini meliputi kegiatan memprediksi dan mengelaborasi yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman literal dan membantu dalam pembentukan keterampilan belajar (Wiesendanger, 2001). SQ3R adalah strategi yang memperkenalkan pengorganisasian, prediksi, dan pemahaman. Siswa mensurvei, bertanya, membaca, merenungkan, dan meninjau kembali materi teks yang dibaca. Strategi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi tertulis dan membantu mereka menyimpan informasi untuk bahan diskusi, kuis, dan tes.

Menurut (Tarigan, 1994, p. 35) SQ3R merupakan suatu metode membaca yang sangat baik untuk kepentingan memahami bacaan secara intensif dan rasional. Kegiatan membaca dengan menggunakan metode SQ3R mencakup lima langkah yaitu :

- 1) *Survey*, penelaahan pendahuluan maksudnya memeriksa atau ,meneliti atau mengidentifikasi seluruh teks;
- 2) *Question*, maksudnya menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan teks;
- 3) *Read* (baca), maksudnya membaca tekse secara aktif untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun;
- 4) *Recite* (mengutarakan kembali), maksudnya menghafal setiap jawaban yang telah ditemukan;
- 5) *Review* (mengulang kembali), maksudnya meninjau ulang seluruh jawaban atas pertanyaan yang tersusun pada langkah kedua dan ketiga.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model SQ3R

SQ3R merupakan singkatan dari *Survey, Question, Read, Recite, and Review*. Oleh karena itu, langkah-langkah pembelajarannya pun terkait dengan lima istilah tersebut, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Survey* (menyelidiki atau memeriksa).

Tujuan survey adalah agar siswa dapat mengidentifikasi seluruh teks, panjang teks, memeriksa halamn bab, judul bab, sub-sub bagian, istilah baru dan sebagainya. Semua itu bertujuan untuk memperoleh kesan atau gagasan umum tentang isinya. Pada tahap pemeriksaan ini kita lakukan dengan cara membaca selintas.

Menurut (Soedarso, 2000, pp. 59-60), survey atau prabaca ini adalah teknik mengenalkan bahan sebelum membaca secara lengkap dengan maksud:

- (1) Mempercepat menangkap arti
- (2) Mendapatkan abstrak
- (3) Mengetahui ide-ide yang penting
- (4) Melihat susunan bahan bacaan tersebut
- (5) Mendapatkan minat perhatian yang seksama terhadap bacaan
- (6) Memudahkan mengingat lebih banyak dan lebih mudah.

Pada saat melakukan survey siswa dianjurkan menyiapkan pensil, kertas, dan alat pembuat ciri (berwarna kuning, hijau dan sebagainya) seperti stabilo untuk menandai bagian yang penting dan guru berperan sebagai pemberi petunjuk tentang langkah-langkah yang harus dilakukan siswa (Syah, 1995: 141).

2) *Question* (bertanya)

Langkah kedua adalah menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan teks. Guru memberi petunjuk atau contoh kepada siswa cara menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jelas, singkat dan relevan dengan bagian-bagian teks yang telah dipelajari. Pertanyaan tersebut akan membangkitkan keingintahuan siswa dan membantunya untuk menjadi pembaca dengan tujuan, mencari jawaban-jawaban yang relevan, dan akhirnya akan meningkatkan pemahaman dan mempercepat penguasaan isi seluruh bab dibandingkan dengan membaca asal baca. Jumlah pertanyaan sudah ditentukan sebelumnya, bergantung pada panjang-pendeknya teks dan banyak-sedikitnya konsep materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat siswa diperiksa oleh guru.

Menurut Soedarso, langkah kedua ini merupakan langkah untuk mengajukan pertanyaan didasarkan atas bahan yang sudah kita baca selintas tadi, misalnya dengan mengubah kalimat judul-judul paragraph menjadi pertanyaan dengan menggunakan kata “siapa, apa, kapan, di mana, dan mengapa” (Soedarso, 2000, p. 63).

3) *Read* (membaca)

Maksudnya membaca teks bagian demi bagian secara aktif dan menyeluruh untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah disusun. Dalam langkah ketiga ini, bukan seperti membaca novel, yang hanya mengikuti apa yang sedang berlangsung, melainkan membaca dengan kritis. Guru menyuruh siswa membaca secara aktif dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. Dalam hal ini membaca secara aktif juga berarti membaca yang difokuskan pada paragraf-paragraf yang diperkirakan relevan dengan pertanyaan yang telah tersusun tadi. Pada tahap ini siswa diminta untuk memfokuskan untuk mendapatkan ide pokok pada tiap paragraph dan bacaan yang sesuai dengan pertanyaan yang telah di susun.

4) *Recite* (memahami)

Setelah selesai menyusun beberapa pertanyaan, pada setiap akhir membaca dari bagian bab, sub bab, atau paragraph berhentilah sejenak untuk menyampaikan kembali hal penting dari bacaan tersebut dengan gaya bahasa sendiri. Dan menjawab pertanyaan yang telah disusun (Nurhadi, 1987, pp. 130-131). Pada kesempatan ini siswa dilatih untuk mengingat-ingat materi yang dibaca serta menjawab pertanyaan-pertanyaan tanpa membuka buku atau catatan yang telah dibuat. Dan menuliskan jawaban pada buku catatan. Demikian seterusnya sehingga seluruh pertanyaan dapat terselesaikan. Kemudian membaca berulang-ulang jawaban disini maksudnya membaca dengan lantang dan mengkomunikasikannya dengan diri sendiri Perlu menyediakan beberapa waktu untuk kegiatan ini. Namun hal ini bukan membosankan dan pemborosan waktu, melainkan memang diperlukan dalam tahap ini. Justru pembaca yang hanya membaca sekedar membaca itu memboroskan waktu karena meskipun ia mengerti namun tidak berkesan karena segera melupakannya. Pada kegiatan ini siswa diperbolehkan membuat catatan penting yang ditemukan pada bacaan materi (Soedarso, 2000, pp. 63-64).

5) *Review* (mengulangi)

Maksudnya meninjau ulang pertanyaan dan jawaban yang telah diajukan. Menelusuri kembali judul, sub judul. Dan bagian-bagian yang penting. Pada langkah kelima ini, siswa diminta untuk mengulang-ulang dan mengingat kembali segenap isi ringkasan dan catatan penting yang telah dibuat. Sehingga untuk memperoleh penguasaan bulat, Menyeluruh dan kokoh atas bacaan materi. Untuk itu lembar-lembar catatan tersebut kita jajarkan diatas meja, hubungan butiran-butirannya kita lihat, dan kemudian kita ingatingat kembali. (Widyamartaya, 1992, pp. 60-61).

(Syah, 2005, p. 142), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model SQ3R, sebagai berikut:

- 1) Guru perlu membantu dan mendorong siswa memeriksa atau meneliti secara singkat seluruh struktur wacana. Tujuannya adalah agar siswa mengetahui panjangnya wacana, judul (heading), sub judul (sub heading), istilah, kata-kata yang dibold atau kata-kata yang anggap penting. Dalam survey ini juga siswa

dianjurkan menyiapkan pensil, kertas, dan alat pembuat ciri seperti stabilo (berwarna kuning, hijau, dan sebagainya) untuk menandai bagian-bagian tertentu. Bagian-bagian penting akan dijadikan bahan pertanyaan, perlu ditandai untuk memudahkan proses penyusunan daftar pertanyaan pada langkah selanjutnya.

- 2) Guru memberi petunjuk atau contoh kepada para siswa untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jelas, singkat dan relevan dengan bagian-bagian teks yang telah ditandai pada langkah pertama. Jumlah pertanyaan tergantung pada panjang pendeknya wacana dan kemampuan siswa dalam memahami wacana yang dipelajarinya.
- 3) Guru menyuruh siswa membaca secara aktif dalam rangka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. Dalam hal ini, membaca aktif juga berarti membaca yang difokuskan pada paragraf-paragraf yang diperkirakan mengandung jawaban-jawaban yang relevan dengan pertanyaan tadi.
- 4) Guru menyuruh menyebutkan kembali jawaban pertanyaan yang telah tersusun. Latihlah siswa untuk tidak membuka catatan jawaban pertanyaan berikutnya. Demikian seterusnya, hingga seluruh pertanyaan termasuk yang belum terjawab dapat diselesaikan dengan baik.
- 5) Guru menyuruh siswa untuk meninjau ulang seluruh pertanyaan dan jawaban secara singkat. Siswa membaca kembali bagian materi untuk mengkonfirmasi jawaban-jawaban sebelumnya. Aktivitas review digunakan untuk memastikan siswa menangkap informasi dan memahami ide pokok dari bahan bacaan yang diberikan.

Pendapat lain di sampaikan Wiesendanger (2001), yang menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran SQ3R adalah sebagai berikut:

- 1) *Survey*, dengan cara meminta peserta didik untuk melakukan hal berikut:
 - (1) Membaca judul dan memikirkan maknanya;
 - (2) Membaca bagian pendahuluan yang biasanya ditemukan di paragraf pertama atau kedua;
 - (3) Membaca bagian teks di sebelah subbab untuk mempelajari apa isi teks tersebut;
 - (4) Memeriksa semua gambar yang ada dan membaca keterangan yang ada; serta
 - (5) Membaca kesimpulan yang biasanya ditemukan di paragraf terakhir atau kedua.
- 2) *Question*, dengan cara meminta peserta didik untuk melakukan hal berikut:
 - (1) Mengubah judul menjadi satu atau dua pertanyaan. Gunakan kata kunci untuk melengkapi pertanyaan: siapa, apa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana;
 - (2) Ubahlah subbab dalam satu atau dua pertanyaan. Gunakan kata kunci untuk melengkapi pertanyaan: siapa, apa, di mana, kapan, mengapa, bagaimana; dan
 - (3) Tulislah pertanyaan tersebut.
- 3) *Read*, dengan cara meminta peserta didik untuk melakukan hal berikut:
 - (1) Membaca untuk menjawab pertanyaan;
 - (2) Mengubah pertanyaan yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penulis; dan
 - (3) Menulis jawaban dari pertanyaan untuk melengkapi catatan.
- 4) *Recite*, dengan cara meminta peserta didik untuk melakukan hal berikut:
 - (1) Membaca pertanyaan dan menjawab dengan suara keras;
 - (2) Membaca pertanyaan dengan keras; lalu palingkan muka dan katakan jawabannya dengan suara keras;
 - (3) Membaca pertanyaan dengan keras; lalu dengan mata tertutup katakan jawabannya dengan keras; dan
 - (4) Ulangilah.
- 5) *Review*, dengan melakukan hal yang sama seperti yang ada pada langkah 4

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran SQ3R

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran termasuk model pembelajaran SQ3R. Kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Materi yang diajarkan atau disampaikan kemungkinan penguasaan ilmunya lebih baik.
- 2) Dapat memahami isi buku secara baik, karena sambil membaca mempertanyakan apa yang sudah dibaca.
- 3) Dapat mempermudah dalam memahami isi buku atau bacaan, karena terlebih dahulu melakukan survey.
- 4) Siswa berusaha memikirkan jawaban-jawaban dari pertanyaan pada isi bacaan atau teks tersebut.
- 5) Siswa dapat bekerjasama dalam kelompoknya untuk saling bertukar pendapat dalam memahami konsep materi yang disajikan dalam uraian teks.
- 6) Membuat siswa lebih percaya diri.
- 7) Membantu konsentrasi siswa
- 8) Membantu siswa dalam memfokuskan bagian-bagian yang tersulit dalam membaca, bila suatu pertanyaan tidak dapat dijawab atau tidak dimengerti, siswa dapat mengidentifikasinya dan mendapat jawabannya.
- 9) Melatih memberikan jawaban dalam pertanyaan tentang materi.
- 10) Membantu mempersiapkan catatan dalam bentuk tanya jawab.

Referensi:

- Nurhadi. (1987). *Membaca Cepat Dan Efektif Teori Dan Latihan*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Soedarso. (2000). *Speed Reading: Sistem membaca Cepat Dan Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Syah, Muhibbin. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Syah, Muhibbin. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raya Grafindo Perkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (1994). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Widyamartaya, A. (1992). *Seni Membaca Untuk Studi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wiesandenger, K. D. (2001). *Strategies for Literacy Education*. Columbus, Ohio: Merril Prentice Hall.
- Zulhidah. (2010). *Strategi Pembelajaran Reading Comprehension*. Pekanbaru: Pusaka Riau.

MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)*

A. Definisi Model Pembelajaran STAD

Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dari Universitas John Hopkin USA dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Model yang dikembangkan oleh Slavin ini melibatkan kompetensi antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis (Huda, 2011: 116). Pendapat senada disampaikan Asmawati yang menyatakan bahwa STAD merupakan salah satu model pembelajaran secara berkelompok (anggota kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang yang heterogen) dengan mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis untuk sampai kepada pengalaman belajar baik individu maupun kelompok. Pada aktivitas ini terjadi proses belajar mengajar antar siswa, berupa saling bertanya, saling menjelaskan, dan mempraktikkan kemampuan-kemampuan lain dalam wadah diskusi. Dalam proses pembelajaran ini dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, inovatif, aktif dan kreatif. Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan kelompok siswa. Tujuan kerja kelompok adalah mempercepat pemahaman semua siswa terhadap suatu konsep (Asmawati, 2011).

STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Diawali dengan penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok (Trianto, 2012, p. 68). Namun demikian Uno dan Muhamad, model STAD dapat digunakan untuk mengerjakan materi yang kompleks dan dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia, membuat siswa menghargai perbedaan dan keberagaman, memotivasi siswa untuk belajar dan membantu saling belajar, berdiskusi, berdebat dan menggikuti ide-ide, konsep dan keterampilan, memanfaatkan energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab dan belajar menghargai satu sama lain (Uno & Muhamad, 2011, p. 107). Aktivitas ini mendorong siswa untuk terbiasa bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan suatu masalah, tetapi pada akhirnya siswa mampu bertanggungjawab secara mandiri (Warsono & Hariyanto, 2014, p. 197).

Menurut Depdiknas, model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya 3 tujuan pembelajaran yang penting, yaitu: *Pertama*, meningkatkan hasil akademik, dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya; *Kedua*, pembelajaran kooperatif memberikan peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang; dan *Ketiga*, pembelajaran kooperatif adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Adapun manfaat pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*) adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya anggota kelompok lain yang menghindari kemungkinan siswa mendapat nilai rendah, karena dalam tes lisan siswa dibantu oleh anggota kelompoknya;
- 2) Pembelajaran kooperatif menjadikan siswa mampu belajar berdebat, belajar mendengarkan pendapat orang lain, dan mencatat hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan bersama-sama;
- 3) Hadiah atau penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi;
- 4) Siswa yang lambat berpikir dapat dibantu untuk menambah ilmu pengetahuan;
- 5) Pembentukan kelompok-kelompok kecil memudahkan guru untuk memonitor siswa dalam belajar bekerja sama.

B. Unsur-Unsur Pembelajaran STAD

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Team Achievement Division) memiliki sejumlah unsur yang harus dipenuhi dan dipersiapkan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan (Suyadi, 2013, p. 64), yaitu sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas.

Bahan ajar dalam STAD mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah- diskusi yang dilakukan oleh guru, namun presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri sebelum pengajaran guru;

2) Kerja Tim.

Tim tersusun dari empat sampai enam siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin dan suku. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi kuis. Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS atau bahan lain. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim yang paling sering dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim membuat kesalahan.

3) Kuis

Setelah persentase kelas dan kerja tim, para siswa tersebut dikenai kuis individual. Siswa tidak dibenarkan saling membantu selama kuis berlangsung. Hal ini menjamin agar siswa secara individual bertanggung jawab untuk memahami bahan ajar tersebut.

4) Skor kemajuan individual

Setiap siswa diberikan sebuah skor dasar, yang dihitung dari kinerja rata-rata siswa pada kuis serupa sebelumnya. Kemudian siswa memperoleh poin untuk timnya didasarkan pada berapa banyak skor kuis mereka melampaui skor dasar mereka

Pendapat yang hampir sama di sampaikan (Majid, 2013, p. 185), yang menyatakan bahwa terdapat lima komponen utama yang terdapat dalam pembelajaran STAD yaitu sebagai berikut:

1) Presentasi kelas

Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau didiskusikan yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audio-visual.

2) Tim

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang, dimana mereka mengerjakan tugas yang diberikan. Jika ada kesulitan, siswa yang merasa mampu harus membantu siswa yang kesulitan.

3) Tes Individu (kuis)

Setelah pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan tes individu (kuis). Di antara siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga tiap siswa bertanggung jawab secara individu untuk memahami materinya.

4) Skor kemajuan individual

Skor yang diperoleh dari hasil tes dicatat oleh guru untuk dibandingkan dengan hasil presentasi sebelumnya. Skor tim diperoleh dengan menambahkan skor peningkatan semua anggota dalam satu tim. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah skor penambahan dibagi jumlah anggota tim.

5) Penghargaan tim

Penghargaan didasarkan nilai rata-rata tim, sehingga dapat memotivasi mereka. Penggunaan sistem skor dalam model STAD adalah untuk lebih menekankan pencapaian kemajuan dari pada persentase jawaban yang benar.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran STAD

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD ini didasarkan pada langkah-langkah kooperatif yang terdiri dari enam fase, yang disajikan dalam table berikut (Trianto, 2007: 54):

Fase Model Pembelajaran Kooperatif

| No | Fase | Tingkah laku Guru |
|----|---|--|
| 1 | Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa | Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar |
| 2 | Fase 2 Menyajikan informasi | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan |
| 3 | Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien |
| 4 | Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas |
| 5 | Fase 5 Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya |
| 6 | Fase 6 Memberikan penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik proses maupun hasil belajar individu dan kelompok |

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran STAD

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran STAD memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam proses pembelajaran. Menurut (Wena, 2011, pp. 192-193), kelebihan pembelajaran kooperatif tipe STAD, diantaranya:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah;
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah;
- 3) Mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi;
- 4) Memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya;
- 5) Para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif dalam diskusi; dan
- 6) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain.

Sedangkan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe STAD, diantaranya:

- 1) Pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD hanya sesuai untuk diterapkan di kelas tinggi, hal ini disebabkan adanya pertentangan antar kelompok yang memiliki nilai yang lebih tinggi dengan kelompok yang memiliki nilai rendah.
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru, sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.

Sementara itu, menurut (Istarani, 2014, p. 29), kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan kerjasama di antara siswa, karena mereka saling bekerjasama dalam kelompok;

- 2) Dapat memupuk rasa kebersamaan dan keberagaman dalam perbedaan. Karena dalam kelompok terdiri dari anggota yang heterogen;
- 3) Keutamaannya dapat digunakan dalam pengajaran mengajarkan materi-materi ilmu pasti;
- 4) Dengan kuis dapat menyenangkan anak dalam menjawab soal-soal materi yang diajarkan dan dapat mengetahui kemampuan anak secara cepat;
- 5) Dengan pemberian reward akan mendorong atau memotivasi siswa untuk lebih giat belajar; dan
- 6) Dengan adanya reward akan memberikan nuansa persaingan sehat di antara siswa.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Adanya siswa yang tidak akur dalam kelompoknya, karena ia dikelompokkan pada anggota yang kurang ia senangi atau sukai;
- 2) Dalam kelompok adanya siswa yang hanya sebagai pendengar, kurang aktif. Ia beranggapan tugas akan selesai dikerjakan oleh teman;
- 3) Kuis kurang dapat menyahuti aspirasi siswa yang lambat dalam berfikir karena di dalam kuis dibutuhkan kecepatan dan kecermatan; dan
- 4) Pemberian reward adakalanya tidak sesuai dengan harapan atau keinginan siswa

Referensi

- Asmawati R. (2011). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Bunyi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani, Muhammad Ridwan. (2014). *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, Hamzah B. dan Mohamad, Nurdin. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem: Pembelajaran Aktif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT . Bumi Aksara.
- Warsono dan Hariyanto. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN SAINS TEKNOLOGI MASYARAKAT (STM)

A. Definisi Model Pembelajaran STM

Pembelajaran STM sebagai suatu program pendidikan untuk pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada tahun 1985. Sedangkan penelitian di kelas baru dilaksanakan pada tahun 1994. Sains teknologi masyarakat sebagai suatu perubahan yang utama di dalam pendidikan ilmu pengetahuan (Bakar dkk., 2006: 9). Jadi, dalam pendidikan ilmu pengetahuan sains teknologi masyarakat merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat mengubah cara berpikir siswa.

Istilah Sains Teknologi Masyarakat (STM) diterjemahkan dari bahasa Inggris Science Technology Society (STS), yaitu pada awalnya dikemukakan oleh John Ziman dalam bukunya *Teaching and Learning about Science and Society*. Pembelajaran Science Technology Society (STS) berarti menggunakan teknologi sebagai penghubung antara sains dan masyarakat. Jadi, dalam pembelajaran menggunakan sains teknologi masyarakat bahwa teknologi dapat digunakan sebagai penghubung/penerapan antara sains dan masyarakat sehingga siswa dapat memahami apa yang telah dipelajari (Poedjiadi, 2010, p. 99). Sedangkan istilah SETS berkembang dari istilah Science, Technology, Society (STS). Berdasarkan sejarah perkembangan pendidikan IPA di Amerika, istilah STS muncul pada akhir revolusi pertama pendidikan IPA di Amerika yaitu sekitar tahun 1978. Suyono, menyatakan bahwa mulanya STS memang tidak di kaitkan dengan lingkungan, tetapi setelah gencarnya dampak negatif implementasi teknologi dan eksploitasi alam besar-besaran oleh manusia terhadap lingkungan, yang muncul berupa berbagai macam pencemaran lingkungan (Environmental pollution) terutama pada era 1970-an, maka pembelajaran ini kemudian menyisipkan kata lingkungan (Environment) diantara sains dan teknologi (Suyono, 2015, p. 73).

Sejumlah istilah di gunakan oleh para pendidik dan praktisi pendidikan, istilah Science Technology Society yang di terjemahkan menjadi sains, teknologi, masyarakat dan kemudian disingkat STM, SATEMAS atau ITM, ada yang menyebut SET (Science, Environment, Technology) serta SETS (Science, Environment, Technology, Society) namun pada hakikatnya esensinya sama.

STM dipandang sebagai proses pembelajaran yang senantiasa sesuai dengan konteks pengalaman manusia. Dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk meningkatkan kreatifitas, sikap ilmiah, menggunakan konsep, dan proses sains dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran STM haruslah diselenggarakan dengan cara mengintegrasikan berbagai disiplin (ilmu) dalam rangka memahami berbagai hubungan yang terjadi diantara sains, teknologi dan masyarakat. Hal ini berarti bahwa pemahaman kita terhadap hubungan antara sistem politik, tradisi masyarakat dan bagaimana pengaruh sains dan teknologi terhadap hubungan-hubungan tersebut menjadi bagian yang penting dalam pengembangan pembelajaran di era sekarang ini. Ada 5 bidang dalam model pembelajaran STM, yaitu : Konsep, Kreatifitas, Proses, Sikap, dan Aplikasi (Yeger, 2000: 35).

B. Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran STM

Menurut Fajar yang di kutip oleh Sitiatava Rizema Putra (Poedjiadi, 2010: 143-144), pada umumnya Science Environment Technology & Society (SETS), memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Identifikasi masalah-masalah setempat yang memiliki kepentingan dan dampak
- 2) Penggunaan sumber daya setempat (manusia, benda dan lingkungan) untuk mencari informasi yang dapat diigunakan dalam memecahkan masalah.
- 3) Keikutsertaan yang aktif dari siswa dalam mencari informasi yang bisa diterapkan untuk memecahkan masalah-masalah dala kehidupan sehari-hari.
- 4) Perjuangan belajar diluar kelas dan sekolah.
- 5) Fokus kepada dampak sains dan teknologi terhadap siswa

- 6) Suatu pandangan bahwa isi sains bukan hanya konsep yang harus dikuasai siswa dalam test.
- 7) Penekanan pada keterampilan proses, sehingga siswa dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah.
- 8) Penekanan pada kesadaran karier yang berkaitan dengan sains dan teknologi.
- 9) Kesempatan bagi siswa untuk berperan sebagai warga negara, sehingga ia dapat mencoba untuk memecahkan isu-isu yang telah dapat di identifikasikan.
- 10) Identifikasi sejauh mana sains dan teknologi berdampak dimasa depan
- 11) Kebebasan atau otonom dalam proses belajar.

Adapun tujuan dari pembelajaran STM adalah agar sekolah mengacu pada kurikulum yang dikaikan dengan masalah-masalah sehari-hari yang ada di masyarakat sebagai dampak dari penerapan teknologi (Prasetyo, 2006, p. 6). Sedangkan Menurut Yager tujuan pembelajaran STM adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan dan mengkontraskan sains dan teknologi serta menghargai bagaimana sains dan teknologi memberikan kontribusi pada pengetahuan dan pengaruh baru.
- 2) Memberikan contoh-contoh dari masa lalu dan sekarang mengenai perubahan-perubahan yang sangat besar dalam bidang sains dan teknologi yang dibawa masyarakat, penambahan ekonomi, dan proses-proses politik.
- 3) Memberikan/ menawarkan pandangan global pada hubungan sains dan teknologi pada masyarakat, menunjukkan dampaknya pada pengembangan bangsa dan ekologi bumi.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model STM

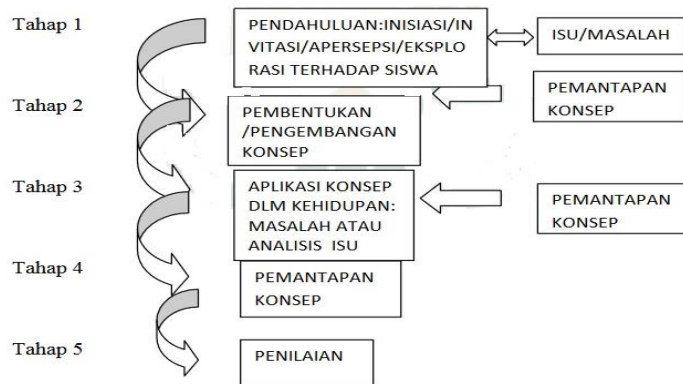
Pembelajaran STM terdiri dari serangkaian langkah/sintak pembelajaran. Keterlaksanaan setiap langkah/sintak sangat mendukung dan menentukan keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Menurut Yeger terdapat empat sintak/ langkah model pembelajaran STM, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran STM

| No | Tahap | Kegiatan Guru | Kegiatan Siswa |
|----|-----------------------|---|---|
| 1 | Invitasi | Memberikan pertanyaan mengenai fenomena, permasalahan yang relevan untuk merangsng rasa ingin tahu dan minat siswa untuk mengetahui hal-hal yang telah diketahuinya (pengetahuan awal). | Siswa memberikan respon secara individual atau kelompok dan mengajukan suatu masalah atau gagasan yang akan dibahas. |
| 2 | Eksplorasi | Memberikan tugas siswa mendapat informasi yang cukup melalui membaca, observasi, wawancara, diskusi atau mengerjakan LKS | Mencari informasi dan data dengan membaca, observasi, wawancara, berdiskusi, merancang eksperimen dan menganalisi data. |
| 3 | Eksplanasi dan Solusi | Memberikan tugas untuk membuat laporan, dan mempresentasikan hasil penyelidikan atau eksperimen secara ringkas. | Membuat laporan hasil penyelidikan, membuat kesimpulan dan mempresentasikan hasil. |
| 4 | Tindak Lanjut | Memberikan penjelasan mengenai tindakan yang akan diajukan berdasarkan hasil penyelidikan | Memberikan solusi pemecahan masalah atau membuat keputusan dan memberikan ide. |

(Sumber: Robert E. Yeger, STS: Most Pervasive and Most Radical of Reform Approaches to Science Education, 2000)

Poedjiadi (2010: 127), menjelaskan bahwa sintak/ langkah pembelajaran dalam model SETS (Science Enviroment Technology Society), yaitu terlihat pada gambar berikut:



Dari gambar tersebut di atas, dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tahap 1, merupakan kegiatan pendahuluan berupa invitasi dan apersepsi terhadap siswa tentang isu terkait sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Pada tahap ini guru memberikan isu aktual yang sedang berkembang dimasyarakat sekitar yang dapat di pahami peserta didik dan dapat merangsang siswa untuk mengatasinya Guru juga bisa menggali pengetahuan dari siswa yang ada kaitannya dengan materi yang akan di bahas.
- 2) Tahap 2, merupakan proses pembentukan konsep, pada tahap ini siswa di harapkan memahami apakah analisis isu dan penyelesaian terhadap permasalahan yang telah dikemukakan diawal pembelajaran telah sesuai atau belum kemudian siswa menganalisis dan mendiskusikan cara pemecahan masalah.
- 3) Tahap 3, merupakan tahap di mana siswa diberi kesempatan untuk menggunakan konsep yang telah di peroleh. Dalam hal ini siswa mengadakan aksi nyata dalam menghadapi masalah yang muncul dalam tahap invitasi.
- 4) Tahap 4, merupakan tahap dimana guru memberikan umpan balik / penguatan terhadap konsep yang diperoleh siswa, dengan demikian model SETS dapat membantu siswa dalam mengetahui sains, teknologi yang digunakannya serta perkembangan sains dan technology dapat berpengaruh terhadap Lingkungan dan masyarakat.
- 5) Tahap 5, merupakan tahap penilaian, yaitu merupakan tahapan terakhir yang di lakukan oleh guru untuk menilai kemampuan siswa setelah proses kegiatan pembelajaran.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran STM

Setiap model pembelajaran termasuk STM memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. (Poedjiadi, 2007, p. 137), memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan keterampilan inquiry, pemecahan, dan keterampilan proses.
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.
- 3) Model pembelajaran SETS dapat dijangkau oleh siswa didalam kelas karena dirasa siswa lebih menarik, nyata, dan Aplikatif.
- 4) Dapat meningkatkan aktifitas belajar

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Apabila dirancang dengan baik memakan waktu lebih lama bila di bandingkan dengan model-model lain

- 2) Bagi guru tidak mudah untuk mencari isu atau masalah pada tahap pendahuluan yang terkait dengan topik yang dibahas atau dikaji, karena hal ini memerlukan adanya wawasan luas dari guru dan melatih tanggap terhadap masalah lingkungan.
- 3) Guru perlu menguasai materi yang terkait dengan konsep dan proses sains yang dikaji selama pembelajaran .penyusunan perangkat penilaian memerlukan usaha untuk mempelajari secara khusus , misalnya untuk menilai kreatifitas seseorang.

Referensi:

- Bakar, Elif dkk. (2006). Preservice Science Teachers Beliefs About Science Technology And Their Implication In Society. *Eurasia Jurnal of Mathematics, Science an Technology Education*. 2 (3), 9.
- Yeger, Robert E. (2000). *Assessment Result With The Science/ Technology/ Society Approach*.
- Poedjiadi, Anna. (2010). *Sains Tekhnology Masyarakat Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zhudan K. Prasetyo. (2006). *Kapita Selekta Pembelajaran Fisika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur Khasanah, (2013). *SETS (Science Enviroment Tekhnology And Society)* Sebagai pendekatan Pembelajaran IPA Modern pada kurikulum 2013 „,“ *Jurnal Pendidikan Biologi ,Pendidikan Geografi,Pendidikan Sains, PKLH-FKIP UNS*, 275

MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT CREATED CASE STUDIES*

A. Definisi Model Pembelajaran *Student Created Case Studies*

Metode *student created case studies* adalah salah satu metode pembelajaran yang berlandaskan pada pandangan konstruktivisme. Metode *Student created case studies* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menggunakan tipe diskusi kasus atau permasalahan pelajaran yang akan dipelajari. Fungsinya agar siswa dapat menganalisa dan memecahkan masalah bersama siswa lain dari permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Metode studi kasus merupakan salah satu metode belajar yang baik. Jika diskusi umumnya berfokus pada persoalan yang ada dalam situasi atau contoh konkret, tindakan yang harus diambil dan pelajaran yang bisa dipetik, serta cara mengenai atau menghindari situasi semacam itu dimasa mendatang (Silberman, 2012, p. 187).

Menurut (Berdia, 2010, p. 180), studi kasus kreasi siswa merupakan bagian dari pembelajaran berbasis masalah. Siswa diarahkan untuk berfikir tingkat tinggi dan berfikir kritis dengan mengkreasi masalah-masalah yang sedang aktual. Guru sebagai fasilitator memotivasi siswa dalam pembelajaran agar siswa bekerja sama mengembangkan sebuah studi kasus dan bagaimana mencari alternatif pemecahannya. Model dapat diterapkan pada semua aspek keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menulis. Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *student created case studies* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk berfikir tingkat tinggi, agar peneliti menyelidiki secara cermat peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu. Dan pembelajaran ini menggunakan tipe diskusi.

Pembelajaran studi kasus dilakukan secara individu maupun kelompok kegiatan pembelajaran melalui studi kasus dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Terkait pendapat di atas bahwa metode pembelajaran *student created case studies* pembelajaran yang menciptakan kasus sendiri dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian dalam diri siswa baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *student created case studies* diharapkan siswa akan lebih banyak terlibat dalam pembelajaran daripada guru dalam metode pembelajaran ini, guru tidak akan lagi memaparkan konsep tetapi, hanya memberikan stimulus, bimbingan serta menentukan arah yang harus dilakukan dan siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam tujuannya metode pembelajaran *student created case studies* mampu meningkatkan pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan studi kasus pada awalnya hanya digunakan oleh siswa kesehatan, dimana aktivitas belajarnya berawal dari sebuah permasalahan atau sebuah kasus, lalu kemudian para siswa dituntut untuk mempelajari kasus tersebut, darimana asalnya, apa penyebabnya, bagaimana reaksinya, cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, hingga cara-cara untuk mencegah masalah itu timbul lagi. Lalu kemudian lambat laun metode tersebut diterapkan dalam pembelajaran diluar bidang kesehatan Studi kasus berfokus pada persoalan yang ada dalam situasi nyata atau contoh konkret, tindakan yang mesti diambil dan pelajaran yang bisa dipetik, serta cara-cara menangani atau menghindari situasi semacam itu dimasa mendatang (Siberman, 2012, p. 187). Jadi, metode pembelajaran *student created case studies* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif untuk mengambil tindakan, mengambil pelajaran, hingga menyimpulkan manfaat dengan berdasarkan permasalahan konkret atau kasus yang ditemui, dan tentunya yang relevan dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Kegiatan pembelajaran melalui studi kasus atau pemecahan masalah merupakan suatu teknik yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran melalui studi kasus dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar siswa siswa baik secara individu maupun kelompok, dengan menganalisa dan memecahkan permasalahan yang dihadapi,

sehingga kompetensi yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal. Jadi, tujuan metode pembelajaran *student created case studies* adalah sebagai berikut (Surjadi, 1989: 37):

- 1) Membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran;
 - 2) Meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar siswa;
 - 3) Menganalisa dan memecahkan masalah yang dihadapi untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.
- Selain itu, tujuan pembelajaran studi kasus adalah untuk menganalisa dan memecahkan masalah yang dihadapi untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Permasalahan diberikan pada masing – masing kelompok, anggota kelompok mendiskusikan permasalahan, merangkum hasil diskusi, dan pada akhir kegiatan disampaikan pada seluruh kelas melalui kegiatan presentasi.

Pembelajaran melalui studi kasus dapat dilakukan secara individual atau kelompok. Kegiatan pembelajaran melalui studi kasus dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar siswa baik secara individu maupun kelompok. Langkah pembelajaran menuntut keaktifan siswa, sedangkan peranan guru sebagai pemberi stimulasi, pembimbing kegiatan siswa, dan menentukan arah yang harus dilakukan oleh siswa. Kegiatan belajar ini mempunyai beberapa kelebihan, antara lain: siswa memperoleh pengalaman praktis, kegiatan belajar menarik, bahan pelajaran dapat lebih dipahami siswa, siswa dapat belajar dari berbagai sumber belajar, dan siswa lebih banyak berinteraksi baik dengan siswa lain maupun guru (Sudjana, 1996, p. 93).

Kegiatan pembelajaran melalui studi kasus atau pemecahan masalah merupakan suatu teknik yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran. Beberapa ciri yang terdapat dalam kegiatan belajar studi kasus ini adalah: siswa bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil, pembelajaran ditekankan pada materi pelajaran yang mengandung persoalan untuk dipecahkan, siswa menggunakan banyak pendekatan dalam belajar, dan hasil dari pemecahan masalah adalah hasil tukar pendapat di antara semua siswa (Sanjaya, 2005, p. 107).

B. Karakteristik Model Pembelajaran *Student Created Case Studies*

Studi kasus dapat diartikan sebagai suatu metode untuk menyelidiki atau mempelajari sesuatu secara intensif, integratif dan komprehensif, dengan tujuan membantu siswa/individu untuk mencapai penyesuaian diri yang lebih baik. Pelaksanaan studi kasus diadakan dengan mengumpulkan data secara lengkap, bersifat rahasia, dikerjakan secara terus-menerus (kontinyu), secara ilmiah dan diadakan dengan memperoleh data dari berbagai pihak.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), studi kasus adalah suatu studi atau analisa yang komprehensif dengan menggunakan berbagai teknik, bahan dan alat mengenai gejala atau ciri-ciri karakteristik berbagai jenis masalah atau tingkah laku menyimpang baik individu maupun kelompok. Berkaitan dengan hal tersebut Wibowo menjelaskan bahwa (1984), studi kasus adalah suatu teknik untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seseorang secara mendalam dengan tujuan untuk mencapai penyesuaian diri yang lebih baik. Sedangkan menurut (Bogdan & Bikien 1982, p. 12) studi kasus merupakan pengujian secara rinci terhadap satu latar atau satu orang subjek atau satu tempat penyimpanan dokumen atau satu peristiwa tertentu. Sedangkan W.S Winkel & Sri Hastuti menyatakan bahwa (2006) “studi kasus dalam rangka pelayanan bimbingan merupakan metode untuk mempelajari keadaan dan perkembangan siswa secara lengkap dan mendalam, dengan tujuan memahami individualitas siswa dengan baik dan membantunya dalam perkembangan selanjutnya

Menurut Sanjaya (2013), karakteristik pembelajaran dengan menerapkan *student created case studies*, adalah sebagai berikut:

- 1) Studi kasus hanya melibatkan subjek penelitian tertentu saja;

- 2) Masalah yang diteliti dengan menggunakan studi kasus sangat mendalam. Hal ini disebabkan studi kasus berupaya untuk mendeskripsikan hasil penelitian secara komprehensif, sehingga memberikan pemahaman yang utuh tentang kasus tertentu;
- 3) Biasanya sumber data dalam studi kasus terdiri dari dokumen, wawancara, observasi, dan perangkat fisik.

C. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Student Created Case Studies*

Berdiati (2010: 180-181), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *student created case studies* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan meneriakkan yel-yel agar dapat menyemangati siswa.
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai
- 3) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa
- 4) Guru meminta masing-masing kelompok siswa untuk berdiskusi memikirkan masalah yang actual yang layak untuk ditulis
- 5) Guru meminta masing-masing kelompok siswa berdiskusi untuk menentukan masalah yang akan dikembangkan dengan sebuah tulisan.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok siswa berdiskusi membuat kerangka tulisan berupa kasus yang akan dipecahkan siswa dan mencari alternatif pemecahannya di kertas flip chart atau kertas lainnya
- 7) Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan diskusinya. Siswa dari kelompok lain memberi komentar. Guru menugaskan masing-masing siswa membuat pengembangan tulisan berdasarkan kerangka karangan yang dibuat oleh masing-masing kelompok.

Adapun prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan metode pembelajaran *student created case studies* (Siberman, 2012, pp. 187-188) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru terlebih dahulu membagi kelas menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari dua sampai tiga siswa. Selanjutnya memberikan perintah kepada siswa untuk membuat studi kasus yang bisa dianalisis dan didiskusikan oleh siswa lain.
- 2) Guru menjelaskan bahwa tujuan dari sebuah studi kasus adalah untuk mempelajari sebuah topik dengan mengkaji situasi atau contoh konkrit yang mencerminkan topik tersebut.
- 3) Guru menyediakan waktu yang cukup bagi kelompok untuk membuat situasi kasus singkat yang mengandung contoh atau isu untuk didiskusikan atau sebuah persoalan untuk dipecahkan (dengan catatan kasus harus masih relevan dengan materi pelajaran dikelas).
- 4) Apabila masing-masing kelompok selesai mendiskusikan studi kasus, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada salah satu kelompok untuk memimpin presentasi didepan kelompok lain, sedangkan kelompok lain menanggapi dan memberikan masukan. Jadi harapannya antara kelompok penyaji dan kelompok audien terjadi saling melengkapi pengetahuan keilmuan yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari dikelas.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Student created case studies*

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran *student created case studies* memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. Kelebihan model ini antara lain:

- 1) Peserta didik memperoleh pengalaman belajar;
- 2) Kegiatan belajar menjadi menarik;
- 3) Bahan pelajaran dapat lebih dipahami peserta didik;
- 4) Peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber belajar; dan
- 5) Peserta didik lebih banyak berinteraksi baik dengan peserta didik lain maupun guru.
- 6) Mampu mengungkapkan hal-hal yang amat mendetail yang tidak dapat diungkap oleh studi kasus yang lain.

- 7) Studi kasus mampu mengungkapkan makna dibalik fenomena dalam kondisi apa adanya atau natural
- 8) Mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran
- 9) Menuntut siswa untuk berfikir tingkat tinggi atau berfikir secara kritis.

Sedangkan kelemahannya antara lain:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu;
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai;
- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas. Sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; dan
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi salah seorang peserta didik, hal ini mengakibatkan peserta didik yang lain menjadi pasif

Referensi:

- Bogdan, Robert C. dan Biklen Kopp Sari. (1982). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston London: Allyn and Bacon, Inc.
- Berdiati, Ika. (2010). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Bandung: Segi Arsi.
- Sanjaya, Wina. (2005). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, Melvin. L (2012). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Sudjana, N. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Surjadi, A. (1989). *Membuat Siswa Aktif Belajar (65 Cara Belajar Mengajar Dalam Kelompok)*. Bandung: Penerbit Mandar Maju.
- Wibowo. (1984). *Studi Kasus*. Jakarta: Rineka Cipta.

MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING (SFE)*

A. Definisi Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*

Model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFE) adalah model pembelajaran dimana siswa atau peserta didik mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa lainnya. Menurut Trianto, model pembelajaran ini merupakan salah satu dari tipe model pembelajaran kooperatif. Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan di bentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar mengajar (Trianto, 2009, p. 41). Menyajikan materi dengan mendemonstrasikan di depan siswa lalu memberikan kesempatan kepadanya untuk menjelaskan kepada rekan-rekannya merupakan makna dasar dari penggunaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dalam proses belajar mengajar. Jadi, model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan menyampaikan kompetensi siswa yang harus dicapai, lalu menjelaskannya dengan didemonstrasikan, kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulangi kembali untuk dijelaskan pada rekan-rekannya dan diakhiri dengan penyampaian materi pada siswa (Istarani, 2014, p. 97).

Model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFAE) merupakan suatu kegiatan belajar kolaboratif yang dapat digunakan guru di tengah-tengah pelajaran sehingga dapat menghindari cara pengajaran yang selalu didominasi oleh guru dalam proses belajar mengajar. Gagasan dasar dari model pembelajaran ini adalah bagaimana guru mampu menyajikan atau mendemonstrasikan materi di depan siswa lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada teman-temannya (Huda, 2013, p. 228). Model pembelajaran SFE merupakan suatu metode pembelajaran dimana siswa sebagai fasilitator dan penjelas. Siswa harus merencanakan bagaimana mereka akan menjelaskan materi yang sedang dipelajari kepada siswa lainnya secara lisan menggunakan bahasa mereka sendiri. Oleh karena itu, model pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih mandiri, mampu belajar sekaligus memberikan pengajaran kepada siswa lainnya serta berorientasi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara di depan siswa lainnya.

Menurut Suprijono, model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFAE) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa lainnya (Suprijono, 2010, p. 128). Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara menyampaikan ide/ gagasan atau pendapatnya sendiri. Kegiatan yang terjadi pada metode ini memberikan kebebasan kepada siswa baik untuk mengemukakan ide/ gagasan mereka maupun menanggapi siswa lainnya sehingga menuntut komunikasi lisan antar siswa agar proses pembelajaran lebih optimal. Selain itu, tanggung jawab terhadap ide atau pendapat yang mereka sampaikan sangat diperlukan.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model SFE

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFAE) adalah sebagai berikut (Suprijono, 2010, p. 128-129):

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan atau peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran.
- 4) Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa
- 5) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu
- 6) Penutup

(Trianto, 2009, p. 41), menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, melalui bagan atau peta konsep, hal ini bisa dilakukan secara bergiliran.
- 4) Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa.
- 5) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.

(Huda, 2013, p. 228), mengatakan bahwa model pembelajaran SFE mempunyai tahap-tahap dalam pembelajarannya, yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Kompetensi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung.
- 2) Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran. Disini guru menyampaikan gari-garis besar materi beserta poin-poin apa saja yang harus dipahami siswa.
- 3) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan atau peta konsep. Hal ini dilakukan secara bergiliran atau acak. Tujuan dari metode *Student facilitator and explaining* ini adalah untuk melatih siswanya agar lebih aktif dengan cara siswa tersebut menjelaskan materi kepada siswa lainnya.
- 4) Guru menyimpulkan ide atau pendapat siswa. Setelah beberapa siswa menjelaskan materi yang dipelajari guru menyimpulkan pendapat-pendapat siswa tersebut agar lebih mudah dibahas atau diterangkan lagi.
- 5) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu. Setelah mendapat kesimpulan guru menjelaskan ulang materi yang dipelajari dengan tujuan membenahi atau memperkuat pendapat yang telah disampaikan oleh siswanya tadi.
- 6) Penutup. Pada tahap penutup guru memberikan apresiasi kepada siswanya, biasanya berupa nilai. Guru juga harus memberikan sedikit motivasi agar siswanya lebih giat lagi dalam belajar.

(Riyanto, 2010, p. 279) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran model *student facilitator and explaining* (SFAE) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai/ KD.
- 2) Guru mendemonstrasikan/menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan/peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran.
- 4) Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa.
- 5) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
- 6) Evaluasi
- 7) Refleksi
- 8) Penutup.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran SFE

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran SFE sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. Menurut (Trianto, 2009, p. 41), model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFAE) memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan, meliputi:
 - (1) Materi yang di sampaikan lebih jelas dan konkret.
 - (2) Dapat meningkatkan daya serap siswa karena pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi.
 - (3) Melatih siswa untuk menjadi guru karena siswa diberikan kesempatan untuk mengulangi penjelasan guru yang telah dia dengar.

- (4) Memacu motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik dalam menjelaskan materi ajar.
 - (5) Mengetahui kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan
- 2) Kelemahannya, antara lain (Trianto, 2009, p. 185), meliputi:
- (1) Siswa yang malu tidak mau mendemonstrasikan apa yang diperintahkan oleh guru kepadanya atau banyak siswa yang kurang aktif.
 - (2) Tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk melakukannya atau menjelaskan kembali kepada teman-temannya karena keterbatasan waktu pembelajaran.
 - (3) Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil
 - (4) Tidak mudah bagi siswa untuk membuat peta konsep atau menerangkan materi ajar secara ringkas
- Menurut Suprijono (2010), model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFAE) memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan, meliputi:
- (1) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri
 - (2) Dapat menuntun siswa untuk mengeluarkan ide-ide yang ada di pikirannya sehingga lebih dapat memahami materi
 - (3) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata
 - (4) Memberdayakan setiap siswa untuk lebih memiliki rasa tanggung jawab dalam belajar dan atas apa yang mereka sampaikan
 - (5) Kegiatan belajar membuat siswa terlihat aktif
- 2) Kelemahan, antara lain:
- (1) Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil; dan
 - (2) Pengelolaan kelas masih sulit.

Menurut (Ahmadi & Prasetya, 2005, p. 91), model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFAE) memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan:
- (1) Dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya potensi kritis secara optimal;
 - (2) Melatih siswa aktif, kreatif dalam menghadapi setiap permasalahan;
 - (3) Mendorong tumbuhnya, tenggang rasa, mau mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain;
 - (4) Mendorong tumbuhnya sikap demonstrasi; dan
 - (5) Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat siswa secara terbuka.
- 2) Kelemahan:
- (1) Timbul rasa yang kurang sehat antara siswa satu dengan siswa yang lain;
 - (2) Peserta didik yang malas mungkin akan menyerahkan bagian pekerjaannya pada teman yang pandai;
 - (3) Penilaian individu sulit karena tersembunyi di balik kelompoknya;
 - (4) Metode *Student facilitator and explaining* memerlukan persiapan-persiapan agak rumit dibanding dengan metode lain; dan
 - (5) Apabila terjadi persaingan yang negatif hasil pekerjaan akan memburuk.

Menurut (Huda, 2014, p. 229), model pembelajaran *student facilitator and explaining* (SFAE) memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan, meliputi:
- (1) Meningkatkan daya serap siswa karena pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi;
 - (2) Melatih siswa untuk menjadi guru;
 - (3) Memacu motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik dalam menjelaskan materi ajar;
 - (4) Mengetahui kemampuan siswa dalam menyampaikan ide tau gagasan;
 - (5) Dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya potensi berpikir kritis siswa secara optimal;

- (6) Melatih siswa aktif, kreatif dan menghadapi setiap permasalahan;
 - (7) Melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan saling bertukar pendapat secara obyektif, rasional guna menemukan suatu kebenaran dalam kerja sama anggota kelompok;
 - (8) Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka; dan
 - (9) Melatih siswa untuk selalu dapat mandiri dalam menghadapi setiap masalah
- 2) Kelemahan, meliputi:
- (1) Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil;
 - (2) Siswa pemalu seringkali sulit untuk mendemonstrasikan apa yang diperintahkan oleh guru;
 - (3) Banyak siswa yang kurang aktif;
 - (4) Timbul rasa yang kurang sehat antar siswa satu dengan yang lainnya;
 - (5) Peserta didik yang malas mungkin akan menyerahkan bagian pekerjaannya pada teman yang pandai;
 - (6) Penilaian individu sulit karena tersembunyi dibalik kelompoknya;
 - (7) Metode *student facilitator and explaining* memerlukan persiapan-persiapan agak rumit dibandingkan dengan metode lain, misalnya metode ceramah; dan
 - (8) Apabila terjadi persaingan yang negatif hasil pekerjaan akan memburuk

Referensi:

- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riyanto, Yatim. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidikan Dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Prenada Media Group.
- Ahmadi, Abu dan Tri Prasetya, Joko. (2005). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka setia.
- Hermawan, Adang. (2012). *Metodologi pembelajaran*. Serang: LP3G.

MODEL PEMBELAJARAN *SYNERGETIC TEACHING*

A. Definisi Model Pembelajaran *Synergetic Teaching*

Metode *synergetic teaching* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (Active Learning). Pembelajaran aktif (active learning) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif dengan mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan demikian, dalam pembelajaran aktif peserta didik dilibatkan secara langsung untuk menemukan pengetahuan dengan berbagai strategi yang didominasi oleh aktivitas peserta didik baik dalam bidang pengetahuan, sikap maupun psikomotorik. Menurut Suyadi, pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran (Suyadi, 2013, p. 36).

Metode *synergetic teaching* merupakan sebuah pembelajaran bersinergi, yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam mempelajari materi pembelajaran yang sama. Misalnya belajar dengan membaca referensi (handout) dan belajar dengan mendengarkan presentasi pendidik. Hasilnya kemudian dibandingkan dan diintegrasikan.

Menurut Zaini dkk., metode *synergetic teaching* adalah metode yang menggabungkan dua cara belajar yang berbeda yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi prestasi belajar (pengetahuan) dari materi yang sama dengan cara yang berbeda dengan membandingkan catatan (Zaini dkk., 2008: 35). Metode ini merupakan salah satu pembelajaran aktif (active learning) yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran untuk menemukan pengetahuan dengan berbagai strategi yang didominasi oleh aktivitas peserta didik baik dalam bidang pengetahuan, sikap maupun psikomotorik. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran (Suyadi, 2013, p. 36). Guru dapat melihat keaktifan peserta didik dengan mengidentifikasi ciri-ciri keaktifan peserta didik dari beberapa kriteria berikut (Ali, 2004, pp. 69-70):

- 1) Adanya keterlibatan peserta didik dalam menyusun atau membuat perencanaan proses belajar mengajar dan evaluasi.
- 2) Adanya keterlibatan intelektual emosional peserta didik baik melalui kegiatan mengalami, menganalisa, berbuat dan pembentukan sikap.
- 3) Adanya keikutsertaan peserta didik secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.
- 4) Guru bertindak sebagai fasilitator dan coordinator kegiatan belajar peserta didik.
- 5) Biasanya menggunakan berbagai metode secara bervariasi, alat dan media pengajaran.

Penerapan metode *synergetic teaching* mengajak peserta didik untuk berdiskusi, aktif berfikir dan berbagi kepada kelompoknya untuk mengeluarkan pendapatnya masing-masing berdasarkan pengalaman belajar yang dimiliki peserta didik sebelumnya. Keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran akan menjadi pengalaman terarah yang diharapkan mengakar pada diri peserta didik. Sehingga perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik yang didapatkan peserta didik akan memberikan kesan yang mendalam bagi peserta didik.

B. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Synergetic teaching*

Zaini et al. (2008), menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model *synergetic teaching* adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi kelas menjadi dua kelompok

- 2) Pindahkan kelompok pertama ke kelas lain, atau tempat lain yang tidak memungkinkan mereka mendengarkan pelajaran anda untuk membaca bacaan dari topik yang akan diajarkan.
- 3) Pastikan bahwa bacaan dapat dipahami dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diperkirakan untuk pelajaran
- 4) Dalam waktu yang sama, sampaikan materi tersebut kepada kelompok kedua dengan strategi yang berbeda dengan kelompok pertama
- 5) Minta peserta didik untuk mencari pasangan kawan dari kelompok pertama dengan kelompok kedua
- 6) Keduanya diminta untuk berdiskusi dengan menggabungkan prestasi belajar yang mereka peroleh dengan cara yang berbeda tersebut.

Sedangkan langkah-langkah pelaksanaan metode *Synergetic teaching* menurut Silberman (2006:113) adalah sebagai berikut:

- 1) Membagi kelas menjadi dua bagian
- 2) Satu kelompok dikirimkan ke ruangan lain untuk membaca tentang topik yang anda ajarkan. Pastikan materi bacaan itu terformat dengan baik dan mudah dibaca.
- 3) Selama masa ini, materi yang sama diberikan pada separuh lainnya dari kelas itu. Kemudian ganti pengalaman belajar. materi bacaan yang diberikan tentang topik anda bagi kelompok yang telah mendengarkan pelajaran yang telah disampaikan dengan ceramah dan berikan suatu peajaran yang telah didasarkan dengan kuliah bagi kelompok yang membaca terssebut.
- 4) Anggota-anggota dipasangkan untuk masing-masing kelompok dan suruhlah mereka menyimpulkan/meringkas apa yang telah mereka pelajari.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Synergetic teaching*

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu pula metode *sinergetic teaching* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode *sinergetic teaching* diantaranya (Suprijono, 2011, p. 5):

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada peserta didik, dengan berkelompok dapat menumbuhkan sikap kerjasama dan saling tolong
- 2) Peserta didik aktif berfikir dan mengeluarkan pendapatnya dalam berdiskusi berdasarkan pengalaman belajar yang dimiliki sebelumnya.
- 3) Saling bertukar materi yang didapatnya kepada temannya sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya.
- 4) Pengalaman belajar sebelumnya akan diperkuat dengan berdiskusi.
- 5) Merangsang murid-murid berfikir dan mengeluarkan pendapatnya sendiri, serta ikut menyumbangkan fikiran-fikiran dalam pemecahan masalah secara bersama.

Sedangkan kelemahan metode *sinergetic teaching* diantaranya (Suprijono, 2011, p. 5):

- 1) Kelompok yang tidak didampingi guru tidak bisa dikontrol secara sempurna oleh guru,
- 2) Guru perlu memberikan perhatian dan pengawasan yang lebih efektif agar proses belajar dalam kelompok dapat berjalan,
- 3) Keberhasilan dalam usaha mengembangkan kesadaran dan keterampilan bekerjasama dalam kelompok memerlukan waktu yang cukup lama,
- 4) Keberhasilan dalam usaha mengembangkan kesadaran dan keterampilan bekerjasama dalam kelompok memerlukan waktu yang cukup lama.[4]

Referensi:

Ali, Muhammad. (2004). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
 Suprijono, Agus. (2011). *Coperatif Learning Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
 Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zaini, Hizam; Munthe, Bermawy dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

MODEL PEMBELAJARAN TABA

1) Definisi Model Pembelajaran Taba

Model pembelajaran Taba diambil dari nama penemunya, yaitu Hilda Taba. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada penalaran induktif dan beraliran konstruktivisme. Penalaran induktif mempunyai arti suatu proses berpikir dari spesifik menuju general. Penalaran induktif atau *inductive reasoning* merupakan suatu proses yang dimulai individu membuat sejumlah pengamatan yang kemudian diolah menjadi sebuah konsep atau generalisasi. Dalam pemikiran induktif, individu tidak memiliki pengetahuan abstraksi sebelumnya tetapi tiba-tiba setelah mengamati dan menganalisis pengamatan.

Hilda Taba mengemukakan bahwa model Induktif amat penting diterapkan di dalam kelas. Istilah strategi pengajaran serta model induktif bisa digunakan dengan mudah untuk merancang kurikulum serta pembelajaran, itu semua berkat Taba yang telah mempopulerkan istilah induktif (Yunita et al., 2016). Pada akhirnya dalam pembelajaran peserta didik hanya menghafalkan semua rumus dan konsep tanpa memahami makna dari soal tersebut untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pemecahan masalah.

Model Taba merupakan model pembelajaran induktif. Model pembelajaran induktif adalah model pembelajaran yang mengandalkan pengolahan informasi melalui proses pemikiran induktif (Sulastrri and Ginting, 2014, p. 174). Pendidik dapat menerapkan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk ikut terlibat dalam menemukan pola, prosedur, maupun rumus, melalui pembelajaran induktif (Aditama, 2015, p.70). Soemaji berpendapat bahwa metode induktif merupakan strategi yang direncanakan dan sangat cocok untuk pengembangan keterampilan berpikir siswa melalui proses observasi, perbandingan, penemuan pola, dan penggeneralisasian. Pembelajaran induktif sangat efektif untuk membantu siswa memperdalam pemahaman mereka tentang konsep dan mengembangkan kesimpulan, serta keterampilan yang diperoleh berdasarkan bukti maupun penemuan. Pembelajaran induktif mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan logis dengan bukti-bukti yang ada. Hal ini bertujuan agar rumus tidak hanya dihafal oleh siswa, melainkan dipahami secara mendalam.

Penalaran induktif mengajarkan kepada siswa untuk menemukan sendiri kesimpulan atau generalisasi dari suatu kegiatan yang dilakukan, sehingga siswa tidak hanya menerima konsep dari guru secara langsung tanpa adanya keterlibatan siswa dalam penarikan kesimpulan. Hal tersebut lebih mudah diterima siswa karena siswa selalu terlibat dalam setiap penemuan konsep yang akan mereka gunakan dalam belajar. Apabila materi yang disampaikan secara deduktif aksiomatis seperti matematika yang berlangsung di kebanyakan sekolah, siswa akan mengalami kesulitan dalam menguasai materi karena siswa hanya pandai menghafal konsep yang diberikan guru tidak mengikuti proses untuk mendapatkan konsep tersebut. Padahal ilmu menghafal saja tanpa mengerti proses, biasanya hanya bertahan pada rentang waktu yang singkat. Penyampaian materi secara induktif, siswa akan menemukan keyakinan dari konsep tersebut. Dengan keyakinan yang dibangun, ingatan siswa akan lebih tahan lama. Penalaran induktif memiliki tujuan sejalan dengan konstruktivisme. Penalaran induktif menggaris bawahi tujuannya yaitu membangun kemampuan siswa dalam berpikir, sedangkan konstruktivisme menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam menemukan konsep dan membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut Eggen, setidaknya ada tiga model penalaran induktif yang termasuk dalam kurikulum terkemuka, yaitu:

1) Model induktif umum.

Model ini dapat diartikan sebagai kebijakan pengajaran yang menggunakan data untuk mengajarkan konsep dan generalisasi siswa. Guru menyajikan data, meminta siswa untuk memantau data dan

menggambar abstrak dari hasil pengamatan mereka. Pada tahap implementasi kelas, struktur model primer umum terdiri dari tiga tugas; tutup pelajaran dan tambahkan contoh.

2) Model kinerja ide.

Model ini termasuk dalam model induktif, yang dirancang untuk mengajarkan konsep. Model ini identik dengan model induktif umum yang terkait dengan jenis pemikiran yang digunakan, tetapi desain khusus digunakan untuk mengajarkan bentuk konten yang disebut konsep.

3) Model Taba Inductive.

Model ini didasarkan pada tiga asumsi dasar yang dikemukakan oleh Hilda Taba, yaitu: berpikir adalah sesuatu yang dapat diajarkan, berpikir adalah bisnis aktif antara individu dengan data, dan proses pemikiran berkembang melalui serangkaian langkah sesuai dengan hukum.

Tujuan model pembelajaran Taba adalah sebagai berikut (Eggen et al., 1979, p. 192) adalah pengembangan kemampuan berpikir pada siswa yaitu, untuk mengajar siswa bagaimana berpikir. Taba seorang ahli teori kurikulum yang memiliki dampak signifikan terhadap pendidikan IPS saat ini, merasa bahwa guru terlalu sering memberikan generalisasi untuk siswa dari pada mereka harus memproses informasi untuk membentuk generalisasi mereka sendiri. Sebagai solusi untuk masalah ini, dia mengembangkan sebuah model untuk mengajar siswa untuk melakukan pengamatan dan membentuk berbagai jenis kesimpulan dari pengamatan ini.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Induktif Hilda Taba

Menurut Eggen et al., (1979), terdapat tujuh langkah pembelajaran model Taba, yaitu sebagai berikut:

1) *Listing*.

Tahap ini adalah untuk memberikan siswa materi yang akan diteliti dan untuk mengundang siswa untuk menindaklanjuti. Hasil pengamatan yang dilakukan digunakan sebagai data pada tahap selanjutnya.

2) *Grouping*

Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk mempertimbangkan data yang dikumpulkan dan membentuk kategori berdasarkan kesamaan saat ini.

3) *Labeling*.

Pada tahap ini siswa diminta untuk memberikan nama atau label di setiap kelas yang disepakati. Guru membimbing siswa untuk membuat kategori yang relevan dengan mengajukan pertanyaan. Antara tiga dan empat adalah langkah yang perlu dilakukan yaitu mengumpulkan data pada masing-masing kelas yang ada. Tujuannya untuk mengatur dan menampilkan data data yang dimiliki.

4) *Generalizing*

Tahap ini dimulai dengan meminta siswa untuk menganalisis data yang tersedia. Kemudian siswa diminta untuk menguranginya sesuai dengan fakta yang ditemukan.

5) *Comparing*

Pada tahap ini, siswa diminta untuk menganalisis lebih lanjut. Pada tahap ini, siswa berpartisipasi dalam perbandingan lintas kategori untuk membangun kesimpulan yang lebih dalam.

6) *Explaining*

Pada tahap ini, siswa diminta untuk menjelaskan data yang diperoleh dan generalisasi yang telah mereka bangun.

7) *Predicting*

Pada tahap ini, siswa diminta untuk memprediksi apa yang akan terjadi jika suatu alasan ditemukan. Siswa diminta untuk berpikir lebih dalam dan ditantang untuk menggunakan kreativitas mereka dalam menggunakan informasi yang tersedia untuk memprediksi masalah. Akhirnya, model Taba menyatukan para siswa untuk merangkum dan menggeneralisasi subjek yang sedang diteliti.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Taba

Kelebihan yang dimiliki model pembelajaran Taba yaitu model memberi ruang kreativitas seluas-luasnya untuk siswa. Kegiatan pembelajaran mengalir disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam menalar sehingga siswa benar-benar tahu karena mereka menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari. Model Taba beralurkan penalaran induktif. Titik tekan model Taba juga menjadi salah satu kelebihan yang belum tentu dimiliki oleh model lain, yakni model Taba menekankan pada bagaimana membantu siswa dalam membangun alur berpikir atau dengan kata lain menuntun siswa untuk belajar *how to think*. Kekurangan pada model Taba adalah pelaksanaan model tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama.

Sedangkan kekurangan tersebut telah dievaluasi sehingga sintaks model Taba diperingkas. Tahap yang membutuhkan waktu relatif lama adalah tahap labelling dilanjutkan data collection. Sintaks dari model Taba termodifikasi terdiri atas empat langkah, yaitu *generalizing*, *comparing*, *explaining*, dan *predicting* yang dilanjutkan dengan *closure*. Pada model Taba termodifikasi, tahap pengumpulan data diganti dengan penyajian tabel atau grafik atau bentuk lain dari data secara langsung.

Referensi:

- Aditama, Firman. (2015). Efektivitas Pembelajaran Induktif Berbantuan Geogebra Pada Materi Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Surabaya. *MATHEdunesa* 3, 3.
- Eggen, P. D, Kauchak, D. P., & Harder, R. J.,. (1979). *Strategies for Teachers: Information Processing Models in the Classroom*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice/ Hall International, Inc.
- Sulastri, Lumbantoruan And Ginting, Eva Marlina. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Induktif Dengan Menggunakan Animasi Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Kalor Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Pagaran T.A. 2013/2014. *Jurnal Inpafi* (Inovasi Pembelajaran Fisika) 2, 3.
- Yunita, Dwi; Harun, Ifriany And Rasmawan, Rahmat. (2016). Pengaruh Model Induktif Terhadap Keterampilan Membuat Hipotesis Pada Materi Indikator Asam Basa Di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5,10.

MODEL PEMBELAJARAN *TALKING CHIPS*

A. Definisi Model Pembelajaran *Talking Chip*

Model pembelajaran *talking chip* (kancing gemerincing) merupakan metode yang dikembangkan oleh Speicer kagan, dimana masing-masing anggota kelompoknya mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran orang lain (Isjoni, 2011, p. 114). Kagan mengemukakan tipe *talking chip* (kancing gemerincing) dengan istilah *talking chips*. Chips yang dimaksud oleh Kagan berupa benda berwarna yang ukurannya kecil. Di Indonesia, istilah *talking chips* oleh Anita Lie diganti dengan istilah kancing gemerincing (Faturrohman, 2015, p. 372).

Teknik *talking chip* (kancing gemerincing) adalah salah satu teknik dari metode struktural. Menurut Sugiyanto (2009: 56), dalam kegiatan *talking chip* (kancing gemerincing), masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain dan teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dalam kegiatan *talking chip* (kancing gemerincing), masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Di dalam kelompok belajar sering ditemukan adanya anggota yang terlalu dominan untuk berbicara dan sebaliknya. Dalam situasi seperti ini, pemerataan tanggung jawab dalam kelompok tidak tercapai karena anggota pasif akan terlalu menggantungkan diri pada rekannya yang dominan. Teknik belajar mengajar *talking chip* (kancing gemerincing) memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berperan serta (Lie 2010:, p. 63).

Talking adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti berbicara, sedangkan chips yang berarti kartu. Jadi arti *talking chips* adalah kartu untuk berbicara. *Talking chips* adalah pembelajaran kooperatif yang dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang, masing-masing anggota kelompok membawa sejumlah kartu yang berfungsi untuk menandai apabila mereka telah berpendapat dengan kartu tersebut. Teknik ini dapat digunakan dalam semua matapelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. Kegiatan *talking chip* (kancing gemerincing) membutuhkan pengelompokan siswa menjadi beberapa kelompok. Menurut Millis dan Cottel model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *talking chip* (kancing gemerincing) adalah jenis model pembelajaran kooperatif dengan siswa diberikan chips berfungsi sebagai tiket yang memberikan izin pemegangnya untuk berbagi informasi, kontribusi diskusi dan membuat titik debat (Faturrohman, 2015, p. 95).

Kegiatan *talking chip* (kancing gemerincing) membutuhkan pengelompokan siswa menjadi beberapa kelompok. Teknik ini dapat memberikan kontribusi siswa secara merata. Teknik ini dapat digunakan untuk berdiskusi, mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain ataupun untuk saling mengevaluasi hapalan. Teknik *talking chip* (kancing gemerincing) dirancang untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Dalam banyak kelompok, sering ada anggota yang terlalu dominan dan banyak bicara. Sebaliknya juga ada anggota yang pasif dan pasrah saja pada rekannya yang lebih dominan (Lie, 2010, p. 63)

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Menurut (Huda, 2015, p. 142), teknik *talking chip* (kancing gemerincing) memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan satu kotak kecil yang berisi kancing-kancing (atau bendabenda kecil lainnya);

- 2) Sebelum memulai tugasnya, masing-masing anggota dari setiap kelompok mendapatkan 2 atau 3 buah kancing (jumlah kancing bergantung pada sukar tidaknya tugas yang diberikan);
- 3) Setiap kali anggota selesai berbicara atau mengeluarkan pendapat, ia harus menyerahkan salah satu kancingnya dan meletakkannya di tengah-tengah meja kelompok;
- 4) Jika kancing yang dimiliki salah seorang siswa habis, dia tidak boleh berbicara lagi sampai semua rekannya menghabiskan kancingnya masing-masing;
- 5) Jika semua kancing sudah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesepakatan untuk membagi-bagi kancing lagi dan mengulangi prosedurnya kembali.

(Saputra & Rudyanto, 2005, p. 79), menyampaikan langkah-langkah pembelajaran teknik *talking chip* (kancing gemerincing) yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan satu kotak kecil yang berisi kancing-kancing (dapat juga benda-benda kecil lainnya, seperti kacang merah, biji kemiri, potongan sedotan, batang-batang lidi, sedok es krim, dan sebagainya). Kancing ini dapat juga diganti dengan benda lain;
- 2) Sebelum kelompok memulai tugasnya, setiap anak didik dalam masing-masing kelompok mendapatkan dua atau tiga buah kancing (jumlah kancing tergantung pada sukar tidaknya tugas yang diberikan);
- 3) Setiap kali seorang anak didik berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia harus menyerahkan salah satu kancingnya dan meletakkannya di tengah-tengah;
- 4) Jika kancing yang dimiliki seorang anak habis, dia tidak boleh berbicara lagi sampai semua rekannya juga menghabiskan kancing mereka;
- 5) Jika semua kancing sudah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil sepakat untuk membagi kancing lagi dan mengulangi prosedurnya kembali.

Lie (2007) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif teknik *talking chip* (kancing gemerincing), yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru bisa menyiapkan satu kotak kecil yang berisi kancing-kancing (bisa juga benda-benda kecil lainnya, seperti kacang merah, biji kenari, potongan sedotan, batang-batang lidi, sendok es krim, dan sebagainya);
- 2) Sebelum kelompok memulai tugasnya, setiap siswa dalam masing-masing kelompok mendapatkan dua atau tiga buah kancing (jumlah kancing bergantung pada sukar tidaknya tugas yang diberikan);
- 3) Setiap kali seorang siswa berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia harus menyerahkan salah satu kancingnya dan meletakkannya ditengah-tengah;
- 4) Jika kancing yang dimiliki siswa sudah habis, dia tidak boleh berbicara lagi sampai semua rekannya juga menghabiskan kancing mereka;
- 5) Jika semua kancing sudah habis, sedangkan tugas mereka belum selesai, kelompok boleh mengambil kesepakatan untuk membagi-bagi kancing lagi dan mengulangi prosedurnya kembali.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model *Talking chips*

Model *talking chips* seperti halnya model pembelajaran lainnya, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Lie (2010), kelebihan model pembelajaran ini, diantaranya:

- 1) Siswa tidak jenuh karena ada kartu sebagai pengikat daya tarik;
- 2) Dapat melibatkan semua anggota kelompok untuk aktif;
- 3) Siswa dapat berdiskusi dengan temannya ketika guru selesai menjelaskan materi pelajaran;
- 4) Dapat mengurangi kesalahan siswa karena soal dijawab bersama;
- 5) Siswa dituntut belajar tanggung jawab dalam kegiatan belajar.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Tidak semua konsep dalam matematika dapat menggunakan model *talking chips*, disinilah tingkat profesionalitas guru dinilai;
- 2) Dibutuhkan pengolaan waktu yang baik, jika tidak maka tujuan pembelajaran tidak terpenuhi; dan

3) Cukup sulit dilaksanakan karena guru dituntut untuk dapat mengawasi setiap siswa yang ada dikelas.

Referensi:

- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 sebagai Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Kalimedia.
- (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Huda, Miftakhul. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia
- (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Saputra, Y. M. & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.

MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK*

A. Definisi Model Pembelajaran *Talking Stick*

Talking Stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku), sebagaimana dikemukakan Carol Locust berikut ini. Tongkat berbicara telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat berbicara. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/pimpinan rapat.

Sebagaimana namanya, *talking stick* merupakan metode pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya. Kegiatan ini diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru (Huda, 2014, p. 224). Dalam penerapan model *talking stick*, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5-6 orang siswa yang heterogen. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, kecerdasan, persahabatan atau minat yang berbeda. Model ini cocok digunakan untuk semua kelas dan semua tingkat umur (Huda, 2014, p. 225).

Pembelajaran dengan *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran dengan model *talking stick* diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Peserta didik diberi kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut dan siswa diberikan waktu untuk melakukan aktivitas yang cukup (Istarani, 2012, p. 89). Guru selanjutnya meminta kepada peserta didik menutup bukunya. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu peserta didik. Peserta didik yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya. Langkah akhir dari model *talking stick* adalah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap seluruh jawaban yang diberikan peserta didik, selanjutnya bersama-sama peserta didik merumuskan kesimpulan (Istarani, 2012, p. 89-90)

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Talking stick*

Menurut (Huda, 2014, p. 226), model pembelajaran *talking stick* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat;
- 2) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi;
- 3) Setelah selesai membaca materi/buku pelajaran dan mempelajarinya, peserta didik menutup bukunya;
- 4) Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan peserta didik memegang tongkat tersebut harus menjawab, demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru;
- 5) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi; dan
- 6) Penutup.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* menurut (Suprijono, 2009, p. 109), sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang;

- 2) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang penjangnya kira – kira 20 cm;
- 3) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan;
- 4) Setelah peserta didik selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan peserta didik untuk menutup isi bacaan;
- 5) Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu anggota kelompok, dan tongkat disalurkan dari peserta didik yang satu ke peserta didik yang lain, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan peserta didik yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru. Ketika stick bergilir dari peserta didik ke peserta didik lainnya, seyogyanya diiringi dengan music;
- 6) Peserta didik yang lainnya boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan;
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya; dan
- 8) Guru memberikan ulasan terhadap seluruh jawaban yang diberikan peserta didik, selanjutnya bersama – sama peserta didik merumuskan kesimpulan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Talking stick*

Setiap model pembelajaran termasuk *talking stick* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut (Huda, 2014, p. 224), kelebihan model pembelajaran *talking stick*, diantaranya:

- 1) Siswa lebih dapat memahami materi karena diawali dari penjelasan seorang guru;
- 2) Siswa lebih dapat menguasai materi ajar karena ia diberikan kesempatan untuk mempelajarinya kembali melalui buku paket yang tersedia;
- 3) Daya ingat siswa lebih baik sebab ia akan ditanyai kembali tentang materi yang diterangkan dan dipelajarinya;
- 4) Siswa tidak jenuh karena ada tongkat sebagai pengikat daya tarik siswa mengikuti pelajaran hal tersebut;
- 5) Pelajaran akan tuntas sebab pada bagian akhir akan diberikan kesimpulan oleh guru; dan
- 6) Model *talking stick* cocok digunakan untuk semua kelas dan semua tingkat umur.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Kurang terciptanya interaksi siswa dalam proses belajar mengajar;
- 2) Kurangnya menciptakan daya nalar siswa sebab ia lebih bersifat memahami apa yang ada di dalam buku; dan
- 3) Kemampuan menganalisis permasalahan tersebut sebab siswa hanya mempelajari dari apa-apa yang ada di dalam buku saja.

(Sugiyanto, 2008, p. 43), menyebutkan bahwa model pembelajaran *talking stick* memiliki keunggulan atau kelebihan, diantaranya:

- 1) Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan social;
- 2) Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan;
- 3) Memudahkan siswa melakukan penyesuaian social;
- 4) Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen;
- 5) Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois;
- 6) Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa;
- 7) Berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktekkan;
- 8) Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia;

- 9) Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik;
- 10) Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, dan agama
- 11) Menguji kesiapan siswa;
- 12) Melatih membaca dan memahami dengan cepat; dan
- 13) Agar siswa lebih giat lagi belajar.

Sedangkan kelemahannya, menurut Sanjaya (2007), diantaranya:

- 1) Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat Cooperative Learning. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerjasama dalam kelompok;
- 2) Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer teaching yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bias terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah tercapai oleh siswa; dan
- 3) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.

Referensi:

- Huda, Mifthul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Sugiyanto. (2008). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Yuma Pustaka
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

METODE PEMBELAJARAN *TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI)*

A. Definisi Model Pembelajaran TAI

Pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan, aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dalam model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) melibatkan pengakuan tim dan tanggungjawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. (Suyitno, 2007, p. 20).

Metode *Team Assisted Individualization* (TAI) merupakan suatu metode yang dikembangkan oleh Slavin dan Leavey pada tahun 1984, serta oleh Slavin dan Kraweit pada tahun 1985. Sedangkan menurut Casal mengungkapkan bahwa metode ini dikembangkan oleh Slavin, Leavy dan Madden pada tahun 1982 (Warsono dan Hariyanto, 2013: 198). Dasar pemikiran di balik individualisasi pembelajaran adalah bahwa para siswa memasuki kelas dengan pengetahuan, kemampuan, dan motivasi yang sangat beragam. Ketika guru menyampaikan sebuah pelajaran kepada bermacam-macam kelompok, besar kemungkinan ada sebagian siswa yang tidak memiliki syarat kemampuan untuk mempelajari pelajaran tersebut dan akan gagal memperoleh manfaat dari metode tersebut. Siswa lainnya mungkin malah sudah tahu materi itu, atau bisa mempelajarinya dengan sangat cepat sehingga waktu pembelajaran yang dihabiskan bagi mereka hanya membuang waktu (Slavin, 2005, p. 187).

Tipe ini mengkombinasikan keunggulan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran individual, model pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual, oleh karena itu kegiatan pembelajarannya lebih banyak digunakan untuk pemecahan masalah. Dengan perpaduan antara pembelajaran kooperatif dan individual dapat diperoleh dua keuntungan sekaligus, yaitu:

- 1) Keuntungan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization*, pembelajaran kooperatif merupakan upaya pemberdayaan teman sejawat, meningkatkan interaksi antar peserta didik, serta hubungan yang saling menguntungkan antar mereka. Peserta didik dalam kelompok akan belajar mendengar ide atau gagasan orang lain, berdiskusi setuju atau tidak setuju, menawarkan, atau menerima kritikan yang membangun, dan peserta didik tidak merasa terbebani ketika ternyata pekerjaannya salah. Peserta didik bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai bahan ajar.
- 2) Keuntungan dari pembelajaran individual tipe *Team Assisted Individualization*, pembelajaran individual mendidik peserta didik untuk belajar secara mandiri, tidak menerima pelajaran secara mentah dari guru. Melalui pembelajaran individual ini, peserta didik akan dapat mengeksplorasi pengetahuan dan pengalamannya sendiri untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga ia mengalami pembelajaran secara bermakna *meaningful learning* sesuai faham konstruktivisme

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* merupakan pembelajaran kooperatif yang pada pelaksanaannya peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Salah satu poin penting yang harus diperhatikan untuk membentuk kelompok yang heterogen di sini adalah kemampuan akademik peserta didik. Masing-masing kelompok dapat beranggotakan 4 - 5 orang peserta didik. Sesama anggota kelompok berbagi tanggung jawab.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* atau *Team Accelerated Instruction* merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *student centered*. Pada model pembelajaran kooperatif ini, peserta didik biasanya belajar soal-soal secara berkelompok. Mereka kemudian berdiskusi untuk menemukan atau memahami konsep-konsep. Setiap anggota kelompok dapat mengerjakan satu persoalan (soal) sebagai bentuk tanggungjawab bersama. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization* lebih menekankan pada penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu dan memperoleh kesempatan yang sama untuk berbagi hasil bagi setiap anggota kelompok.²⁷

B. Komponen Model Pembelajaran TAI

Model pembelajaran TAI memiliki delapan komponen. Kedelapan komponen tersebut adalah sebagai berikut (Huda, 2013, pp. 200-201):

- 1) *Teams*, yaitu pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas 4 sampai 5 siswa;
- 2) *Placement test*, yakni pemberian pre-test kepada siswa atau melihat rata-rata nilai harian siswa agar guru mengetahui kelemahan siswa pada bidang tertentu;

- 3) *Student creative*, melaksanakan tugas dalam suatu kelompok dengan menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya;
- 4) *Team study*, yaitu tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan guru memberikan bantuan secara individual kepada siswa yang membutuhkannya;
- 5) *Team scores and team recognition*, yaitu pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan pemberian kriteria penghargaan terhadap kelompok yang berhasil secara cemerlang dan memberikan dorongan semangat kepada kelompok yang dipandang kurang berhasil dalam menyelesaikan tugas;
- 6) *Teaching group*, yakni pemberian materi secara singkat dari guru menjelang pemberian tugas kelompok;
- 7) *Facts test*, yaitu pelaksanaan tes-tes kecil berdasarkan fakta yang diperoleh siswa; dan
- 8) *Whole-class Units*, yaitu pemberian materi kembali di akhir waktu pembelajaran oleh guru dengan strategi pemecahan masalah.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran Model TAI

Widyantini (2006) menjabarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara individual yang sudah dipersiapkan oleh guru;
- 2) Guru memberikan tes secara individual kepada siswa untuk memperoleh skor awal;
- 3) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4 sampai dengan 5 siswa dengan kemampuan akademik yang heterogen dengan pertimbangan keharmonisan kelompok;
- 4) Setelah siswa belajar secara individual, siswa berdiskusi dalam kelompok. Dalam diskusi kelompok, anggota kelompok saling memeriksa jawaban teman satu kelompok;
- 5) Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari;
- 6) Guru memberikan kuis kepada siswa secara individual; dan
- 7) Guru memberikan penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor awal ke skor kuis berikutnya.

Menurut (Sutirman, 2013, pp. 36-37), langkah-langkah pembelajaran model *Team Assisted Individualization*, adalah sebagai berikut:

- 1) Tes penempatan
Pada awal pembelajaran siswa diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Hasil tes digunakan sebagai dasar pembentukan kelompok.
- 2) Pengelompokkan
Setelah dilaksanakan tes, selanjutnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, rendah, sedang).
- 3) Memberikan bahan ajar
Selanjutnya siswa diberi lembar kerja atau modul yang berisi petunjuk belajar, materi, soal-soal latihan dan soal tes formatif.
- 4) Belajar dalam kelompok
Siswa membaca materi dan mengerjakan soal-soal latihan secara individu. Siswa lain dalam kelompok bertugas mengecek hasil pekerjaan temannya, jika ada jawaban yang salah maka harus diulangi sampai benar. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi diharapkan membantu siswa lain yang memiliki kemampuan rendah.
- 5) Penilaian dan penghargaan kelompok
Setiap minggu guru menghitung skor kelompok berdasarkan rata-rata nilai anggota kelompok. Kelompok yang memiliki skor tinggi dan sedang diberi penghargaan.

Menurut (Slavin, 2005, pp. 201-202), langkah-langkah pembelajaran dalam model kooperatif tipe TAI adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melihat nilai hasil Ulangan tengah semester untuk mengetahui kemampuan awal siswa (mengadopsi komponen *Placement Test*);

- 2) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik untuk dikerjakan secara individu (mengadopsi komponen *Student Creative*);
- 3) Guru membentuk kelompok kecil yang heterogen terdiri dari 4-5 peserta didik sesuai dengan kemampuan akademik peserta didik dan meminta siswa berkumpul dengan kelompoknya (mengadopsi komponen *Team Study*);
- 4) Setiap siswa diminta untuk mendiskusikan hasil pengerjaan LKPD dengan kelompok masing-masing dengan bantuan guru (mengadopsi komponen *Team Study*);
- 5) Guru memberikan materi secara singkat (mengadopsi komponen *Teaching Group*);
- 6) Melalui kegiatan diskusi dan bimbingan guru, peserta didik dapat membuat simpulan (mengadopsi komponen *Whole-Class Units*);
- 7) Guru mengkondisikan peserta didik seperti semula secara individual kemudian guru memberikan evaluasi individu di akhir pembelajaran (mengadopsi komponen *Fact Test*); dan
- 8) Guru memberikan nilai kepada setiap individu serta menentukan kelompok yang terbaik dengan hasil peningkatan nilai setiap individu (mengadopsi komponen *Team Score and Team Recognition*)

D. Kelebihan dan Kelemahan Metode Team Assisted Individualization (TAI)

Menurut (Slavin, 2005, pp. 190-195), metode TAI memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan, meliputi:
 - (1) Dapat meminimalisir keterlibatan guru dalam pemeriksaan dan pengelolaan rutin;
 - (2) Guru dapat memiliki waktu untuk mengajar kelompok-kelompok kecil;
 - (3) Mudah dilakukan oleh siswa kelas tiga ke atas;
 - (4) Siswa akan termotivasi untuk mempelajari materi-materi yang diberikan dengan cepat dan akurat, dan tidak akan dapat berbuat curang atau menemukan jalan pintas;
 - (5) Tersedianya banyak cara pengecekan penguasaan supaya para siswa jarang menghabiskan waktu mempelajari kembali materi yang sudah mereka kuasai atau menghadapi kesulitan serius yang membutuhkan bantuan guru. Pada tiap pos pengecekan penguasaan, dapat tersedia kegiatan-kegiatan pengajaran alternatif dan tes-tes yang parallel;
 - (6) Para siswa akan dapat melakukan pengecekan satu sama lain, sekalipun bila siswa yang mengecek kemampuannya ada di bawah siswa yang dicek dalam rangkaian pengajaran, dan prosedur pengecekan akan cukup sederhana dan tidak mengganggu si pengecek;
 - (7) Programnya mudah dipelajari baik oleh guru maupun siswa, tidak mahal, fleksibel, dan tidak membutuhkan guru tambahan atau tim guru;
 - (8) Dengan membuat siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kooperatif, dengan status yang sejajar, program ini akan membangunkondisi untuk terbentuknya sikap-sikap positif terhadap siswa-siswa mainstream yang cacat secara akademik dan di antara para siswa dari latar belakang ras atau etnik berbeda.
- 2) Kelemahannya, meliputi:
 - (1) Tidak semua mata pelajaran cocok diajarkan dengan metode Team Assisted Individualization (TAI);
 - (2) Apabila metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang baru diketahui, kemungkinan sejumlah peserta didik bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri dan sebagian mengganggu antar peserta didik lain

Referensi:

- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif, Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Robert E. Slavin. (2005). *Cooperative Learning, Riset dan Praktik*, terj. Nurulita Yusron. London: Allyn and Bacon.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Widyantini. (2006). *Model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif*. Yogyakarta: Depdiknas dan Pengembangan Penataran Guru Matematika.
- Sutirman, (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

METODE PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ*

A. Definisi Metode Pembelajaran *Team Quiz*

Pengertian *Team Quiz* (Quiz Kelompok) yaitu suatu metode yang bermaksud untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dalam tipe ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal. Yang diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Menurut Mel Silberman strategi *team quiz* ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut (Silberman, 2006, p. 175). Hisyam zaini mengemukakan strategi *team quiz* ini dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Hamruni strategi *team quiz* adalah strategi yang akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap tanggung jawab peserta didik untuk apa yang mereka pelajari melalui cara menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis (tebak-tebakan) (Hamruni, 2012, p. 176).

Menurut Zaini dkk., model pembelajaran *team quiz* merupakan salah satu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetisinya. Menurut Hisyam Zaini, model *team quiz* merupakan salah satu model pembelajaran bagi peserta didik yang membangkitkan semangat pola pikir kritis (Zaini et al., 2008, p. 54).

Team quiz merupakan salah satu tipe dalam metode pembelajaran aktif yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar. Mengaktifkan peserta didik untuk bertanya maupun menjawab. Meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* ini, peserta didik bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberi pertanyaan dan jawaban (Tarigan et al., 2016, p. 125).

Model pembelajaran ini sangat penting diterapkan dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan:

- 1) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat;
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan dan cocok bagi siswa;
- 3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pokok baca;
- 4) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok;
- 5) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya (Hartono, 2008: 16).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran *Team Quiz*

(Silberman, 2006, p. 176), menjelaskan langkah-langkah penerapan Strategi *Team quiz* Mel Silberman, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam tiga segmen;
- 2) Bagilah siswa menjadi tiga tim;
- 3) Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu;
- 4) Perintahkan tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka;
- 5) Tim A memberi kuis kepada anggota Tim B. Jika Tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, Tim C segera menjawabnya;
- 6) Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota Tim C, dan mengulang proses tersebut;
- 7) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran. Dan tunjukkan Tim B sebagai pemandu kuis;
- 8) Setelah Tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran, dan tunjukkan Tim C sebagai pemandu kuis.

Selanjutnya ada beberapa variasi yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut : 1) Berikan tim pertanyaan kuis yang telah dipersiapkan yang darinya mereka memilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis. 2) Berikan satu penyajian materi secara kontinyu. Bagilah siswa menjadi dua tim. Pada akhir pelajaran, perintahkanlah dua tim untuk saling memberi kuis.

(Suprijono, 2010, p. 114), mengatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Team quiz* (kuis berkelompok) adalah terdiri atas sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian;
- 2) Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C;
- 3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit;
- 4) Setelah penyampaian, mintalah kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk meninjau lagi catatan mereka;
- 5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C;
- 6) Kelompok A memberi pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B;
- 7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B menjadi penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A;
- 8) Setelah kelompok B selesai pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya; dan
- 9) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Quiz*

Kelebihan Model Pembelajaran *Team quiz* adalah: 1) Dapat menghilangkan kebosanan dalam proses belajar 2) Mengajak peserta didik untuk terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Menumbuhkan partisipasi aktif di kalangan siswa. 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran. 4) Membangun keberanian dalam diri peserta didik, mengeluarkan pendapat, sikap dan aspirasinya 5) Meraih makna belajar melalui pengalaman langsung. 6) Menambah semangat dan minat peserta didik. 7) Siswa dapat belajar bersikap toleran terhadap temantemannya.

Kelemahan Model Pembelajaran *Team quiz* antara lain: 1) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi. 2) Hanya peserta didik tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni bisa menjawab soal. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat. 3) Tidak semua materi dapat menggunakan metode ini. 4) Menggunakan metode *team quiz* secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan. 5) Selain itu, waktu yang digunakan untuk mempersiapkan metode pembelajaran ini membutuhkan waktu lama.

(Sanjaya, 2008, p. 249), mengatakan bahwa model pembelajaran *team quiz* memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran ini, diantaranya:

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri;
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan berpikir sendiri;
- 3) Dapat membantu anak untuk merespon orang lain; dan
- 4) Menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

Sedangkan kelemahannya, meliputi:

- 1) Dengan luasnya pembelajaran, maka apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai;
- 2) Penilaian kelompok dapat membutuhkan penilaian secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya;
- 3) Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dimana untuk penyajian kuis dilakukan per tim dalam tiap pertemuan, pembuatan soal dilakukan di rumah sehingga memungkinkan peserta didik berdiskusi di luar kelas. Agar tidak didominasi oleh peserta didik yang pintar, maka setiap peserta didik diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap peserta didik yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh peserta didik dapat termotivasi untuk ikut menjawab.

Referensi

- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hartono. (2008). *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa.
- Sanjaya. (2008). *Kekurangan dan Kelemahan Metode Team quiz*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: PT Nusamedia dan Nuansa.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta.: Pustaka Pelajar.
- Tarigan et al. (2016). *Penerapan Metode Active Learning Type Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

A. Definisi Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Huda, 2014, p. 197). Model pembelajaran ini dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Siswa dalam model ini memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Slavin, 2010, p.13). Siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah (Huda, 2014, p. 197). Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

B. Komponen Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT memiliki lima komponen utama yang harus dipenuhi, yaitu (Slavin, 2010: 166):

1) Penyajian kelas (Class Presentation)

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi. Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, game dan saat turnamen akademik. Selain itu, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas (Aeni, 2012). Oleh karena itu, materi pada penyajian kelas termasuk menjelaskan rambu-rambu permainan dan turnamen, serta memotivasi siswa dalam kerja kelompok untuk menjadi pemenang dalam game dan turnamen

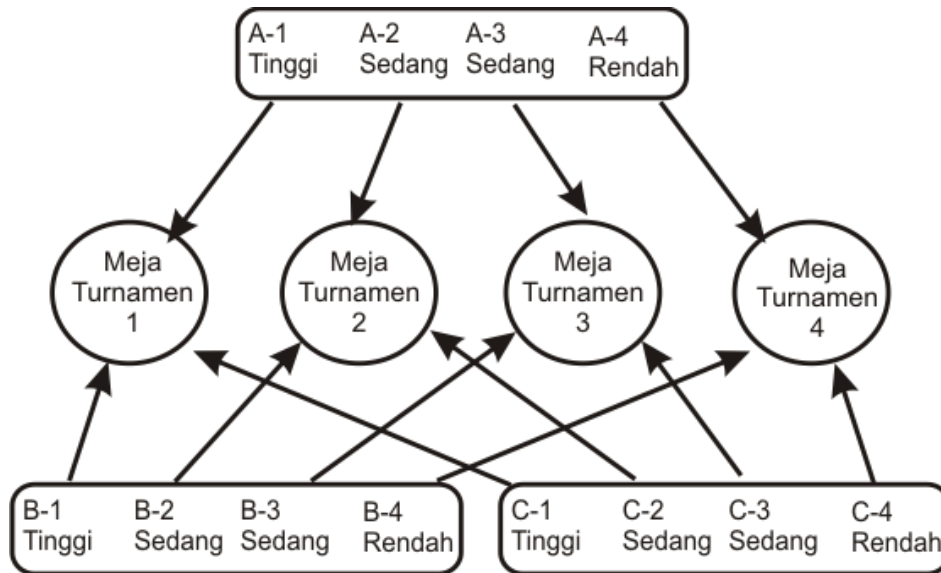
2) Kelompok (Teams)

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya (Slavin, 2015, p. 144)

3) Permainan (Games)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengeatahuan siswa yang diperolehnya saat presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

- 4) Turnamen (Tournament)
- 5) Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada waktu turnamen, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Penempatan siswa dalam meja turnamen dapat dilihat seperti bagan berikut ini :



Gambar: Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Secara umum

Keterangan:

- A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi
- A-2 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1
- A-3 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2
- A-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah
- B-1 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi
- B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1
- B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2
- B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah
- C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi
- C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1
- C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2
- C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

Penjelasan dari gambar di atas diuraikan sebagai berikut:

- (1) Kelompok A terdiri dari 4 siswa yaitu A-1, A-2, A-3, dan A-4, kelompok B terdiri dari 4 siswa yaitu B-1, B-2, B-3, dan B-4, dan kelompok C terdiri dari C-1, C-2, C-3, dan C-4. Kelompok A, B, dan C merupakan kelompok belajar.
- (2) A-1, B-1, dan C-1 saling dipertandingkan di meja 1 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan tinggi semua.
- (3) A-2, B-2, dan C-2 saling dipertandingkan di meja 2 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang 1 semua.
- (4) A-3, B-3, dan C-3 saling dipertandingkan di meja 3 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang 2 semua.
- (5) A-4, B-4, dan C-4 saling dipertandingkan di meja 4 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan rendah semua.

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu (Aeni, 2012):

- (1) Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

- (2) Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.

- (3) Tantang atau lewati.

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

- (4) Memulai putaran selanjutnya

Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru.

- (5) Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

- 6) Penghargaan kelompok (Teams Recognize)

Pada tahap ini (Slavin, 2015, p.174) yang dilakukan adalah menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk-bentuk penghargaan lainnya untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin turnamen dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Penghargaan yang diberikan terdapat tiga macam tingkatan. Ketiganya didasarkan pada rata-rata skor tim, sebagai berikut: table

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Ada prosedur yang harus dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model TGT, yaitu:

- 1) Siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim ini. Penentuan tim atau kelompok ini dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah sebagai berikut (Huda, 2014, p. 198):

- (1) Membuat daftar ranking akademis siswa;
- (2) Membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah 4 siswa;
- (3) Menomori siswa mulai dari yang paling atas (misalnya, 1,2,3,4,5,6,7, dan seterusnya); dan
- (4) Membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama, dan sebagainya.

- 2) Turnamen

Setelah membentuk tim, siswa mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah-langkah sebagai berikut (Huda, 2014: 198):

- (1) Menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya;
- (2) Membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri 3 atau 4 siswa;
- (3) Menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri dari siswa-siswa pandai, dan ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok siswa yang lemah secara akademik.

Format yang diterapkan adalah (Huda, 2014, p. 198):

- (1) Memberikan kartu-kartu yang telah dinomori (misalnya dari 1-30) kepada setiap kelompok;
- (2) Memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan pada siswa;
- (3) Membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomori;
- (4) Membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban;
- (5) Menginstruksikan siswa untuk membuka kartu;
- (6) Menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu;
- (7) Mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membaca pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) mengkonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah;
- (8) Menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika jawabannya salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar, kartu tetap mereka pegang. Namun, jika tetap salah, kartu itu harus dibuang

- 3) Scoring

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin Tim studi akan ditotal secara keseluruhan (Huda, 2014, p. 199)

Adapun langkah-langkah pembelajaran model TGT menurut Kahfi (2003: 4), disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran.

1) Pra kegiatan pembelajaran:

(1) Persiapan

- a) Materi. Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu, guru harus mempersiapkan work sheet yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari work sheet tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.
- b) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen.

(2) Membagi siswa kedalam meja turnamen.

2) Detail kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT

(1) Penyajian kelas, meliputi:

- a) Pembukaan, yaitu pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran kelas ini guru harus sudah mempersiapkan work sheet dan soal turnamen.
- b) Pengembangan Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

(2) Belajar kelompok.

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama dalam model pembelajaran TGT.

Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggungjawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

(3) Validasi kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

(4) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat soal turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, poin gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut:

- a) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.
- b) Guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai leader, sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi.

Leader adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut (celing). Searah dengan putaran jarum jam maka celing-1, celing-2, celing-3, celing-4 juga menjawab soal. Celing-4 bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab. Misalnya leader mendapatkan kartu dengan angka 12 maka leader membaca soal 12. Dari soal 12 tersebut leader menjawab A, celing 1 menjawab C, celing 2 menjawab C, celing 3 menjawab E, dan celing 4 menjawab E, ternyata setelah celing 4 membuka jawaban maka yang benar adalah C, sehingga kartu yang angkanya paling besar tadi berpindah ke C1, celing 2 dan celing 4 tidak dapat kartu ini karena aturan utamanya berjalan searah dengan putaran jarum jam dan C1 yang menjawab pertanyaan benar pertama tadi. Sehingga C1 bertindak sebagai leader. Selanjutnya C1 mengambil kartu diatas meja, misalnya mendapatkan kartu no. 9 maka C1 membuka soal no. 9 dan lider yang tadi bertugas membuka kunci jawaban. Begitu selanjutnya, jika soal yang tidak dapat dijawab oleh semua anggota turnamen, maka nomor kartu tersebut dikembalikan di atas meja sekaligus jawaban kartu yang tidak terjawab dibacakan oleh celing dan kemudian dikocok kembali. Leader berikutnya disesuaikan urutan searah putaran jarum jam. Setelah waktu yang ditentukan pada turnamen selesai, selanjutnya menentukan poin berdasarkan benar salahnya jawaban, apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 1 poin yang berupa gambar smile. Semua anggota turnamen berhak mengambil sendiri poin yang telah disediakan asalkan soal dijawab dengan benar.

Setelah usai turnamen, maka masing-masing anggota turnamen mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali kekelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat, kemudian masing-masing kelompok akan menjumlah poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu juara I, II dan III.

(5) Penghargaan kelompok.

Setelah turnamen selesai, siswa kembali kekelompok asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan.

D. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar
- 2) Siswa menjadi semangat dalam belajar.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri
- 4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti: kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain.
- 5) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 6) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu

- 7) Penggunaan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 8) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 9) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 10) Motivasi belajar lebih tinggi
- 11) Hasil belajar lebih baik
- 12) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Bagi para pengajar pemula, model ini menumbuhkan waktu yang banyak
- 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.
- 3) Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah.
- 4) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 5) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
- 6) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Referensi:

- Aeni, N. (2012). *Spektrofotometer UV-Visible*. Palu: Untad Press.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kahfi, Shohibul. (2003). *Pembelajaran Kooperatif dan Pelaksanaannya dalam Pembelajaran Matematika*. Malang: FMIPA UM.
- Slavin, Robert. E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Slavin E., Robert. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

MODEL PEMBELAJARAN *THE LEARNING CELL*

A. Model Pembelajaran *The Learning Cell*

Learning cell terdiri dari dua kata yaitu *learning* dan *cell*. Dalam kamus bahasa Inggris *learning* berarti belajar dan *cell* yang berarti sel ruang kecil, *learning cell* biasa disebut sel belajar. *Learning cell* merupakan sistem belajar kelompok kecil dengan saling tanya jawab bersama teman sebangku secara bergantian sesuai dengan materi yang telah ditentukan dan berdasarkan materi bacaan yang sama. Salah seorang diantaranya berperan sebagai tutor, fasilitator/pelatih ataupun konsultan bagi seorang lagi. Orang yang kedua ini berperan sebagai siswa, peserta latihan ataupun seorang yang memerlukan bantuan. Setelah selesai, maka giliran peserta kedua untuk berperan sebagai tutor, fasilitator ataupun pelatih dan peserta pertama menjadi siswa ataupun peserta latihan.

Model pembelajaran *the learning cell* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang membantu siswa belajar dengan lebih efektif. *The learning cell* ini dikembangkan oleh *Goldschmid* dari *Swiss federal Institute of Technology di Lausanne*. *The learning cell* atau peserta didik berpasangan adalah suatu bentuk belajar kooperatif dalam bentuk berpasangan dimana peserta didik bertanya dan menjawab pertanyaan secara bergantian berdasar pada materi bacaan yang sama (Zaini et al., 2008, p. 86).

Metode *the learning cell* adalah metode yang bertujuan melibatkan siswa secara aktif dalam berfikir mengenai materi pembelajaran untuk mendorong siswa memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang memancing perenungan dan mengajarkan siswa bagaimana cara memeriksa pemahaman mereka. Membuat pertanyaan mengenai sebuah tugas menuntut siswa memikirkan materi tersebut dengan cara yang berbeda dari pada sekedar mencatatnya (Barkley et al., 2012, p. 211).

Model pembelajaran *the learning cell* ini menunjukkan pada suatu bentuk belajar kooperatif *learning tipe think pair share* dalam bentuk berpasangan namun *learning cell* merupakan sistem belajar kelompok kecil dengan melakukan tanya jawab bersama teman sebangku secara bergantian sesuai dengan materi yang telah ditentukan berdasarkan materi bacaan yang sama yang salah satu siswa diantaranya berperan sebagai tutor dan siswa satu lagi berperan sebagai siswa yang memerlukan bantuan, dan kooperatif *learning tipe think pair share*. Merupakan sistem belajar kelompok yang saling tanya jawab dengan mentransferkan jawaban keseluruhan kelompok siswa lainya (Suprijono, 2012, p. 122).

Memberikan pertanyaan dan mendapatkan jawaban merupakan strategi pembentukan tim untuk melibatkan siswa dalam peninjauan kembali materi pada pelajaran sebelumnya atau pada akhir pelajaran. Guru melontarkan teknik tanya jawab mempunyai tujuan, agar siswa dapat mengerti atau mengingat-ingat tentang fakta yang dipelajari, didengar atau dibaca, sehingga mereka memiliki pengertian yang mendalam tentang fakta itu. Diharapkan juga dengan tanya jawab itu mampu menjelaskan langkah-langkah berfikir atau proses yang ditempuh dalam memecahkan masalah sehingga jalan pikiran anak tidak meloncat-loncat yang akan merugikan siswa sendiri dalam menangkap suatu masalah dengan cepat dan tepat (Silberman, 2006: 254).

Tujuan teknik kolaboratif ini adalah melibatkan siswa secara aktif dalam berfikir mengenai konten materi pembelajaran untuk mendorong siswa memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang memancing perenungan dan mengajarkan siswa bagaimana cara memeriksa pemahaman mereka. Membuat pertanyaan mengenai sebuah tugas menuntut siswa memikirkan konten tersebut dengan cara yang berbeda dari pada hanya sekedar mencatatnya. Cara ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir secara analitis, untuk mengelaborasi sambil mereka mengubah materi yang diajarkan dengan kalimat mereka sendiri, kemudian mulai menggunakan istilah-istilah dari disiplin tersebut. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan teman mereka dapat memberi landasan bagi diskusi yang didasarkan pada tingkat pemahaman siswa. Saling bertukar jawaban dan pertanyaan dengan teman dapat memotivasi siswa dan menantang mereka berusaha mendapatkan tingkat pemikiran yang lebih dalam.

Strategi *Learning cell* bisa dikatakan hampir sama dengan strategi diskusi dikarenakan strategi diskusi tidak hanya sekedar perdebatan antar murid atau perdebatan antar guru dan murid. Juga bukan sekedar mengajukan pertanyaan dan jawabannya (Soleh, 2014, p. 143). Pembelajaran *Learning cell* bisa dikatakan pembelajaran efektif proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan (Khanifatul, 2013, p. 15).

B. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *The Learning Cell*

Langkah-langkah dalam mengembangkan pembelajaran strategi *The Learning Cell* yaitu (Zaini et al., 2008, pp. 86-87), (Suprijono, 2012, p. 122) dan (Istarani & Ridwan, 2015, p. 53-55):

- 1) Sebagai persiapan, peserta didik diberi tugas membaca sebuah bacaan kemudian menulis pertanyaan yang berhubungan dengan masalah pokok yang muncul dari bacaan atau materi terkait lainnya.
- 2) Pada awal setiap pertemuan kelas, peserta didik ditunjuk untuk berpasangan secara acak dan seorang partner. Siswa dan A mulai dengan pertanyaan pertama dan menjawab oleh siswa B.
- 3) Setelah mendapatkan jawaban dan mungkin telah dilakukan korelasi atau diberi tambahan informasi, giliran siswa-siswa B mengajukan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa A
- 4) Jika siswa A selesai mengajukan satu pertanyaan kemudian dijawab oleh siswa B, ganti B yang bertanya, dan begitu seterusnya.
- 5) Selama berlangsung tanya jawab, guru bergerak dari satu pasangan ke pasangan yang lain sambil memberi feedback, bertanya dan menjawab pertanyaan

C. Kelebihan dan Kelemahan Teknik Pembelajaran Metode *The Learning Cell*

Model pembelajaran *the learning sell* memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan dalam proses pembelajaran. Menurut (Lipton, 2005, p. 73), kelebihan model pembelajaran ini, di antaranya:

- 1) Siswa lebih siap dalam menghadapi materi yang akan dipelajari karena siswa telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya buku, internet, guru dan orang yang ahli dibidang materi tersebut.
- 2) Siswa akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran karena pembelajaran ini menggunakan teman sebaya dalam proses pembelajarannya. Siswa yang ditutori tidak akan segan-segan dalam memberikan pertanyaan yang tidak dipahami. Sebaliknya bagi siswa tutor selain pengetahuannya bertambah, kemampuan dalam mengkomunikasikan ilmu pengetahuan pada teman sebaya meningkat.
- 3) Siswa aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran itu sendiri maupun pada saat pembelajaran. Hal itu terjadi karena siswa diberi panduan untuk mencari materi sendiri pada saat setelah atau sebelum pembelajaran dari berbagai sumber, sedang pada saat pembelajaran siswa yang menjelaskan kembali materi yang diperoleh kepada siswa.
- 4) Kemandirian siswa dalam proses pembelajaran sangat besar karena siswa dituntut memperoleh informasi sebelum dan setelah pembelajaran kemudian mengkomunikasikan kembali materi yang diperoleh pada siswa lainnya pada saat pembelajaran berlangsung.
- 5) Hubungan sosial siswa semakin baik, antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan orang lainnya. Dalam kelas berorientasi pada siswa, tiap siswa merupakan seorang siswa sekaligus pengajar. Memberi siswa peluang untuk saling belajar akan membantu mereka mempelajari budaya lain, mendalami gaya hidup yang berbeda. Pengalaman ini juga memacu sebuah langkah awal penting untuk bisa memahami dan dipahami siswa lain.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Literature yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku-buku yang relevan ataupun melalui internet.
- 2) Jika siswa tidak rajin dalam mencari informasi maka teknik pembelajaran *the learning cell* ini menjadi kurang efektif, namun hal ini dapat diantisipasi oleh guru dengan memberikan motivasi dan penghargaan pada siswa yang mendapatkan informasi materi pelajaran dari sumber manasaja.

(Zaini et al., 2008), mengemukakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *the learning cell*. Kelebihannya antara lain: 1) siswa lebih kritis dalam menganalisa pendapat teman atau bacaan; dan 2). Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Sedangkan kekurangan yaitu: 1). Jika ada satu diantara keduanya yang tidak berpartisipasi, maka metode ini akan sulit mencapai target yang diharapkan; dan 2). Memakan waktu yang lama.

Menurut (Istarani, 2014, p. 231), kelebihan model pembelajaran *the learning cell*, antara lain:

- 1) Dapat mempermudah persepsi bahwa terhadap suatu materi yang diajarkan karena menggunakan bahan bacaan yang sama. Siswa lebih siap menghadapi materi yang akan dipelajari karena pembelajaran telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya buku, internet, guru dan orang yang ahli dibidang materi tersebut.
- 2) Siswa akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran karena pembelajaran ini menggunakan teman sebaya dalam proses pembelajaran. Siswa yang ditutori tidak akan segan-segan dalam memberikan pertanyaan yang tidak dipahami. Sebaliknya bagi siswa tutor selain pengetahuannya bertambah kemampuan dalam mengkomunikasikan Ilmu Pengetahuan pada teman sebaya meningkat.
- 3) Siswa aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran itu sendiri maupun pada saat pembelajaran. Hal itu terjadi karena diberi panduan untuk mencari materi sendiri pada saat setelah atau sebelum pembelajaran dari berbagai sumber, sedang pada saat pembelajaran siswa yang menjelaskan kembali materi yang diperoleh kepada siswa.
- 4) Kemandirian siswa dalam proses pembelajaran sangat besar karena siswa dituntut memperoleh informasi sebelum dan setelah pembelajaran kemudian mengkomunikasikan kembali materi yang diperoleh pada siswa lainnya pada saat pembelajaran berlangsung.
- 5) Hubungan sosial siswa semakin baik, antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan orang lainnya. Dalam kelas berorientasi pada siswa, tiap siswa merupakan seorang siswa sekaligus mengajar. Memberi siswa peluang untuk saling belajar akan membantu mereka mempelajari budaya lain, pengalaman ini juga memahami memacu sebuah langkah awal penting untuk bisa memahami dan dipahami siswa lain.

Sedangkan kekurangannya, antara lain (Istarani, 2014, p. 231):

- 1) Literatur yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku-buku yang relevan.
- 2) Jika siswa tidak rajin dalam mencari informasi maka teknik pembelajaran *The Learning Cell* ini menjadi kurang efektif, namun hal ini dapat diantisipasi oleh guru dengan memberikan motivasi dan penghargaan pada siswa yang mendapat informasi materi pelajaran dari sumber mana saja.

Referensi:

- Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Ma'arif, Syamsul. (2011). *Guru Profesional*. Semarang: Need's Press.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Lipton, Laura. (2005). *Menumbuhkan Kemandirian Belajar*. Bandung: Nuansa.
- Barkley, Elizabeth E; Cross, K. Patricia; and Major, Claire Howell. (2012). *Collaborative Learning Techniques*. Bandung: Nusamedia.

- Sholeh, Moh. (2014). *Metodologi Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: Kaukaba Diapantara.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Istarani dan Ridwan, Muhammad. (2015). *50 Tipe Strategian Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Persada.

STRATEGI PEMBELAJARAN *THE POWER OF TWO*

A. Definisi Strategi Pembelajaran *The Power of Two*

Strategi *the power of two* ini termasuk dalam strategi pembelajaran kooperatif yaitu belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerja sama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang untuk mencapai kompetensi dasar (Tampubolon, 2014, p. 114). *The power of two* merupakan pembelajaran yaitu untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki (Hartono, 2008, p. 39). *The power of two* yaitu suatu metode yang digunakan oleh guru dengan maksud mengajak peserta didik untuk belajar dengan cara berpasangan, karena hasil belajar berpasangan/ dua orang memiliki kekuatan atau menjadikan hasil yang lebih baik dari pada sendiri (Tim Dosen, 2012, p. 194-195). Pada strategi ini siswa di berikan pembelajaran melalui pertanyaan yang diajukan oleh guru dan kemudian siswa akan belajar mendiskusikannya. Dengan adanya diskusi ini siswa akan mampu mengingat materi yang telah mereka pelajari dan akan berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Metode belajar *the power of two* adalah kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu, sebab dua orang tentu lebih baik dari pada satu. Strategi pembelajaran *the power of two* ini adalah termasuk bagian dari active learning yang merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan belajar lebih aktif dengan pemberian tugas belajar yang diberikan dalam kelompok kecil siswa. Dukungan siswa dan keragaman pendapat, pengetahuan serta ketrampilan mereka akan membantu menjadikan belajar sebagai bagian berharga dari iklim kelas. Namun demikian belajar bersama tidaklah selalu efektif. Boleh jadi terdapat partisipasi yang tidak seimbang, komunikasi yang buruk dan kebingungan (Silberman, 2006, p. 151).

The power of two ini pada dasarnya tidak hanya menggabungkan dua pemikiran saja tetapi secara bertahap setelah mereka berpasangan mereka pun bisa menggabung lagi dengan pasangan yang lain hingga terbentuk tiga kelompok besar dari kelompok-kelompok kecil tersebut. Aktifitas pembelajaran *The power of two* ini digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Metode ini mempunyai prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik dari pada berpikir sendiri (Zaini et al., 2008, p. 52). *The power of two* ini sama seperti pembelajaran kooperatif lainnya, praktik pembelajaran *The power of two* diawali dengan guru mengajukan pertanyaan. Dengan pertanyaan tersebut untuk pertama kali dilakukan adalah siswa mengerjakan secara perorangan, setelah semua menyelesaikan jawabannya, siswa diminta untuk mencari pasangan (Suprijono, 2011, p. 100).

Metode *the power of two* ini dirancang untuk memaksimalkan belajar kolaboratif (bersama) dengan memaksimalkan kesenjangan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Belajar kolaboratif menjadi populer di lingkungan pendidikan sekarang. Dengan menempatkan peserta didik kedalam kelompok dan memberinya tugas dimana mereka saling tergantung antara satu dengan yang lain untuk menyelesaikan tugas mereka. Hal ini condong lebih menarik dalam belajar, karena mereka melakukannya dengan teman-teman sekelas mereka sendiri. Aktivitas belajar kolaboratif membantu mengarahkan belajar aktif. Meskipun belajar independen dalam kelas penuh interaksi juga mendorong belajar aktif, kemampuan untuk mengajar melalui aktivitas kerja kolaboratif dalam kelompok kecil akan memungkinkan anda untuk mempromosikan belajar dengan aktif (Silberman, 2006, p. 10).

Adapun tujuan pembelajaran menggunakan strategi *the power of two*, antara lain:

- 1) Membiasakan para siswa untuk belajar aktif baik secara individu maupun kelompok;
- 2) Untuk meningkatkan belajar kolaboratif (bersama-sama);
- 3) Agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait dengan materi pokok; dan
- 4) Meminimalkan kesenjangan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Strategi *The power of two*

Menurut Wahid dkk. (2010), langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *the power of two* antara lain:

- 1) Ajukan satu atau dua pertanyaan atau masalah (terkait topik pembelajaran) yang membutuhkan perenungan (reflection) dan pemikiran;
- 2) Mintalah siswa menjawab tertulis secara perorangan;
- 3) Kelompokkan siswa secara berpasangan (dua-dua);
- 4) Mintalah mereka saling menjelaskan dan mendiskusikan jawaban baru;
- 5) Siswa membandingkan jawaban hasil diskus kecil antar kelompok; dan
- 6) Simpulkan agar seluruh siswa memperoleh kejelasan.

Pendapat relevan disampaikan oleh Tim Dosen Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2012: 200-201) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran metode *the power of two* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengajukan satu atau lebih pertanyaan mengenai kasus atau permasalahan yang membutuhkan perenungan dan pemikiran;
- 2) Guru meminta semua siswa untuk menjawab pertanyaan secara individual;
- 3) Setelah semua menjawab, guru meminta kepada semua siswa untuk mencari pasangan atau duduk berpasangan sesuai pasangan yang telah ditentukan;
- 4) Guru meminta masing-masing pasangan tersebut membuat rumusan baru sebagai hasil dari perpaduan dengan pasangannya;
- 5) Setelah semua pasangan selesai jawaban baru yang telah didiskusikan dalam kelompok, kemudian guru meminta atau menyuruh beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas; dan
- 6) Guru dan para siswa membahas hasil presentasi semua kelompok untuk membenahi jawaban dan konsep yang belum jelas.

Menurut Marno dan Idris, langkah-langkah dalam pembelajaran *the power of two* ini peserta didik tidak langsung berkumpul dengan kelompoknya atau pasangannya. Mereka terlebih dahulu harus mengerjakan secara individu. Setelah mengerjakan secara individu baru kemudian peserta didik berkumpul dengan pasangannya. Hal ini bertujuan agar mereka benar-benar memahami tugas kelompok secara individu dan tidak memiliki ketergantungan atau mengandalkan terhadap anggota kelompok lain. Penerapan ini didasari pandangan bahwa siswa sudah memiliki pengetahuan tentang topik atau masalah yang terkait dengan topik pembelajaran yang akan dipelajari. Untuk mengajak siswa berpikir lebih serius tentang topik/masalah yang akan didiskusikan, guru dapat mengajukan pertanyaan dengan menggali untuk memperoleh jawaban yang lebih dalam (Marno dan Idris, 2008, p. 151).

C. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *The power of two*

Setiap model, metode ataupun strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk *the power of two*. Menurut (Tarmizi, 2006, p. 12), kelebihan *the power of two*, antara lain:

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain;
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan dengan membandingkan ide-ide atau gagasan-gagasan orang lain;
- 3) Membantu anak agar dapat bekerja sama dengan orang lain, dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala kekurangannya;
- 4) Membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya;
- 5) Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir; dan
- 6) Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.

Sedangkan kelemahannya antara lain (Tarmizi, 2006, p. 12):

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan banyak tenaga, pemikiran dan waktu;
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan fasilitas alat dan biaya; dan
- 3) Saat diskusi kelas terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Referensi:

- Hartono. (2008). *Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Marno dan Idris, M. (2008). *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siberman, M. (2006). *Active Learning: 101 Setrategi Pembelajaran Aktif*. (Terjemah Raisal Mutaqin. Bandung: Nusamedia).
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tampubolon, Saur. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Dosen Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. (2012). *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG), Cet.III*. Malang: UIN Maliki Press.
- Wahid, Murni dkk. (2010). *Ketrampilan Dasar Mengajar*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zaini, Hisyam; Munthe, Bermawy dan Aryani, Sekar Ayu. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *THE POWER OF TWO & FOUR*

A. Definisi Model Pembelajaran *The Power of Two & Four*

Model pembelajaran *the power of two and four* adalah salah satu model pembelajaran yang kegiatannya menekankan pada pembiasaan belajar aktif secara individu maupun kelompok. Dalam penerapannya, peserta didik dirancang untuk memanfaatkan bekerja sama dalam pembelajaran yang menekankan pada terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan yang lainnya serta terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis, kerja sama akan saling memberi dan menerima serta saling melengkapi, sehingga terjadi tukar menukar informasi antar peserta didik dalam menuangkan ide dan pemikiran. Oleh karena itu, guru sebagai komponen penting yang memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran diharapkan paham tentang model pembelajaran, supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Model pembelajaran *the power of two and four* termasuk bagian dari belajar kooperatif adalah belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerja sama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang di dalamnya untuk mencapai kompetensi dasar (Mafatih, 2007, p. 43). Pada pelaksanaannya, setelah peserta didik diberi permasalahan untuk kemudian meminta peserta didik untuk merenungkan masalah tersebut, adalah peserta didik diminta untuk bekerja berpasangan dengan teman sebangku mereka. Dua otak bekerja sama pasti hasilnya lebih baik, berpikirlah bersama orang lain (Zaini, 2008, p. 53). Tidak menutup kemungkinan penggunaan media sebagai penunjang.

Tujuan dari penggunaan atau penerapan model pembelajaran *the power of two and four* yang merupakan salah satu belajar kooperatif adalah untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Hal ini merujuk pada pendapat Slavin dan Stahl yang menyatakan bahwa pada dasarnya cooperative learning lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena dalam hal ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok (Slavin, 1983) dan (Stahl, 1994). Di samping itu, pola hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok, dalam hal ini menempatkan peserta didik sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar (Solihatini & Raharjo, 2007, pp. 4-5).

Menurut Ismail, tujuan penerapan model pembelajaran ini adalah membiasakan belajar aktif secara individu dan kelompok (belajar bersama hasilnya lebih berkesan). Dalam pembelajaran ini pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternative pemecahan atas permasalahan yang diberikan pendidik. Dilanjutkan dengan pemberian kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut yang dilakukan oleh guru sebagai konstruk atas permasalahan yang telah diberikan (Ismail, 2008, p. 77).

Perbedaan model kooperatif tipe *the power of two and four* dengan model kooperatif lainnya adalah *the power of two and four* memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami tugas yang diberikan lebih banyak, yaitu awalnya siswa berdiskusi secara berpasangan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, tugas yang dimaksud adalah materi dan soal-soal yang diberikan dalam bentuk LKS. Setelah itu mengerjakan tugas yang sama secara berempat. Jadi tugas yang sama dibahas dua kali dalam kelompok. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa karena semakin sering siswa mengerjakan soal, maka pemahaman siswa terhadap soal tersebut dapat meningkat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *The Power Of Two And Four*

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *the power of two and four* adalah sebagai berikut (Ismail, 2011: 77):

- 1) Tetapkan satu masalah/ pertanyaan terkait dengan materi pokok (SK/ KD/ Indikator). Seperti Metode pembelajaran kooperatif lainnya, praktik pembelajaran dengan Metode *The Power Of Two And Four* diawali dengan mengajukan pertanyaan. Diharapkan pertanyaan yang dikembangkan adalah pertanyaan yang membutuhkan pemikiran kritis. Mintalah kepada peserta didik secara perseorangan untuk menjawab pertanyaan yang diterimanya. Setelah semua menyelesaikan jawabannya, mintalah kepada peserta didik mencari pasangan. Setelah peserta didik diminta untuk mencari pasangan, pada tahap ini guru menekankan supaya terjadi kerja sama sehingga akan ditemukan hasil jawaban yang lebih baik, berfikir berdua lebih baik dari pada berfikir sendiri.
- 2) Beri kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir sejenak tentang masalah tersebut. Penerapan Metode ini di dasari pandangan bahwa siswa sudah memiliki pengetahuan atau kemampuan tentang topik atau masalah yang terkait dengan topik pembelajaran yang akan dipelajari untuk mengajak siswa berfikir lebih serius tentang topik/ masalah yang akan didiskusikan, guru dapat mengajukan pertanyaan dengan menggali untuk memperoleh jawaban yang lebih dalam.
- 3) Bagikan kertas pada setiap peserta didik untuk menuliskan pemecahan masalah/jawaban secara mandiri lalu periksalah hasil kerjanya. Dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, dan tidak mudah dilupakan anak.
- 4) Perintahkan peserta didik bekerja berpasangan 2 orang dan berdiskusi tentang jawaban masalah tersebut, lalu periksalah hasil kerjanya. Aktivitas pembelajaran ini digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Metode ini mempunyai prinsip bahwa berfikir berdua jauh lebih baik dari pada berfikir sendiri. Dua otak bekerja sama pasti hasilnya lebih baik, berpikirlah bersama orang lain.
- 5) Peserta didik membuat jawaban baru atas masalah yang disepakati berdua. Sebelum mendiskusikan secara panel, guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil untuk berbagi jawaban atau pemecahan masalah tentang pertanyaan atau permasalahan yang akan didiskusikan secara lebih luas. Jawaban baru yang dimaksud adalah jawaban yang telah disepakati berdua setelah peserta didik diminta untuk berpasangan 2 orang, dengan harapan jawaban baru tersebut merupakan jawaban kesepakatan yang mereka anggap paling tepat.
- 6) Perintahkan peserta didik bekerja berpasangan 4 orang dan berdiskusi lalu bersepakat mencari jawaban terbaik. Semakin banyak siswa terlibat dan menyumbangkan pikirannya, semakin banyak pula yang dapat mereka pelajari. Dengan demikian terjadi proses pembelajaran yang menggabungkan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran melalui cara tukar-menukar informasi, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas permasalahan yang ditetapkan oleh guru.
- 7) Jawaban bisa ditulis dalam kertas atau lainnya, dan guru memeriksa dan memastikan setiap kelompok telah menghasilkan kesepakatan terbaiknya menjawab masalah yang dicari. Di samping sebagai sumber informasi, maka guru pun harus bertindak sebagai pengawas dan penilai di dalam proses belajar mengajar.
- 8) Guru mengemukakan penjelasan dan solusi atas permasalahan yang sudah didiskusikan. Hal ini berarti pendidik ikut menyumbangkan pendapatnya untuk memecahkan masalah atau mencari kesepakatan bersama sebagaimana yang dilakukan oleh peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung.
- 9) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut. Di akhir pelajaran dapat menentukan rumusan-rumusan rangkuman sebagai jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah diajukan. Rumusan

tersebut merupakan konstruksi atas keseluruhan pengetahuan yang telah dikembangkan selama diskusi.

Pada tahap ini guru memberikan klarifikasi atas seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *The Power Of Two And Four*

Setiap strategi, metode dan model pembelajaran termasuk model pembelajaran the power of two and four memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing dalam proses pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Siswa tidak menggantung guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain;
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan dengan membandingkan ide-ide atau gagasan orang lain;
- 3) Membantu anak agar dapat bekerja sama dengan orang lain, dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala kekurangannya;
- 4) Membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya;
- 5) Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir;
- 6) Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.

Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Saat diskusi kelas terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa lain menjadi pasif;
- 2) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang di samping memerlukan banyak waktu.

Referensi:

Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.

Mafatih. (2007). *Strategi Belajar Kekuatan Berdua (The Power of Two)*. Jakarta: Prenada Media Group.

Solihatini, Etin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* (TPS)

A. Definisi Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Think Pair Share (TPS) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang di reancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Strategi TPS ini berkembang dari penelitian kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland pada 1981 dan diadopsi oleh banyak penulis di bidang pembelajaran kooperatif pada tahun-tahun selanjutnya yang menyatakan bahwa TPS merupakan cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas (Trianto, 2014: 108). Metode TPS berarti memberikan waktu pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan oleh guru. Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Setelah itu dijabarkan atau menjelaskan di ruang kelas (Huda, 2015, p. 132).

Think pair share terdiri atas tiga kata, yakni *think* artinya berfikir, *pair* artinya pasangan dan *share* artinya membagikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa think pair share adalah membagikan pemikiran secara bebasang-pasangan atau berfikir secara berpasang-pasangan. Manfaat model pembelajaran ini menurut (Huda, 2016, p. 206). antara lain:

- 1) Memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain;
- 2) Mengoptimalkan partisipasi peserta didik; dan
- 3) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan partisipasi mereka dengan orang lain. Kemampuan yang umumnya dibutuhkan dalam strategi ini adalah berbagi informasi, bertanya, meringkas gagasan orang lain dan menguraikan gagasan orang lain dengan kalimat sendiri.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model TPS

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*) terdiri atas lima langkah, dengan tiga langkah utama sebagai ciri khas, yaitu tahap pendahuluan Think, pair, dan share, serta penghargaan.

- 1) Tahap pendahuluan.
Tahap ini merupakan awal pembelajaran dimulai dengan penggalian apersepsi sekaligus memotivasi siswa agar terlibat pada aktifitas pembelajaran. Pada tahap ini, guru juga menjelaskan aturan main serta menginformasikan batasan waktu untuk setiap tahap kegiatan.
- 2) Tahap *think* (berpikir secara individual).
Proses *think pair share* dimulai pada saat guru melakukan demonstrasi untuk menggali konsepsi awal peserta didik. Siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan.
Pada tahap ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa satu per satu sehingga dengan catatan siswa tersebut, guru dapat memantau semua jawaban dan selanjutnya akan dapat dilakukan perbaikan atau pelurusan atas konsep-konsep maupun pemikiran yang masih salah. Dengan adanya tahap ini, maka guru dapat mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol karena pada tahap think ini mereka akan bekerja sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah. Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, meminta siswa memikirkan jawaban dari permasalahan yang diajukan secara mandiri.
Pada tahap ini, siswa diberi batasan waktu (*think time*) oleh guru untuk memikirkan jawabannya secara individual terhadap pertanyaan yang diberikan. Dalam penentuannya, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.
- 3) Tahap *pairs* (berpasangan dengan teman sebangku).

Pada tahap ini, guru mengelompokkan peserta didik secara berpasangan. Guru menentukan bahwa pasangan setiap peserta didik adalah teman sebangkunya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak pindah mendekati peserta didik lain yang pintar dan meninggalkan teman sebangkunya. Kemudian, peserta didik mulai bekerja dengan pasangannya untuk mendiskusikan mengenai jawaban atas permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mendiskusikan berbagai kemungkinan jawaban secara bersama.

Pada tahap ini bahwa ada dua orang siswa untuk setiap pasangan. Langkah ini dapat berkembang dengan menerima pasangan lain untuk membentuk kelompok berempat dengan tujuan memperkaya pemikiran mereka sebelum berbagi dengan kelompok lain yang lebih besar, misalnya kelas. Namun dengan pertimbangan tertentu, terkadang kelompok yang besar akan bersifat kurang efektif karena akan mengurangi ruang dan kesempatan bagi tiap individu untuk berpikir dan mengungkapkan idenya. Guru mengarahkan siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah dipikirkan dengan teman sebangku.

4) Tahap *share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas).

Pada tahap ini setiap pasangan atau kelompok kemudian berbagi hasil pemikiran, ide, dan jawaban mereka dengan pasangan atau kelompok lain atau bisa ke kelompok yang lebih besar yaitu kelas. Langkah ini merupakan penyempurnaan langkah-langkah sebelumnya, dalam artian bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok berakhir titik yang sama yaitu jawaban yang paling benar. Pasangan atau kelompok yang pemikirannya masih kurang sempurna atau yang belum menyelesaikan permasalahannya diharapkan menjadi lebih memahami pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok lain yang berkesempatan untuk mengungkapkan pemikirannya. Atau jika waktu memungkinkan, dapat juga memberi kesempatan pada semua kelompok untuk maju dan menyampaikan hasil diskusinya bersama pasangannya. Siswa berbagi pengetahuan yang diperoleh dari hasil diskusi di depan kelas (Lestari dan Yudhanegara, 2015, p. 52).

Pada tahap ini, peserta didik dapat mempresentasikan jawaban secara perseorangan atau secara kooperatif kepada kelas sebagai keseluruhan kelompok. Setiap anggota dari kelompok dapat memperoleh nilai dari hasil pemikiran mereka

Pada kesempatan ini pula, guru dalam meluruskan dan mengoreksi mampu memberikan penguatan jawaban di akhir pembelajaran.

Sebelum guru menerapkan ketiga tahap di atas, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan materi yang akan dibahas oleh siswa baik secara individu maupun berpasangan. Jika hal ini tidak dilaksanakan, kemungkinan akan membuat siswa kebingungan mengenai materi yang hendak di bahas.

5) Tahap penghargaan.

Peserta didik mendapat penghargaan berupa nilai baik secara individu maupun kelompok. Nilai individu berdasarkan hasil jawaban pada tahap *think*, sedangkan nilai kelompok berdasarkan jawaban pada tahap *pair* dan *share*, terutama pada saat presentasi memberikan penjelasan terhadap seluruh kelas.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TPS

Setiap strategi, metode, maupun model pembelajaran, tidak akan ada sesuatu hal yang sempurna dan dapat digunakan dalam setiap pembelajaran atau dengan kata lain memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran *think pair share* antara lain (Kasimmudin, 2017: 59):

- 1) Meningkatkan daya pikir siswa;
- 2) Menyediakan waktu berpikir untuk meningkatkan kualitas respons siswa;
- 3) Siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran;
- 4) Siswa lebih memahami tentang konsep topik pelajaran selama diskusi;
- 5) Siswa dapat belajar dari siswa lain; dan

- 6) Setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan idenya.
Sedangkan kekurangannya antara lain (Hamdayana, 2014, pp. 202-205):
 - 1) Tidak selamanya mudah bagi peserta didik untuk mengatur cara berfikir sistematis;
 - 2) Lebih sedikit ide yang masuk;
 - 3) Jika ada perselisihan, tidak ada penengah dari peserta didik dalam kelompok yang bersangkutan sehingga banyak kelompok yang melapor dan dimonitor;
 - 4) Jumlah peserta didik yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu peserta didik yang tidak mempunyai pasangan;
 - 5) Jumlah kelompok yang terbentuk banyak; dan
 - 6) Menggantungkan pasangan
Menurut (Shoimin, 2014, pp. 208-212), kelebihan metode pembelajaran *think pair share*, antara lain:
 - 1) TPS mudah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan dalam setiap kesempatan;
 - 2) Menyediakan waktu berpikir untuk meningkatkan kualitas respons siswa;
 - 3) Siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran;
 - 4) Siswa lebih memahami tentang konsep topik pelajaran selama diskusi;
 - 5) Siswa dapat belajar dari siswa lain; dan
 - 6) Setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan idenya.
Sedangkan kelemahannya, antara lain (Shoimin, 2014, pp. 208-212):
 - 1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor;
 - 2) Lebih sedikit ide muncul; dan
 - 3) Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

Referensi:

- Hamdayana, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasimmudin. (2017). Penggunaan Model Pengajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 9 Makasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makasar*, 4, 59
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

MODEL PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE

A. Definisi Model Pembelajaran *Think Talk Write*

Think-Talk-Write (TTW) merupakan model pembelajaran yang fasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis dengan lancar. Strategi ini pertama kali diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin (1996: 82) ini didasarkan pada pemahaman bahwa belajar adalah sebuah perilaku sosial. Pembelajaran *think talk write* (TTW) mendorong siswa untuk berpikir (memahami), berbicara (melafalkan) dan menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan. Pembelajaran ini melatih berbahasa dengan (melafalkan) sebelum dituliskan (Huda, 2013, p. 218).

Strategi *think talk write* (TTW) termasuk ke dalam strategi pembelajaran kooperatif. Jadi, kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *think talk write* (TTW) seperti ini lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok heterogen kecil dengan jumlah 2 - 4 siswa. Dalam kegiatan kelompok ini siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengarkan dan membagi ide bersama teman kemudian mengungkapkannya melalui tulisan. Siswa yang berada di dalam kelas matematika, mereka memiliki kesempatan, dorongan, dan dukungan untuk berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan, maka mereka mendapatkan manfaat ganda yakni mereka berkomunikasi untuk belajar matematika dan mereka belajar untuk berkomunikasi matematis (NCTM, 2000, p. 60).

Strategi pembelajaran *think talk write* (TTW) ini merupakan strategi yang dapat melatih kemampuan berpikir dan berbicara peserta didik. Yamin dan Ansari mengungkapkan tahap-tahap dari strategi *think talk write* (TTW) dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya sebelum menulis (Yamin dan Ansari, 2008: 82). Guru memiliki peran penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran *think talk write* (TTW) ini. Menurut (Silver & Smith, 1996, p. 21), peranan dan tugas guru dalam mengefektifkan strategi *think talk write* (TTW), antara lain:

- 1) Mengajukan pertanyaan dan tugas yang mendatangkan keterlibatan yang menantang kemampuan setiap siswa;
- 2) Mendengarkan secara hati-hati setiap ide siswa;
- 3) Menugaskan siswa mengemukakan ide secara lisan dan tulisan;
- 4) Memutuskan kapan memberi informasi, mengklarifikasi persoalan-persoalan, menggunakan model, membimbing dan membiarkan siswa berjuang dengan kesulitan; dan
- 5) Memonitoring dan menilai partisipasi siswa dalam diskusi dan memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model TTW

Ada tiga tahapan penting dalam pembelajaran model *think talk write* (TTW) ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap *think* (berpikir atau dialog reflektif).

Aktivitas berpikir (*think*) dapat dilihat dari proses membaca suatu teks bacaan, suatu materi pelajaran kemudian membuat catatan apa yang telah dibaca. Dalam tahap ini, siswa secara individu memikirkan kemungkinan jawaban (strategi penyelesaian), membuat catatan apa yang telah dibaca, baik itu berupa apa yang diketahuinya, maupun langkah-langkah penyelesaian dalam bahasanya sendiri.

Dalam membuat atau menulis catatan siswa membedakan dan mempersatukan ide yang disajikan dalam teks bacaan, kemudian menerjemahkan kedalam bahasa mereka sendiri. Menurut Wiederhold, membuat catatan berarti menganalisis tujuan isi teks dan memeriksa bahan-bahan yang ditulis (Yamin & Ansari, 2008, p. 85). Selain itu, belajar membuat/ menulis catatan setelah membaca merangsang aktivitas berpikir

sebelum, selama, dan setelah membaca, sehingga dapat mempertinggi pengetahuan bahkan meningkatkan keterampilan berpikir dan menulis.

Setelah tahap *think* selesai, dilanjutkan dengan tahap *talk*, yaitu berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan bahasa yang mereka pahami.

2) Tahap *talk* (berbicara atau berdiskusi).

Pada tahap ini siswa dapat mendiskusikan pengetahuan mereka dan menguji (*negosiasi, sharing*) ide-ide baru mereka, sehingga mereka mengetahui apa yang sebenarnya mereka tahu dan apa yang sebenarnya mereka butuhkan untuk dipelajari. Kemajuan komunikasi siswa akan terlihat pada dialognya dalam berdiskusi baik dalam bertukar ide dengan temannya maupun refleksi mereka sendiri yang diungkapkan kepada orang lain. *Talking* penting dalam proses pembelajaran karena sebagai cara utama untuk berkomunikasi dalam memahami materi pelajaran, pembentukan ide (*forming ideas*) melalui proses *talking*, meningkatkan dan menilai kualitas berpikir karena *talking* dapat membantu mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam belajar.

Pada tahap *talk* memungkinkan siswa untuk terampil berbicara, juga siswa akan berlatih melakukan komunikasi dengan anggota kelompoknya secara lisan. Masalah yang akan didiskusikan merupakan masalah yang telah siswa pikirkan sebelumnya pada tahap *think*.

3) Tahap *write* (menulis).

Menulis dapat membantu siswa untuk mengekspresikan pengetahuan dan gagasan yang tersimpan agar lebih terlihat dan merefleksikan pengetahuan dan gagasan mereka. Manfaat tulisan siswa untuk guru adalah (1) komunikasi langsung secara tertulis dari seluruh anggota kelas, (2) informasi tentang kesalahan-kesalahan, miskonsepsi, kebiasaan berpikir, dan keyakinan dari para siswa, (3) variasi konsep siswa dari ide yang sama, dan (4) bukti yang nyata dari pencapaian atau prestasi siswa (Masingila and Wisniowska, 1996, p. 95).

Aktivitas menulis siswa pada tahap ini meliputi: menulis solusi terhadap masalah/pertanyaan yang diberikan termasuk perhitungan, mengorganisasikan semua pekerjaan langkah demi langkah (baik penyelesaiannya, ada yang menggunakan diagram, grafik, ataupun tabel agar mudah dibaca dan ditindaklanjuti), mengoreksi semua pekerjaan sehingga yakin tidak ada pekerjaan ataupun perhitungan yang ketinggalan, dan meyakini bahwa pekerjaannya yang terbaik, yaitu lengkap, mudah dibaca dan terjamin keasliannya (Puspitosari, 2013).

Pada tahap ini siswa akan belajar untuk melakukan komunikasi matematika secara tertulis. Berdasarkan hasil diskusi, siswa diminta untuk menuliskan penyelesaian dan kesimpulan dari masalah yang telah diberikan. Apa yang siswa tuliskan pada tahap ini mungkin berbeda dengan apa yang siswa tuliskan pada catatan individual (tahap *think*). Hal ini terjadi karena setelah siswa berdiskusi ia akan memperoleh ide baru untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TTW

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, termasuk model pembelajaran *think talk write* (TTW). Kelebihan model pembelajaran ini secara umum model pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik, dan siswa dapat mendiskusikan pemikirannya bersama teman sehingga dapat membantu dalam memahami materi dan mampu menuangkan ide-ide kedalam bentuk tulisan (Hamdayama, 2002: 221). Sedangkan secara spesifik, kelebihan model pembelajaran ini, antara lain (Hamdayama, 2002: 222):

- 1) Mempertajam seluruh ketrampilan berpikir visual;
- 2) Mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam rangka memahami materi ajar;

- 3) Dengan memberikan soal open ended, dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa;
- 4) Dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar;
- 5) Membiasakan siswa berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, dan bahkan dengan diri sendiri; dan
- 6) Melatih siswa untuk berpikir dan menuangkan dalam sebuah tulisan.

Referensi:

- Hamdayama, Jumantana. (2002). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huinker, D. dan Laughlin, C. (1996). *Talk Your Way into Writing*. In P. C. Elliot, and M. J. Kenny (Eds). *Communication in Mathematics, K-12 and Beyond*. (USA: NCTM).
- Masingila, J. O and Wisniowska. (1996). E.P, *Develoving and Assesing Mathematical Understanding in Calculus thorough Writing*. Dalam P.C Elliot dan M.J. Kenny (Eds). *Yearbook Communication in Mathematics K-12 and Beyond*. (Reston VA: The National Council of Teacher of Mathematics, 1996).
- National Council of Teacher of Mathematics. (2000). *Principles and Standarts For School Mathematics*, Reaston, (VA: NCTM, 2000).
- Puspitosari, Vivit Putri. (2013). *Keefektifan Pembelajaran Kontekstual dengan Strategi Think-Talk-Write (TTW) pada Materi Program Linear di Kelas X SMK. Makalah Komprehensif*. Surabaya: Perpustakaan Pasca Sarjana UNESA.
- Yamin, Martinis dan Ansari, Bansu I. (2008). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN*

A. Definisi Model Pembelajaran *Time Token*

Pembelajaran kooperatif *time token* dikemukakan oleh Arends 1998, sehingga sering juga di sebut dengan model pembelajaran *Time token* Arends. Model *time token* ini berasal dari kata “time: yang berarti waktu dan kata “token” yang berarti tanda. Dengan demikian, *time token* merupakan model pembelajaran dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu disini bertujuan untuk memacu dan memotivasi siswa dalam mengeksplorasi kemampuan berfikir dan mengemukakan gagasannya. Model *Time token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain.

Model pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa atau menghindari siswa mendominasi bicara dan siswa lain hanya diam sama sekali (Ngalimun, 2011, p. 178). Hubungan interaksi sesama teman harus dibangun dengan baik karena hubungan interaksi yang baik akan mempengaruhi proses belajar siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan agar siswa senang dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang didesain dengan metode batasan waktu dan kelompok kecil akan berpengaruh dengan keaktifan siswa dengan meminim waktu yang telah diberikan. Siswa cenderung akan aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan waktu sebaik mungkin karena pembelajaran tipe *time token* ini didesain oleh guru agar siswa lebih meminim waktu dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *time token* ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Semua siswa diberi “kartu bicara”;
- 2) Di dalam kelompok siswa yang sudah menyampaikan pendapat harus menyerahkan satu kartunya;
- 3) Demikianlah seterusnya sampai siswa yang sudah habis kartunya tidak berhak bicara lagi;
- 4) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya;
- 5) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah;
- 6) Membagi tugas dan tanggung jawab bersama; dan
- 7) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Model pembelajaran ini bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pendapat serta pemikiran anggota lain. Pembelajaran ini mengajak siswa aktif sehingga tepat digunakan dalam pembelajaran berbicara, tanpa harus merasa takut dan malu (Shoimin, 2013, p. 216). Sedangkan manfaat dari penerapan model pembelajaran ini (Wena, 2009, pp.190-192), antara lain:

- 1) Mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Dimana dalam pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pembicaraan atau membaca teks informatif, sementara yang lain tidak hanya sekedar mendengarkan melainkan mendengarkan yang penuh konsentrasi dan menulis item-item penting dari penyampaian pembicaraan atau pembacaan teks informatif temannya;
- 2) Saling ketergantungan positif. Dalam hal ini ketergantungan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, ketergantungan bahan atau sumber belajar dan ketergantungan peran;
- 3) Interaksi tatap muka, dimana siswa belajar untuk tidak canggung tampil percaya diri dihadapan khalayak ramai, sehingga menjadi bekal dalam interaksi sosial dimasa dating; dan

- 4) Keterampilan untuk menjalin hubungan antar kepribadian siswa, kelompok atau keterampilan sosial yang sengaja diajarkan. Dimana dalam pembelajaran yang terbentuk kelompok kecil, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan kemampuan terbaiknya demi keberhasilan kelompoknya.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Time Token*

Model pembelajaran *time token* ini memiliki langkah pembelajaran sebagai berikut (Suprijono, 2009, 133) :

- 1) Mengondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi (cooperative).
Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Siswa dibagi dengan menyamaratakan kemampuan yang dimilikinya. Sehingga kelompok memiliki anggota dengan kemampuan yang sama. Tujuan dari pengelompokan ini agar siswa saling berbagi pengetahuan.
- 2) Setiap siswa diberi kupon *time token* dengan waktu ± 30 detik.
Kupon menjawab dengan batasan waktu tertentu (sesuai dengan instruksi guru) merupakan media yang digunakan siswa untuk menjawab dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kupon menjawab berbentuk gambar anak yang memakai seragam sekolah (merah, putih dan pramuka). Tujuan diberikannya kupon menjawab dengan batasan waktu ini agar siswa dapat menghargai waktu dan dapat menggunakan waktu dengan sebaik mungkin.
- 3) Jika telah selesai berbicara kupon yang dipegang siswa harus diserahkan kepada guru.
Kartu *time token* ini akan diserahkan kepada guru jika siswa sudah menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Tujuannya agar guru dan siswa lain mengetahui siswa mana yang sudah dan belum menyerahkan jawaban. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, sedangkan yang masih memegang kuponnya harus bicara sampai kuponnya habis. Siswa tidak diperbolehkan menjawab lagi setelah kupon diberikan kepada guru. Tujuannya agar seluruh siswa aktif dengan satu jawaban satu kupon. Jika siswa diperbolehkan menjawab lebih dari jumlah kupon yang diberikan akan menimbulkan rasa tidak percaya diri terhadap siswa yang mempunyai kemampuan sedang dengan memberikan satu jawaban saja. Sehingga tujuan dari langkah ini adalah untuk menyamaratakan kemampuan siswa.
- 4) Dan seterusnya. Mengulang langkah pembelajaran dari kelompok pertama hingga akhir.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif *Time token*

Menurut (Aqib, 2014, p. 33), model pembelajaran *time token* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Memotivasi siswa untuk belajar mandiri terhadap materi pembelajaran;
- 2) Melatih rasa percaya diri siswa dengan terbiasa tampil saat kegiatan belajar;
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa berbicara di depan orang, serta mengemukakan ide; dan
- 4) Melatih daya ingat siswa dan disiplin dalam memanfaatkan waktu.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran ini yakni pembatasan waktu dalam aktivitas belajar dapat mengurangi kesempatan berfikir siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara maksimal.

Menurut (Ibrahim, 2000, pp. 240-241) dan, kelebihan model pembelajaran *time token*, antara lain:

- 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi;
- 2) Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali;
- 3) Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi (aspek berbicara);
- 5) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat;
- 6) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik;

- 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain;
- 8) Mengajak siswa mencari solusi; dan
- 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *time token* (Ibrahim, 2000, p. 240-241), antara lain:

- 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja;
- 2) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak;
- 3) Memerlukan banyak waktu untuk persiapan. Dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya; dan
- 4) Kecendrungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

(Huda, 2013, p. 241), mengemukakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *time token* yang relative sama dengan yang telah disampaikan Ibrahim. Kelebihan model pembelajaran *time token* menurut (Huda, 2013, p. 241), antara lain:

- 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya;
- 2) Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali;
- 3) Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi;
- 5) Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya;
- 6) Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik;
- 7) Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain;
- 8) Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang diketahui; dan
- 9) Tidak memerlukan banyak media pembelajaran

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja;
- 2) Tidak bisa digunakan pada siswa yang jumlah siswanya banyak;
- 3) Memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu; dan
- 4) Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

Referensi:

- Aqib, Zainal. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Krama Widya.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, M. dkk. (2000). *Pengembangan Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ngalimun. (2011). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Shoimin, Aris. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

MODEL PEMBELAJARAN *TREFFINGER*

A. Definisi Model Pembelajaran *Treffinger*

Model pembelajaran *treffinger* merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. *Treffinger* melibatkan keterampilan kognitif dan afektif, dan menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong meningkatnya hasil belajar siswa (Nisa, 2011, p. 35-50). *Treffinger* berdasarkan kajiannya membahas pengembangan kreativitas mencoba mengajukan suatu model untuk membangkitkan belajar siswa (Pomalat, 2006, p. 22-26). Munandar mengatakan bahwa *treffinger* adalah salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreatifitas siswa secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan dengan melibatkan baik keterampilan kognitif maupun afektif (Munandar, 2004, p. 72).

Model pembelajarann *treffinger* sebenarnya tidak berbeda jauh dengan model pembelajaran yang digagas oleh Osborn. Model *Treffinger* ini juga dikenal dengan *Creative Problem Solving*, keduanya sama-sama berupaya untuk mengajak peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi masalah, namun sintak yang diterapkan Osborn dan *Treffinger* sedikit berbeda satu sama lain (Huda, 2013, p. 317). Menurut *Treffinger*, model pembelajaran *treffinger* adalah model yang berupaya untuk mengajak peserta didik berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting yang ada di lingkungan sekitar lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk diimplementasikan secara nyata (Huda, 2013, p. 218).

Model pembelajaran *treffinger* memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Lancar dalam menyelesaikan masalah; 2) Mempunyai ide jawaban lebih dari satu; 3) Berani mempunyai jawaban baru; 4) Menerapkan ide yang dibuatnya melalui diskusi; 5) Percaya diri dengan bersedia menjawab pertanyaan; dan 6) Mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks yang dibahas (Juwita, 2013, p. 4).

B. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Treffinger*.

Treffinger dalam (Huda, 2013, pp. 318-319), menyebutkan bahwa model pembelajaran *Treffinger* terdiri atas tiga komponen penting, yaitu *understanding challenge*, *generating ideas*, dan *preparing for action*, yang kemudian dirinci sebagai berikut:

1) *Understanding challenge* (memahami tantangan).

Tahap ini berisi beberapa aktivitas, yaitu:

- (1) Menentukan tujuan, yaitu guru menginformasikan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran;
- (2) Menggali data, guru mendemonstrasikan atau menyajikan fenomena yang dapat mengundang keingintahuan peserta didik; dan
- (3) Merumuskan masalah, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan.

2) *Generating ideas* (membangkitkan gagasan).

Pada tahap ini, guru memberikan waktu dan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dan juga membimbing peserta didik untuk menyepakati alternatif pemecahan yang akan diuji.

3) *Preparing for action* (mempersiapkan tindakan).

Tahap ini terdiri atas beberapa aktivitas, yaitu:

- (1) Mengembangkan solusi, dalam tahapan ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah; dan

- (2) Membangun penerimaan, yaitu guru mengecek solusi yang telah diperoleh peserta didik dan memberikan permasalahan yang baru namun lebih kompleks agar peserta didik dapat menerapkan solusi yang telah diperoleh.

Sedangkan menurut Munandar (2014), model Treffinger terdiri dari langkah-langkah berikut:

1) Tahap I: *Basic tools*.

Tahap ini merupakan landasan atau dasar dimana belajar kreatif berkembang dan bertujuan untuk mempersiapkan materi yang diajarkan (Munandar, 2004, p. 172). Kegiatan pembelajaran pada tahap ini meliputi:

- (1) Guru memberikan suatu masalah terbuka dengan jawaban lebih dari satu penyelesaiannya;
- (2) Guru membimbing peserta didik melakukan diskusi untuk menyampaikan gagasan atau idenya sekaligus memberikan penilaian pada masing-masing kelompok.

Teknik yang akan digunakan pada tahap ini adalah sebagai berikut (Munandar, 2004, p. 49):

- (1) Pemanasan, yakni memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menarik kepada siswa;
- (2) Pemikiran dan perasaan berakhir terbuka yang mana memberikan kesempatan timbulnya berbagai jawaban, yang merupakan ungkapan pikiran dan perasaan;
- (3) Sumbang saran yakni keterbukaan dalam memberikan, menerima, serta menghasilkan banyak gagasan;
- (4) Teknik penyusunan sifat yakni usaha untuk bersikap terbuka dan menjadi peka terhadap lingkungan dan banyak gagasan.

2) Tahap II: *Practice with process*

Practice with process yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari pada tahap I dalam situasi praktis. Kegiatan pembelajaran pada tahap II yaitu:

- (1) Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan memberikan contoh analog;
- (2) Guru meminta peserta didik membuat contoh dalam kehidupan sehari-hari.

Teknik yang digunakan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- (1) Analisis morfologi merupakan pengkajian bentuk dan struktur. Merupakan suatu teknik, siswa diusahakan memecahkan suatu masalah atau mengidentifikasi ide-ide baru, dengan cara mengkaji secara cermat bentuk masalahnya; dan
- (2) Bermain peran atau sosiodrama merupakan teknik untuk menghadapi proses pemikiran dan perasaan majemuk secara efektif.

3) Tahap III: *Working with real problems*

Working with real problems yaitu menerapkan keterampilan yang dipelajari pada dua tahap pertama terhadap tantangan dan pada dunia nyata. Tahap ini merupakan suatu cara yang sistematis dalam mengorganisasi dan mengelola keterangan dan gagasan-gagasan sedemikian rupa, sehingga masalah mampu dipahami dan dipecahkan secara lebih imajinatif (Munandar, 2004, p. 57).

Tahap ini terdapat lima fase, yaitu:

- (1) Menemukan fakta;
- (2) Menemukan masalah;
- (3) Menemukan gagasan;
- (4) Menemukan jawaban; dan
- (5) Menemukan penerimaan.

C. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Treffinger

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk model pembelajaran treffinger. kelebihan model pembelajaran treffinger antara lain (Huda, 2013 p. 320-321):

- 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan;
- 2) Membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran;
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk mencari arah-arah penyelesaiannya sendiri;
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan;
- 5) Membuat peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya ke dalam situasi baru.

Shoimin (2014, p. 221-222), menambahkan kelebihan model pembelajaran treffinger, yaitu:

- 1) Mengasumsikan bahwa kreatifitas adalah proses dan hasil belajar;
- 2) Dilaksanakan pada semua peserta didik dalam berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan;
- 3) Melibatkan secara bertahap kemampuan berfikir divergen dan konvergen dalam proses pemecahan masalah serta memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, dengan beragam metode dan teknik untuk setiap tahap yang dapat diterapkan secara fleksibel.

Sedangkan kelemahannya menurut (Shoimin, 2014, pp. 221-222), antara lain:

- 1) Perbedaan level pemahaman dan kecerdasan peserta didik dalam menghadapi masalah;
- 2) Ketidaksiapan peserta didik untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan;
- 3) Model ini mungkin tidak cocok diterapkan untuk di kelas taman kanak-kanak atau kelas awal sekolah dasar; dan
- 4) Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan peserta didik melakukan tahap-tahap di atas.

Kelebihan model pembelajaran treffinger, antara lain (Sanjaya, 200, pp. 218-219):

- 1) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa;
- 2) Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja;
- 3) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru;
- 4) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata;
- 5) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Adapun kelemahannya (Sanjaya, 2009, pp. 218-219), antara lain:

- 1) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan; dan
- 2) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Referensi:

- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munandar, Utami (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA

STRATEGI PEMBELAJARAN *TRUE OR FALSE (ToF)*

A. Definisi Strategi Pembelajaran *True or False*

Strategi pembelajaran *true or false* adalah strategi yang dapat mengajak siswa untuk terlibat ke dalam materi pelajaran dengan segera (Amri, 2015, p. 43). Strategi ini merupakan salah satu tipe dari strategi active learning yang menstimulasikan keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran dengan segera, menumbuhkan kerjasama tim, pertukaran pendapat dan belajar secara langsung (Siberman, 2014, pp. 111). Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran (Hamruni, 2009).

Menurut Bonwell (1995), pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik (Suryadi, 2013, pp. 36-37):

- 1) Menekankan pada proses pembelajaran, bukan pada penyampaian materi oleh guru. proses ini merupakan upaya menanamkan nilai kerja keras kepada peserta didik;
- 2) Peserta didik tidak boleh pasif, tetapi harus aktif mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran;
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran;
- 4) Peserta didik lebih banyak dituntut berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi daripada sekedar menerima teori dan menghafalnya; dan
- 5) Umpan balik dan proses dialektika yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Selain itu, strategi *true or false* (ToF) juga dapat menumbuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan, dan belajar secara langsung (Zaini et al., 2008, p. 24) yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkompetisi secara positif dalam pembelajaran, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan membantu siswa mengingat konsep yang dipelajari sehingga suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

True or false adalah strategi pembelajaran menggunakan kartu yang berisi pernyataan-pernyataan benar atau salah yang diberikan kepada masing-masing siswa, kemudian masing-masing siswa menganalisis benar atau salahkah pernyataan yang didapatinya. Strategi active learning tipe *true or false* adalah salah satu strategi pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dari awal (Siberman, 2014, p. 99). Strategi ini dirancang untuk mengenalkan siswa terhadap mata pelajaran guna membangun minat, menimbulkan rasa ingin tahu, dan merangsang siswa untuk berfikir.

Hosnan (2014) berpendapat bahwa model pembelajaran aktif tipe *True or false* merupakan aktivitas kolaboratif yang dapat mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat menumbuhkan kerja sama tim, saling bertukar pendapat, berbagi pengetahuan, dan belajar secara langsung. Pada pelaksanaan model pembelajaran tersebut, siswa diharuskan menyampaikan pendapatnya tentang benar atau salahkah pernyataan yang mereka peroleh, yang sebelumnya sudah didiskusikan dalam kelompoknya. Siswa akan lebih aktif karena mereka akan bertukar pikiran dengan anggota kelompoknya demi keberhasilan kelompok dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

B. Tujuan Strategi *True or False*

Menurut Rusman (2015), strategi pembelajaran *true or false* memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

- 1) Dapat mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam materi pelajaran dengan segera. Guru merancang kegiatan pembelajaran yang bersifat individual dan kelompok kecil. Dari kegiatan tersebut, guru akan memberikan pembelajaran yang aktif sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Semakin

menarik pembelajaran yang dibuat, maka materi yang disampaikan akan mudah masuk kedalam ingatan mereka. Sehingga dalam evaluasi pembelajaran mereka dapat dengan mudah mengerjakannya;

- 2) Dapat menumbuhkan kerjasama tim. Pada penerapan strategi ini, siswa akan terlibat dalam pembentukan tim dimana tim tersebut akan diacak sehingga dalam satu kelompok akan bersifat heterogen yang artinya ada yang berjenis kelamin laki-laki dan ada pula yang perempuan. Dan pada pembentukan tim ini, akan ada siswa yang tingkat berfikirnya baik dan ada pula yang masih kurang tingkat berpikinya. Sehingga tim atau kelompok yang terbentuk akan berbaur antara laki-laki dan perempuan;
- 3) Dapat berbagi pengetahuan dan belajar secara langsung. Meskipun nantinya setiap individu mendapat satu pernyataan salah atau satu pernyataan benar namun dalam menentukan benar atau salah individu bekerja secara kelompok, sehingga individu saling bertukar pikiran. Bagi individu yang kurang paham dapat terbantu oleh siswa yang lain; dan
- 4) Setiap individu akan lebih paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Melalui pernyataan benar atau salah tersebut siswa akan mudah paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Karena mereka saling bertukar pikiran, membantu siswa yang kurang paham sehingga pemahaman mereka akan secara merata. Siswa juga dapat diberikan umpan balik sebagai alat ukur tingkat pemahaman mereka.

C. Langkah-langkah Pembelajaran Strategi *True or False*

Adapun langkah-langkah strategi *true or false* yakni sebagai berikut (Siberman, 2014, p. 111-112):

- 1) Susunlah sebuah daftar pernyataan yang terkait materi pelajaran anda, yang setengahnya benar dan setengahnya salah. Tulis tiap pernyataan pada kartu indeks yang terpisah. Pastikan jumlah kartunya sesuai dengan jumlah siswa yang hadir;
- 2) Bagikan satu kartu untuk satu siswa. Katakan kepada siswa bahwa misi mereka adalah menentukan kartu mana yang benar (berisi pernyataan benar) dan mana yang salah. Jelaskan bahwa mereka bebas memilih cara apapun yang mereka inginkan dalam menyelesaikan tugas ini;
- 3) Bila para siswa sudah selesai, perintahkan agar setiap kartu dibaca dan memintakan pendapat siswa tentang benar atau salahkah pernyataan tersebut. Beri kesempatan munculnya pendapat minoritas;
- 4) Berikan umpan balik tentang masing-masing kartu, dan catat caranya siswa dalam bekerjasama menyelesaikan tugas ini;
- 5) Tunjukkan bahwa dalam pelajaran ini diperlukan keterampilan tim yang positif karena hal ini menunjukkan kegiatan belajar yang sifatnya aktif.

C. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *True or False*

Setiap strategi pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing termasuk strategi pembelajaran ToF ini. Menurut Suryadi (2013, p. 58), kelebihan strategi pembelajaran *true or false*, antara lain:

- 1) Peserta didik dapat belajar dengan cara yang sangat menyenangkan;
- 2) Aktivitas yang ditimbulkan dalam strategi *true or false* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, gerakan dapat mengikat daya ingat memori jangka panjang; dan
- 3) Dapat memotivasi peserta didik lebih maksimal sehingga dapat menghindarkan peserta didik dari sikap malas, mengantuk, melamun dan sejenisnya.

Adapun kekurangannya (Suryadi, 2013, p. 59), antara lain hiruk-piruknya kelas akibat dari aktivitas yang ditimbulkan strategi *true or false* sering kali mengacaukan suasana pembelajaran, sehingga standar kompetensi tidak tercapai.

Menurut Raharjo (2013), kelebihan strategi pembelajaran ToF, antara lain:

- 1) Dapat mengaktifkan seluruh siswa;
- 2) Melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya;

- 3) Melatih siswa menghargai pendapat orang lain; dan
- 4) ToF dapat dilakukan untuk semua jenjang pendidikan.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

- 1) Memerlukan waktu lama, hal ini dikarenakan siswa secara bergantian mengungkapkan gagasan atas suatu pernyataan;
- 2) Sulit membuat daftar pernyataan, hal ini dikarenakan guru harus menyesuaikan daftar pernyataan dengan tingkat pemahaman siswa; dan
- 3) Kelas menjadi gaduh, hal ini dikarenakan siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab pernyataan akan membuat proses pembelajaran terganggu

Referensi:

- Ahmadi, Iif Khoiru. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Amri, Sofan. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Gafur, Abdul. (2012). *Desain Pembelajaran Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, Melvin L. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien. Bandung: Nusamedia & Nuansa Cendikia.
- Suryadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*

A. Definisi Model Pembelajaran *Two stay two stray*

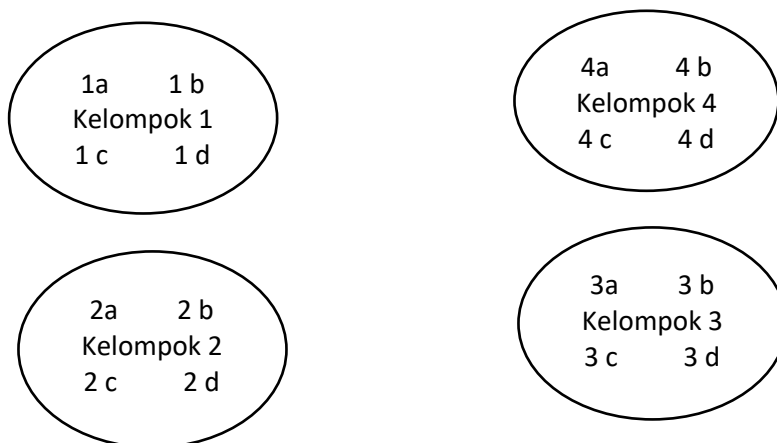
Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (TSTS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode *Two stay two stray* (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2013, p. 207).

Metode *Two stay two stray* (TSTS) atau metode dua tinggal dua tamu, pembelajaran dengan metode itu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya (Suprijono, 2011: 93). Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu sama lainnya. Model *two stay two stray* atau dua tinggal dua tamu merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan kesempatan kepada anggota kelompok yang berdiskusi untuk membagi hasil dan informasi kepada kelompok lain. Saat diskusi, siswa diharapkan lebih aktif, baik sebagai penerima tamu yang menyampaikan hasil diskusi maupun sebagai tamu yang bertanya informasi kepada kelompok lain. Model *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dalam kelompok berkaitan dengan kehidupan nyata bahwa manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain.

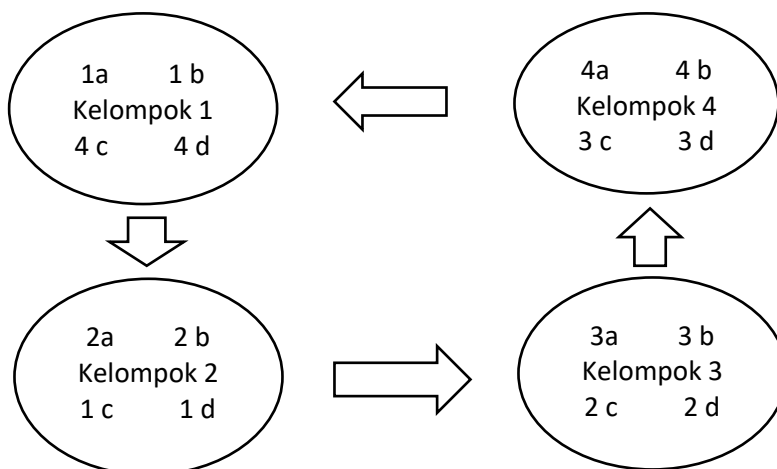
Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok, jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali kekelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan (Suprijono, 2011, p. 94)

Berikut ini disajikan skema diskusi *two stay two stray* yang dilakukan (Nurhadi, 2004: 62):

Kelompok Awal



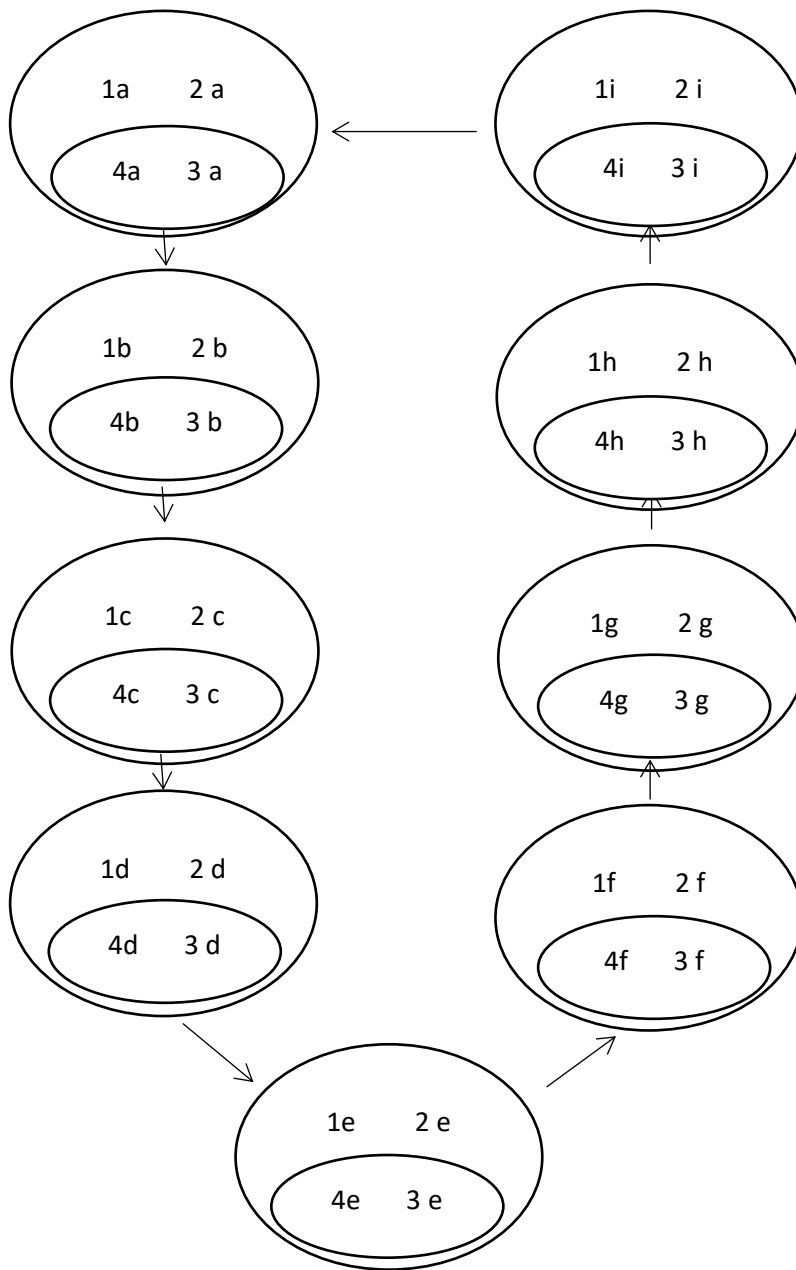
Kelompok *Two stay two stray*



B. Langkah-Langkah pembelajaran

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif teknik *Two stay two stray*, (TSTS) atau dua tinggal dua tamu adalah sebagai berikut (Lie, 2002, pp. 60-61):

- 1) Empat siswa berdiskusi menyelesaikan lembar kegiatan seperti biasa dan bekerjasama dalam kelompok secara heterogen;
- 2) Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke salah satu kelompok yang lain dengan tujuan menggali informasi dari kelompok tersebut;
- 3) Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka;
- 4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain kepada kelompoknya; dan
- 5) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk membahas kembali hasil kerjanya.



Gambar Alur Diskusi dengan Model *Two stay two stray* (TSTS)

Keterangan:

1A, 2A : Siswa yang tetap tinggal di kelompok awal

3A, 4A : Siswa yang bertamu ke kelompok lain.

Pembelajaran kooperatif teknik dua tinggal dua tamu terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1) Tahap persiapan.

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), sistem penilaian, menyiapkan LKS (lembar kerja siswa) dan membagi siswa ke dalam

beberapa kelompok dengan masing-masing beranggotakan 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen dalam hal jenis kelamin dan prestasi belajar.

2) Presentasi guru

Pada tahap ini, guru menyampaikan indikator pembelajaran dan menjelaskan materi secara garis besarnya sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

3) Kegiatan kelompok.

Pada kegiatan ini, pembelajarannya menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama-sama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Masing-masing siswa boleh mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari temannya.

Kemudian dua dari empat anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain secara terpisah, sementara dua anggota yang, tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.

Setelah memperoleh informasi dari dua anggota yang tinggal, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuan dari kelompok lain serta mencocokkan hasil kerja mereka.

4) Presentasi kelompok

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Dalam hal ini masing-masing siswa boleh mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban ataupun tanggapan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusinya.

Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke jawaban yang benar.

5) Evaluasi kelompok dan penghargaan

Pada tahap evaluasi ini, untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan dapat dilihat dari seberapa banyak pertanyaan yang diajukan dan ketepatan jawaban yang telah diberikan atau diajukan.

Menurut Shoimin, model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (TSTS) terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut (Shoimin, 2014, pp. 223):

1) Persiapan.

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem pendidikan, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa. Setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku;

2) Presentasi guru.

Pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat;

Kegiatan kelompok Pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil (4 siswa), yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama-sama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri.

3) Kemudian, 2 dari 4 anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu kekelompok yang lain, sementara 2 anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ketamu.

- 4) Setelah memperoleh informasi dari 2 orang yang tinggal, tamu mohon diri untuk kembali kekelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka;
- 5) Formalisasi Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan, permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal;
- 6) Evaluasi kelompok dan penghargaan Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two stay two stray* (TSTS). Masing-masing siswa diberi kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two stay two stray* (TSTS), yang selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor rata-rata tertinggi.

C. Kekurangan Dan Kelebihan Pembelajaran Teknik *Two stay two stray*

Setiap model, metode, teknik pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan, termasuk dengan teknik *Two stay two stray* (TSTS). Kelebihan teknik pembelajaran model ini, diantaranya:

- 1) Dapat diterapkan pada semua kelas/ tingkatan;
- 2) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna,
- 3) Lebih berorientasi pada sikap dan keaktifan;
- 4) Membantu meningkatkan proses dan prestasi belajar.

Sedangkan kekurangannya, diantaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif cukup lama;
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok dan menyerahkan tugas kepada satu siswa dalam kelompok tersebut;
- 3) Bagi guru membutuhkan banyak persiapan materi, tenaga, dan waktu;
- 4) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Shoimin (2014), menjelaskan kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe *Two stay two stray* (TSTS). Kelebihan model ini, diantaranya adalah:

- 1) Mudah dipecah menjadi berpasangan;
- 2) Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan;
- 3) Guru mudah memonitor;
- 4) Dapat diterapkan pada semua kelas/ tingkatan;
- 5) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna;
- 6) Lebih berorientasi pada keaktifan;
- 7) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya;
- 8) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa;
- 9) Kemampuan bicara siswa dapat ditingkatkan;
- 10) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

Adapun kelemahan model pembelajaran ini, diantaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama;
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok;
- 3) Bagi guru membutuhkan banyak persiapan(materi, dana, dan tenaga);
- 4) Guru cenderung sulit dalam pengolaan kelas;
- 5) Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik;
- 6) Jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok;
- 7) Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan guru

Cara mengatasi kekurangan pembelajaran kooperatif teknik dua tinggal dua tamu, maka sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis. Dari sisi jenis kelamin, ada dua kelompok yang terdapat siswa laki-laki dan siswa perempuannya. Dari hal kemampuan akademis, dalam satu kelompok terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu orang berkemampuan kurang. Dengan pembentukan kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi yang diharapkan dapat membantu anggota kelompoknya.

Referensi:

- Nurhadi. (2014). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Lie, Anita. (2002). *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.

MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORI KINESTETIK (VAK)

A. Definisi Model Pembelajaran VAK

Model pembelajaran Visual Auditori Kinestetik (VAK) adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan alat indra yang dimiliki siswa. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Neil Fleming berdasarkan tiga modalitas pembelajaran individu, yakni, visual auditoris, dan kinestetik (VAK). Oleh karena itu, model pembelajaran VAK ini adalah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan gaya belajar setiap individu dengan tujuan agar semua kebiasaan belajar siswa akan terpenuhi.

Model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik. Model pembelajaran VAK lebih memanfaatkan potensi siswa yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya (Ngalimun, 2012, p. 168). Menurut Depoter dkk, bahwa pada pembelajaran VAK, pembelajaran difokuskan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung (direct experience) dan menyenangkan. Pengalaman belajar secara langsung dengan cara belajar dengan melihat (visual), belajar dengan mendengar (auditory) dan belajar dengan gerak dan emosi (Kinesthetic) (Depoter et al., 2003, p. 112).

Model pembelajaran visual, auditory, kinesthetic atau VAK adalah model pembelajaran yang menjadikan siswa mudah memahami materi yang diajarkan guru karena mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut. Pembelajaran dengan model ini mementingkan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Pengalaman belajar secara langsung dengan mengingat (visual), belajar dengan mendengar (auditory), dan belajar dengan gerak dan emosi (kinesthetic) (Depoter, 2002, p. 112)

Model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas yang sudah dimiliki oleh manusia yang bertujuan untuk menjadikan siswa belajar merasa nyaman. Ketiga modal tersebut yaitu:

1) *Visualization.*

Modalitas ini menyerap citra dengan visual, warna, gambar, peta dan diagram. Belajar harus menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. Bagi siswa yang bergaya belajar visual yang memegang peranan penting adalah mata. Orang dengan gaya belajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat. Untuk tujuan memberikan informasi atau pengajaran, perancangan visual mencakup pengaturan keseimbangan, warna kemudahan dibaca dan menarik (Huda, 2014, p. 287). Gaya belajar visual menitik beratkan pada ketajaman penglihatan. Artinya, bukti-bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dulu agar mereka paham. Ciri-ciri gaya belajar visual, yaitu:

- (1) Bukan pendengar yang baik saat berkomunikasi;
- (2) Saat mendapatkan petunjuk untuk melakukan sesuatu, biasanya akan melihat teman-teman lainnya baru kemudian dia sendiri yang bertindak;
- (3) Tak suka bicara di depan kelompok dan tak suka pula mendengarkan orang lain. Terlihat pasif dalam kegiatan diskusi;
- (4) Kurang mampu mengingat informasi yang diberikan secara lisan;
- (5) Lebih suka peragaan dari pada penjelasan lisan; dan
- (6) Dapat duduk tenang di tengah situasi yang ribut dan ramai tanpa terganggu.

2) *Auditory.*

Menurut Huda (2014: 287), gaya belajar auditori mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Karakteristik gaya belajar seperti ini benar-benar menempatkan pendengaran sebagai alat utama untuk menyerap informasi atau pengetahuan. Artinya, kita harus mendengar baru kemudian

kita bisa mengingat dan memahami informasi itu. Modalitas ini mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat, seperti musik, nada, irama, dialog internal dan suara.

Seorang siswa yang sangat auditoris dapat dicirikan sebagai berikut:

- (1) Perhatiannya mudah terpecah;
- (2) Berbicara dengan pola berirama;
- (3) Belajar dengan cara mendengarkan;
- (4) Berdialog secara internal dan eksternal.

3) *Kinesthetic*.

Menurut Huda (2014), gaya belajar kinestetik mengharuskan individu yang bersangkutan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar ia bisa mengingatnya. Seseorang dengan gaya belajar kinestetik menempatkan tangan sebagai alat penerima informasi utama agar bisa terus mengingatnya. Hanya dengan memegang saja, ia bisa menyerap informasi tanpa harus membaca penjelasannya. Modalitas ini mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat, seperti gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik.

Seorang siswa yang cenderung kinestetik dapat dicirikan sebagai berikut:

- (1) Menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak gerak;
- (2) Belajar sambil bekerja, menunjukkan tulisan saat membaca, menanggapi secara fisik;
- (3) Mengingat sambil berjalan dan melihat.

Media-media yang dapat digunakan adalah media segala jenis media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic). Hal yang perlu diperhatikan adalah media yang digunakan harus dapat memenuhi ketiga modalitas belajar. Peserta didik dengan modalitas belajar visual dapat dibantu dengan media gambar, poster, grafik, dsb. Peserta didik dengan modalitas belajar auditory dibantu dengan media suara atau musik-musik yang dapat merangsang minat belajar atau memberikan kesan menyenangkan, rileks, dan nyaman bagi peserta didik, sementara bagi peserta didik kinesthetic diperlukan media-media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan fungsi gerak siswa. Namun pembelajaran juga dapat dikemas dengan mengintegrasikan ketiga modalitas dengan menggunakan media audio visual yang dimodifikasi dengan kegiatan game atau kuis yang membebrikan kesempatan bagi peserta didik kinestetik.

B. Gaya Belajar

Gaya belajar visual, auditori dan kinestetik (VAK) adalah gaya belajar multi-sensorik yang melibatkan tiga unsur gaya belajar yaitu penglihatan, pendengaran dan gerakan. Gaya belajar multi-sensorik ini merepresentasikan bahwa guru sebaiknya tidak hanya mendorong siswa untuk menggunakan satu modalitas saja, tetapi berusaha mengkombinasikan semua modalitas tersebut untuk memberi kemampuan yang lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswanya (Huda, 2014: 287-289).

1) *Visual* (belajar dengan cara melihat)

Lirikan keatas bila berbicara, berbicara dengan cepat. Bagi siswa yang bergaya belajar visual, yang memegang peranan penting adalah mata/penglihatan (visual), dalam hal ini metode pengajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih banyak dititikberatkan pada peragaan/media, ajak mereka ke obyek-obyek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarannya di papan tulis. Anak yang mempunyai gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran. Mereka cenderung untuk duduk didepan agar dapat melihat dengan jelas.

Mereka berpikir menggunakan gambar-gambar di otak mereka dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar, dan video. Didalam kelas, anak visual lebih suka mencatat sampai detail-detailnya untuk mendapatkan informasi. Ciri-ciri gaya

belajar visual: bicara agak cepat, mementingkan penampilan dalam berpakaian/presentasi, tidak mudah terganggu oleh keributan, mengingat yang dilihat daripada yang didengar, lebih suka membaca dari pada dibacakan, pembaca cepat dan tekun, lebih suka melakukan demonstrasi dari pada pidato, lebih suka music dari pada seni, mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis dan seringkali minta bantuan orang untuk mengurangnya. Strategi untuk mempermudah proses belajar anak visual yaitu: gunakan materi visual seperti gambar-gambar, diagram dan peta, ajak anak untuk membaca buku-buku berilustrasi, gunakan mediamedia (computer dan video), ajak anak untuk mencoba mengilustrasikan ide-idenya kedalam gambar.

2) *Auditory* (belajar dengan cara mendengar)

Lirikan kekanan atau kekiri mendatar bila berbicara, berbicara sedang saja. Siswa yang bertipe auditori mengandalkan kesuksesan belajarnya melalui telinga (alat pendengaran). Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan. Anak auditori dapat mencerna makna yang disampaikan melalui tone suara, pitch (tinggi rendahnya), dan kecepatan berbicara. Anak-anak seperti ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset.

Ciri-ciri model pembelajaran auditori yaitu: saat bekerja suka berbicara pada diri sendiri, mudah terganggu oleh keributan, belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang di diskusikan dari pada yang dilihat, senang membaca dengan keras dan mendengarkan, menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan dibuku ketika sedang membaca, biasanya ia pembaca yang fasih, lebih pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, berirama dan warna suara.

Strategi untuk mempermudah proses belajar anak auditori yaitu: dorong anak untuk membaca materi pelajaran dengan keras, gunakan music untuk mengajarkan anak, biarkan anak merekam materi pelajarannya ke dalam kaset dan dorong dia untuk mendengarkannya.

3) *Kinestetik* (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh)

Lirikan kebawah bila berbicara, berbicara lebih lambat. Anak yang memiliki gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh dan melakukan. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktivitas dan eksplorasi sangatlah kuat. Siswa yang bergaya belajar ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan.

Ciri-ciri gaya belajar kinestetik: berbicara perlahan, tidak mudah terganggu dengan situasi keributan, belajar melalui manipulasi dan praktek, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca, merasa kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam bercerita, menyukai permainan yang menyibukkan, menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian.

Strategi untuk mempermudah proses belajar anak kinestetik adalah: jangan paksakan anak untuk belajar berjam-jam, ajak anak untuk belajar sambil mengeksplorasi lingkungan (ajak mereka baca sambil menggunkan gerakan obyek sesungguhnya untuk belajar konsep baru, izinkan anak untuk belajar sambil mendengarkan music.

C. Media Audio Visual

Menurut pendapat para ahli menyatakan bahwa audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penerapan melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media audio visual pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Media audio visual diam, contohnya yaitu, film, strip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara, dll.

2) Media audio visual gerak, contohnya televisi, video, film, dll.

Media audio visual merupakan media pembelajaran tampak dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/ materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar dan unsur penglihatan dapat disajikan serentak. Dengan kata lain media audio visual adalah rangkaian gambaran elektronik yang disertai unsur audio yang disertai pita video, dapat dilihat melalui alat pemutar video player dan jika dalam bentuk VCD maka VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi.

Kelebihan media belajar audio visual antara lain:

- 1) Merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara;
- 2) Mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak;
- 3) Dapat digunakan seketika dapat digunakan berulang;
- 4) Dapat menyajikan materi fisik tidak dapat dibawa ke kelas;
- 5) Dapat menyajikan objek secara detail Media pembelajaran audio visual disamping memiliki kelebihan yang banyak juga memiliki keterbatasan.

Keterbatasan yang memiliki bahan belajar audio visual antara lain:

- 1) Memerlukan dana yang relatif mahal;
- 2) Memerlukan keahlian khusus;
- 3) Sukar untuk direvisi; dan
- 4) Memerlukan arus listrik

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pengertian audio visual diatas adalah media audio visual merupakan perantara penyampaian pesan atau materi pelajaran yang dapat ditangkap oleh indra pendengar dan penglihatan, dapat didengarkan sekaligus dapat dilihat.

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Menurut (Shoimin, 2014, p. 227), model pembelajaran VAK memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan).
Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada siswa, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan siswa lebih siap dalam menerima pelajaran;
- 2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi).
Pada kegiatan inti guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, yang sesuai dengan gaya belajar VAK. Tahap ini biasa disebut eksplorasi.
- 3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi).
Pada tahap pelatihan guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK;
- 4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).
Tahap penampilan hasil merupakan tahap seorang guru membantu siswa dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan, pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan

E. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran VAK

Setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran VAK memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam proses pembelajaran. Menurut (Shoimin, 2014, pp. 227-228), kelebihan model pembelajaran VAK antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih efektif, karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar;
- 2) Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing;
- 3) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa;
- 4) Mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, dan diskusi aktif;
- 5) Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa; dan
- 6) Siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Adapun kelemahan nya (Shoimin, 2014 pp. 227-228), antara lain tidak banyak orang mampu mengkombinasikan satu gaya belajar, hanya akan mampu menangkap materi jika menggunakan metode yang lebih memfokuskan kepada salah satu gaya belajar yang didominasi.

Referensi:

- Deporter, Bobbi et al. (2002). *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Pragmatis*. Pustaka. Yogyakarta: Pelajar.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media.

MODEL PEMBELAJARAN *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT)*

A. Definisi Model Pembelajaran VCT

Teknik Mengklarifikasi Nilai (*Value Clarification Technique*) atau sering disingkat VCT merupakan teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. Karakteristik Teknik Klarifikasi Nilai (VCT) sebagai suatu model dalam strategi pembelajaran sikap adalah proses penanaman nilai dilakukan melalui proses analisa nilai yang sudah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian menyelaraskannya dengan nilai-nilai yang hendak ditanamkan (Taniredja et al., 2014, p. 87). VCT memberikan penekanan pada usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri (Muslih, 2011, p. 116).

Pendapat lain dikemukakan oleh Sanjaya (2006, p. 34) bahwa metode Pembelajaran VCT merupakan pengajaran untuk membentuk siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. Pada pembelajaran VCT ini guru mengharapkan siswa teribat aktif dalam mengembangkan pemahaman dan pengenalannya terhadap nilai-nilai pribadi, mengambil keputusan, dan bertindak sesuai dengan keputusan yang diambil, mendorong siswa dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam proses menilai, menggali dan mempertegas nilai-nilai yang dimiliki siswa. VCT menekankan bagaimana sebenarnya seseorang membangun nilai yang menurut anggapannya baik, yang pada gilirannya nilai-nilai tersebut akan mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *value clarification technique (VCT)* adalah suatu metode pembelajaran yang untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa.

Klarifikasi nilai dalam VCT menunjukkan bahwa peserta didik tidak di suruh menghafal dan tidak disuapi dengan nilai-nilai yang sudah dipikirkan pihak lain, melainkan dibantu untuk menemukan, mempertanggungjawabkan, mengembangkan, memilih, mengambil sikap dan mengamalkan nilai-nilai hidupnya sendiri. Peserta didik tidak dipikirkan nilai mana yang baik dan benar untuk dirinya, melainkan diberi kesempatan untuk menentukan pilihan sendiri nilai-nilai mana yang mau dikejar, diperjuangkan dan diamalkan dalam hidupnya. Dengan demikian, peserta didik semakin mandiri, semakin mampu mengambil keputusan sendiri dan mengarahkan hidupnya sendiri, tanpa campur tangan yang tidak perlu dari pihak lain. Dalam hidup manusia selalu berhadapan dengan situasi yang mengundangnya untuk membuat pilihan (Adisusilo, 2014, p. 145).

Pembelajaran dengan menerapkan model VCT bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi nilai-nilai mereka sendiri dan nilai-nilai orang lain dan membantu siswa untuk mampu mengkomunikasikan secara jujur dan terbuka tentang nilai-nilai mereka sendiri kepada orang lain, serta membantu siswa dalam menggunakan kemampuan berpikir rasional dalam memperjelas nilai dan tingkah laku mereka sendiri, cara yang dapat dimanfaatkan dalam menerapkan model klarifikasi nilai melalui diskusi kelompok (Sjarkawi, 2006, p. 115). Pendapat lain disampaikan oleh Adisusilo yang menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran dengan menggunakan model VCT antara lain: 1) Membantu peserta didik untuk menyadari dan mengidentifikasi nilai-nilai mereka sendiri serta nilai-nilai orang lain. 2) Membantu peserta didik agar mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain, berkaitan dengan nilai-nilai yang diyakininya. 3) Membantu peserta didik agar mampu menggunakan akal budi dan kesadaran emosionalnya untuk memahami perasaan, nilai-nilai dan pola tingkah lakunya sendiri (Adisusilo, 2014, p. 142).

Menurut (Taniredja et al., 2011, p. 88), tujuan penggunaan VCT adalah antara lain:

- 1) Mengetahui dan mengukur tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar pijak menentukan target nilai yang akan dicapai;
- 2) Menanamkan kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimiliki baik tingkat maupun sifat yang positif maupun yang negatif untuk selanjutnya ditanamkan ke arah peningkatan dan pencapaian tentang nilai;
- 3) Menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang rasional (logis) dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa sebagai proses kesadaran moral bukan kewajiban moral;
- 4) Melatih siswa dalam menerima menilai nilai dirinya dan posisi nilai orang lain, menerima serta mengambil keputusan terhadap sesuatu persoalan yang berhubungan dengan pergaulannya dan kehidupan sehari-hari.

Salah satu karakteristik VCT sebagai suatu model dalam strategi pembelajaran sikap adalah proses penanaman nilai dilakukan melalui proses analisis nilai yang sudah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian menyelarkannya dengan nilai-nilai baru yang hendak ditanamkan. Ada tiga konsep dalam VCT, yaitu: *Pertama, value (V)* yakni menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang rasional (logis) dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa sebagai proses kesadaran moral bukan kewajiban moral; *Kedua, clarification (C)* yakni menanamkan kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimiliki baik tingkat maupun sifat yang positif maupun negatif untuk selanjutnya ditanamkan ke arah peningkatan dan pencapaian target nilai; dan *Ketiga, technique (T)* yakni mengetahui dan mengukur tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar pijak menentukan target nilai yang akan dicapai oleh siswa.

B. Prinsip-prinsip VCT

Menurut (Taniredja et al., 2014, p. 89), model pembelajaran VCT memiliki beberapa prinsip, antara lain:

- 1) Penanaman nilai dan perubahan sikap dipengaruhi banyak faktor antara lain potensi diri, kepekaan emosi, intelektual dan faktor lingkungan, norma nilai masyarakat, sistem pendidikan dan lingkungan keluarga dan lingkungan bermain;
- 2) Sikap dan perubahan sikap dipengaruhi oleh stimulus yang diterima siswa dan kekuatan nilai yang telah tertanam atau dimiliki pada diri siswa;
- 3) Nilai, moral dan norma dipengaruhi oleh faktor perkembangan, sehingga guru harus mempertimbangkan tingkat perkembangan moral (moral development) dari setiap siswa. Tingkat perkembangan moral untuk siswa dipengaruhi oleh usia dan pengaruh lingkungan terutama lingkungan social;
- 4) Perubahan sikap dan nilai memerlukan keterampilan mengklarifikasi nilai/sikap secara rasional, sehingga dalam diri siswa muncul kesadaran diri bukan karena rasa kewajiban bersikap tertentu atau berbuat tertentu; dan
- 5) Perubahan nilai memerlukan keterbukaan, karena itu pembelajaran melalui VCT menuntut keterbukaan antara guru dengan siswa.

C. Bentuk-bentuk VCT

Menurut Djahiri terdapat beberapa bentuk VCT, yaitu:

- 1) VCT dengan menganalisa suatu kasus yang kontroversial, suatu cerita yang dilematis, mengomentari kliping, membuat laporan dan kemudian dianalisa bersama;
- 2) VCT dengan menggunakan matrik. Jenis VCT ini meliputi, daftar baik-buruk, daftar tingkat urutan, daftar skala prioritas, daftar gejala kontinum, daftar penilaian diri sendiri, daftar membaca perkiraan orang lain tentang diri kita, dan perisai.

- 3) VCT dengan menggunakan kartu keyakinan, kartu sederhana ini berisikan, pokok masalah, dasar pemikiran positif negatif dan pemecahan pendapat siswa yang kemudian diolah dengan analisa yang melibatkan sikap siswa terhadap masalah tersebut.
- 4) VCT melalui teknik wawancara, cara ini melatih keberanian siswa dan mampu mengklarifikasi pandangannya kepada lawan bicara dan menilai secara baik, jelas dan sistematis.
- 5) VCT dengan teknik inkuiri nilai dengan pertanyaan yang acak random, dengan cara ini siswa berlatih berpikir kritis, analitis, rasa ingin tahu dan sekaligus mampu merumuskan berbagai hipotesa/ asumsi, yang berusaha mengungkap suatu nilai atau sistem nilai yang ada atau dianut, atau yang menyimpang (Taniredja dkk., 2014: 90).

D. Langkah-Langkah Pembelajaran Model VCT

Adapun langkah-langkah pembelajaran VCT menurut (Djahiri, 1985, pp. 51-52) adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan stimulus yang bersifat dilematik;
- 2) Penyajian stimulus melalui peragaan, membacakan, atau meminta bantuan siswa untuk memeragakan, yang melahirkan kegiatan yang meliputi pengungkapan masalah, identifikasi fakta yang dimuat stimulus, menentukan kesamaan pengertian yang perlu, menentukan masalah utama yang akan dipecahkan VCT,
- 3) Penentuan posisi/ pilihan/ pendapat melalui : penentuan pilihan individual, penentuan pilihan kelompok dan kelas, klasifikasi atas pilihan tersebut;
- 4) Menguji alasan, mencakup kegiatan: meminta argumentasi siswa/ kelompok/ kelas, pemantapan argumentasi melalui: mempertentangkan argumen demi argumen, penerapan kejadian secara analogis, mengkaji akibat-akibat penerapan tersebut, mengkaji kemungkinan dari kenyataan;
- 5) Penyimpulan dan pengarahan, melalui: kesimpulan para siswa/ kelompok/ kelas, penyimpulan dan pengarahan guru; dan
- 6) Tindak lanjutan (follow up), berupa: kegiatan perbaikan atau pengayaan, kegiatan ekstra/latihan/uji coba penerapan.

Pendapat lain disampaikan oleh Jarolimek (1977: 21) yang menjelaskan langkah pembelajaran dengan model VCT yaitu terdiri atas tujuh tahap yang dibagi dalam 3 tingkat, yaitu:

- 1) Tingkat Kebebasan memilih
Pada tingkat ini terdapat 3 tahap, yaitu (1) Memilih secara bebas (2) Memilih dari beberapa alternative (3) Memilih setelah dilakukan analisis pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat pilihannya;
- 2) Tingkat Menghargai
Pada tingkat ini terdiri dari 2 tahap pembelajaran, yaitu: (1) Adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya. (2) Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral dalam dirinya di depa umum.
- 3) Tingkat Berbuat
Pada tingkat ini terdiri atas: (1) Kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya (2) Mengulangi prilaku sesuai dengan nilai pilihannya

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Soenarjati dan Cholisin (Fathurrohman, 2011: 38) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran VCT terdiri atas 7 tahap yang dibagi dalam 3 tingkat, setiap tahapan dijelaskan sebagai sebagai berikut:

- 1) Kebebasan memilih. Pada tingkat ini terdapat 3 tahap yaitu :
 - (1) Memilih secara bebas, artinya kesempatan untuk menentukan pilihan yang menurutnya baik. Nilai yang dipaksakan tidak akan menjadi miliknya secara penuh.

- (2) Memilih dari beberapa alternatif artinya untuk menentukan pilihan dari beberapa alternatif pilihan secara bebas.
 - (3) Memilih setelah dilakukan analisis pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat pilihan.
- 2) Menghargai. Pada tingkat ini terdiri atas 2 tahap pembelajaran, yaitu:
- (1) Adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya, sehingga nilai tersebut akan menjadi bagian integral dalam dirinya.
 - (2) Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian internal dalam dirinya di depan umum. Artinya, bila kita menganggap nilai itu suatu pilihan, maka kita akan berani dengan penuh kesadaran untuk menunjukkan di depan orang lain.
- 3) Berbuat. Pada tahap ini, terdiri atas:
- (1) Kemampuan dan kemauan untuk mencoba melaksanakannya.
 - (2) Mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya. Artinya, nilai yang menjadi pilihan itu harus tercermin dalam kehidupannya sehari – hari.

E. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran VCT

Setiap model pembelajaran termasuk VCT sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut (Adisusilo, 2014, p. 151), kelebihan model pembelajaran VCT antara lain:

- 1) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan;
- 2) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap percaya diri;
- 3) Mendukung kemampuan berpikir logis dan kritis bagi siswa;
- 4) Memberikan wahana interaksi antar siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar; dan
- 5) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas dalam diri karena siswa dilibatkan dalam proses penjelasan nilai-nilai sosial.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- 1) Proses pembelajaran dengan menggunakan model ini memakan banyak waktu;
- 2) Dalam proses pembelajaran ini dapat mengubah kebiasaan belajar siswa dari menerima informasi menjadi belajar dengan banyak pikiran.

Menurut (Sanjaya, 2006, p. 25), pola pembelajaran VCT dianggap unggul untuk pembelajaran afektif karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mampu membina dan mempribadikan (personalisasi) nilai-moral;
- 2) Mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi pesan nilai-moral yang disampaikan;
- 3) Mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai-moral diri siswa dalam kehidupan nyata;
- 4) Mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama potensi afektualnya;
- 5) Mampu memberikan pengalaman belajar berbagai kehidupan;
- 6) Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi dan menyubversi berbagai nilai-moral naif yang ada dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang; dan
- 7) Menuntun dan memotivasi hidup layak dan bermoral tinggi.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Kosasih dalam (Iru dan Saifun, 2012, p. 84), yang mengemukakan bahwa keunggulan VCT, antara lain:

- 1) Mampu membina dan menanamkan nilai dan moral pada ranah internal side;
- 2) Mampu mengklasifikasikan/ menggali dan mengungkapkan isi peran materi yang disampaikan selanjutnya akan memudahkan bagi guru untuk menyampaikan makna, pesan moral/ nilai;

- 3) Mampu mengklasifikasikan dan menilai kualitas moral diri siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata;
- 4) Mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap;
- 5) Mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan;
- 6) Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi dan memadukan berbagai nilai moral dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri siswa;
- 7) Memberi gambaran nilai moral yang patut diterima dan menuntun serta memotivasi untuk hidup layak.

Menurut Kosasih dalam (Iru dan Saifun, 2012, p. 85), model pembelajaran VCT mempunyai kekurangan, antara lain:

- 1) Apabila guru tidak memiliki kemampuan melibatkan peserta didik dengan keterbukaan, saling mengerti dan penuh kehangatan maka siswa akan memunculkan sikap semu atau imitasi/ palsu. Siswa akan bersikap menjadi sikap yang baik, ideal, patuh, dan penurut namun hanya bertujuan untuk menyenangkan guru atau untuk memperoleh nilai yang baik;
- 2) Sistem nilai yang dimiliki guru, siswa, dan masyarakat yang kurang dapat mengganggu tercapainya target nilai yang akan dicapai;
- 3) Sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar terutama memerlukan kemampuan/ keterampilan bertanya tingkat tinggi yang mampu mengungkap dan menggali nilai yang ada dalam diri siswa;
- 4) Memerlukan kreatifitas guru dalam menggunakan media yang tersedia di lingkungan terutama yang faktual sehingga dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Referensi:

- Adisusilo, Sutarjo. (2014). *Pembelajaran Nilai-Karakter*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djahiri, K.A. (1985). *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai Moral VCT dan Games dalam VCT*. Bandung: PMPKN FPIPS IKIP Bandung.
- Efferi, Adri. (2009). *Materi dan Pembelajaran Qur'an Hadist MTs-MA*. Kudus: Buku Daros Stain.
- Fathurrohman. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- John Jarolimek. 1977. *Sosial Studies in Elementari Education*. New York: Macmilan Publishing Co, Inc.
- La Iru dan Saifun, La Ode. (2012). *Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Kendari: CV Multi Presindo.
- Muslih, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Taniredja, Tukiran dkk. (2014). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

MODEL PEMBELAJARAN *WORD SQUARE*

A. Definisi Pembelajaran *Word Square*

Word square berasal dari kata *word* yang artinya kata (Echols dan Shadily, 1988, p. 549) dan *square* yang artinya persegi (Echols dan Shadily, 1988, p. 549). Model pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban hampir sama dengan teka teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada, namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh (Kurniasih & Sani, 2016, p. 97). Model pembelajaran ini sesuai untuk semua mata pelajaran. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa, namun untuk melatih sikap teliti dan kritis siswa dalam memilih kata-kata yang cocok. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya (Purwanto, 2014). Melalui model pembelajaran ini, siswa tidak hanya diajak untuk belajar, namun diselipkan dengan bermain yang membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam belajar.

Model pembelajaran ini dilandasi oleh teori belajar behavioristic, hal ini dikarenakan model pembelajaran ini mengutamakan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran untuk membangun proses berfikir peserta didik sehingga peserta didik lebih berfikir kreatif. Menurut teori belajar behavioristic, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Model pembelajaran ini secara teknis adalah kegiatan belajar mengajar dengan cara guru membagikan lembar kegiatan atau lembar kerja sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Model ini juga merupakan model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Kotak-kotak yang telah dipersiapkan akan diisi oleh siswa dengan cara mengarsir huruf-huruf yang ada yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang dipersiapkan oleh guru. Model ini sedikit lebih mirip dengan mengisi teka-teki silang, akan tetapi perbedaan yang mendasar adalah model ini sudah memiliki jawaban, namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh. Istimewanya model ini adalah bisa dipraktekkan untuk semua mata pelajaran, hanya tinggal bagaimana guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif.

Selanjutnya, Winataputra (2009) mengemukakan bahwa model pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang dapat memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban dan mirip seperti mengisi teka-teki silang bedanya, jawaban sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh. Model pembelajaran ini sesuai untuk semua mata pelajaran. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa, namun untuk melatih sikap teliti dan kritis siswa dalam memilih kata-kata yang cocok. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya (Purwanto, 2014).

B. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Word Square*

(Budiningsih, 2005, pp. 20-30), menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik meliputi:

- 1) Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran;
- 2) Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa;
- 3) Menentukan materi pelajaran;

- 4) Memecah materi pelajaran menjadi bagian kecil-kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok bahasan, topik, dsb;
- 5) Menyejikan materi pelajaran;
- 6) Memberikan stimulus, dapat berupa pertanyaan baik lisan maupun tertulis, tes atau kuis, latihan, atau tugas-tugas;
- 7) Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan siswa;
- 8) Memberikan penguatan ataupun hukuman;
- 9) Memberikan stimulus baru;
- 10) Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan siswa;
- 11) Memberikan penguatan lanjutan atau hukuman;
- 12) Demikian seterusnya;
- 13) Evaluasi hasil belajar

Menurut (Kurniasih & Sani, 2016, p 98), langkah-langkah model pembelajaran *word square* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai;
- 2) Guru membagikan lembar kegiatan sesuai contoh;
- 3) Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban secara vertikal, horizontal maupun diagonal;
- 4) Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.

Menurut (Tampubolon, 2015, p. 98), secara teknis, langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *word square* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai;
- 2) Guru membagi menjadi beberapa kelompok dalam satu kelas, sebagai proses pembelajaran dengan cara berdiskusi atau bekerja sama;
- 3) Guru membagikan lembar kegiatan sesuai arahan yang ada;
- 4) Peserta didik menjawab sebuah soal dengan cara mengarsir huruf jawaban yang dianggap benar di dalam kotak secara vertikal maupun horizontal ataupun diagonal; dan
- 5) Guru memberikan point dari setiap jawaban yang ada di dalam kotak.

Pendapat yang relative sama di sampaikan oleh (Sani, 2013), yang menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model *word square*, adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyajikan materi sesuai dengan topik bahasan yang dikaji melalui ceramah;
- 2) Pendidik membagikan lembar kegiatan berupa susunan huruf yang mengandung kata yang terdapat dalam materi ajar;
- 3) Peserta didik memilih kata yang sesuai dengan soal yang diberikan, kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban;
- 4) Pendidik memberikan poin berdasarkan jumlah jawaban yang benar.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Word Square*

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk model pembelajaran *word square*. Kelebihan model pembelajarannya ini, diantaranya: 1) Mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran; 2) Melatih untuk berdisiplin; 3). Dapat melatih sikap teliti dan kritis; dan 4) Merangsang siswa untuk berfikir efektif. Sedangkan kelemahannya, antara lain: 1) Mematikan kreatifitas siswa; 2) Siswa tinggal menerima bahan mentah; 3) Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

Referensi:

- Budiningsih, C. Asari. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. (1988). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Kata Pena.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sani, Ridwan Abdullah (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Tampubolon, Saur. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Erlangga.

METODE PEMBELAJARAN WORK IN GROUP

A. Definisi Metode Pembelajaran *Work in Group*

Work in group atau belajar kelompok atau kerja kelompok ataupun kerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang satu kesatuan (kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok) (Majid, 2013: 211). Pembelajaran kelompok merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain dalam bentuk kelompok dengan jumlah siswa antara 4 sampai 6 orang siswa sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar. Dalam pembelajaran kelompok sangat memungkinkan siswa untuk mengumpulkan informasi dan membangun pengetahuan secara bekerja sama. Pembelajaran kelompok sering disebut dengan pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri. Salah satu asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kelompok (cooperative learning) adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual (Huda, 2014, p. 111). Oleh karena itu, kegiatan belajar secara kelompok perlu dikembangkan dalam pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, bermusyawarah dan berinteraksi yang dibentuk melalui kelompoknya (Anitah et al., 2012, p. 4.21-4.22)

Metode pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kelompok, yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar, adanya tujuan yang harus dicapai. Peserta yang dimaksud adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam setiap kelompok belajar. Pengelompokan siswa bisa ditetapkan berdasarkan beberapa pendekatan, diantaranya pengelompokan yang didasarkan atas minat dan bakat siswa, pengelompokan yang didasarkan atas latar belakang kemampuan, pengelompokan yang didasarkan atas campuran, baik campuran ditinjau dari minat maupun campuran ditinjau dari kemampuan. Pendekatan apapun yang digunakan, tujuan pembelajaran haruslah menjadi pertimbangan utama (Hamdayama, 2015, p. 63).

Berdasarkan teori yang melandasi pembelajaran kelompok, siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang dianggap sulit sebelumnya melalui belajar secara kelompok dan bekerja sama. Melalui belajar kelompok, siswa tidak hanya mendapat kesempatan untuk mengembangkan konsep, tetapi juga kesempatan untuk mengembangkan aktivitas sosial, sikap dan nilai. Kesempatan siswa untuk membina rasa tanggung jawab, rasa toleransi peluangnya lebih besar akan dapat diperoleh melalui kegiatan belajar kelompok. Lebih jauh siswa akan memahami materi pelajaran yang bersifat problematis dengan alternatif penyelesaiannya. Melalui kegiatan kelompok, secara langsung siswa akan berpikir logis, kritis dan kooperatif dalam memberikan alternatif penyelesaian masalah melalui kesepakatan kelompok.

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kelompok. Tujuan dibentuknya kelompok adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar (Trianto, 2011, p. 41).

Metode pembelajaran kelompok ini memiliki manfaat, sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan hasil belajar pebelajar;
- 2) Meningkatkan hubungan antar kelompok, belajar kelompok memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mencerna materi pelajaran;
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, belajar kelompok dapat membina sifat kebersamaan, peduli satu sama lain dan tenggang rasa, serta mempunyai rasa andil terhadap keberhasilan tim;
- 4) Menumbuhkan realisasi kebutuhan pebelajar untuk belajar berpikir, belajar kelompok dapat diterapkan untuk berbagi materi ajar, seperti pemahaman yang rumit, pelaksanaan kajian proyek dan latihan memecahkan masalah;
- 5) Memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan;
- 6) Meningkatkan perilaku dan kehadiran di kelas; dan
- 7) Relatif murah karena tidak memerlukan biaya khusus untuk menerapkannya.

Menurut (Anitah et al., 2012, pp. 4.22-4.24), agar pembelajaran kelompok dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Adanya topik dan permasalahan.

Tujuan utama dalam pembelajaran kelompok sesuai dengan esensi pembelajaran kooperatif yaitu membentuk siswa untuk memiliki kemampuan bekerja sama serta memiliki sikap toleransi bertanggung jawab. Oleh karena itu, materi pelajaran dalam pembelajaran kelompok diantaranya harus mengandung permasalahan maupun proyek yang harus dipecahkan atau diselesaikan oleh siswa melalui kerja sama.

Tugas guru pada prinsipnya adalah mengarahkan/mengkondisikan kegiatan belajar sehingga siswa mampu bekerja sama dalam memecahkan permasalahan atau mengkaji bahan pelajaran atau dalam mengerjakan suatu tugas maupun proyek yang ditugaskan oleh guru.

- 2) Pembentukan kelompok.

Pembelajaran kelompok harus didasarkan pada pengelompokan siswa sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, diantaranya adalah kepandaian, jenis kelamin, kelancaran berbicara dan kekuatan (kondisi) fisik. Selanjutnya, apabila pengelompokan sudah dilakukan, siswa diminta untuk menentukan ketua kelompok, penulis/sekretaris atau pelapor dan anggota kelompok. Jumlah kelompok dan anggota setiap kelompok disesuaikan dengan kebutuhan.

- 3) Kerja sama.

Adanya kerja sama merupakan salah satu prasyarat utama yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kelompok. Pembelajaran kelompok dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan siswa bekerja sama, rasa solidaritas, toleransi dan tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan dalam kelompok. Oleh karena itu, aktivitas bekerja sama merupakan hal utama yang harus terjadi dalam pembelajaran kelompok.

- 4) Perhatian.

Selama kegiatan pembelajaran kelompok berlangsung, guru harus memperhatikan siswa secara kelompok sekaligus memperhatikan siswa sebagai individu dalam kelompok. Setiap perhatian yang diberikan oleh guru akan dapat membangkitkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompoknya. Meskipun kegiatan dilakukan dalam kelompok, perhatian guru tetap diarahkan kepada siswa secara individu.

- 5) Motivasi.

Untuk menunjang keberhasilan belajar secara kelompok, guru harus memberikan motivasi dan bimbingan terhadap siswa secara individu dalam kelompok. Motivasi belajar siswa akan muncul apabila guru dapat memberikan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan efektif.

- 6) Sumber belajar dan fasilitas.

Kelengkapan sumber belajar merupakan salah satu aspek yang memberikan daya dukung yang kuat terhadap keberhasilan belajar kelompok. Misalnya, untuk menyelesaikan permasalahan diperlukan data/bahan informasi sebagai bahan kajian, data atau bahan tersebut dapat diperoleh siswa dengan mudah. Atau untuk kerja kelompok siswa memerlukan fasilitas untuk kerja (praktik), fasilitas tersebut tersedia di sekolah atau dapat dengan mudah disediakan siswa.

7) Latihan dan tugas.

Untuk memperkuat hasil kerja atau hasil belajar kelompok, guru harus memberikan tugas dan latihan-latihan pada semua siswa secara individu yang diorganisasi secara efektif dalam belajar kelompok.

B. Prosedur Metode Pembelajaran Kelompok

Menurut (Hamdayama, 2015, p. 66), prosedur pembelajaran kelompok terdiri atas empat tahap sebagai berikut:

- 1) Penjelasan materi, yakni guru menyampaikan pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuannya untuk memberi pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- 2) Belajar dalam kelompok, yakni siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya.
- 3) Penilaian Penilaian dalam pembelajaran kelompok bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan, baik secara individual maupun kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.
- 4) Pengakuan kelompok, yakni penetapan kelompok mana yang dianggap paling menonjol atau kelompok mana yang paling berprestasi yang layak diberikan hadiah atau reward. Pengakuan dan pemberian hadiah/penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi kelompok untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi kelompok lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

C. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Kelompok

Menurut (Huda, 2014, p. 112), terdapat tiga tahapan di dalam pembelajaran kelompok sebagai langkah-langkah pembelajaran dalam melaksanakan ini, yaitu:

- 1) Persiapan kelompok.
- 2) Tahapan ini terdiri atas beberapa kegiatan, di antaranya: (1) Guru menata ruang kelas untuk pembelajaran kelompok; (2) Guru merangking siswa untuk pembentukan kelompok; (3) Guru menentukan jumlah kelompok; (4) Guru membentuk kelompok-kelompok.
- 3) Pelaksanaan pembelajaran
- 4) Tahapan ini meliputi berbagai aktivitas, diantaranya: (1) Siswa merancang team building dengan identitas kelompok; (2) Siswa dihadapkan pada persoalan; (3) Siswa mengeksplorasi persoalan; (4) Siswa merumuskan tugas dan menyelesaikan persoalan; dan (5) Siswa bekerja mandiri, lalu belajar kelompok.
- 5) Penilaian kelompok
- 6) Tahapan ini di isi dengan kegiatan berikut: (1) Guru menilai dan menskor hasil kelompok; (2) Guru memberi penghargaan pada kelompok; (3) Guru dan siswa mengevaluasi perilaku anggota kelompok.

Pendapat lain disampaikan oleh Shoimin (2014: 46-47), yang mengatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kelompok dapat dilakukan dengan cara berikut:

- 1) Pada awal pembelajaran, guru mendorong siswa untuk menemukan dan mengekspresikan keterkaitan mereka terhadap subjek yang akan dipelajari;

- 2) Guru mengatur siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa;
- 3) Guru membiarkan siswa memilih topik untuk kelompok mereka;
- 4) Setiap kelompok membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas di antara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk saling berbagi referensi dan bahan pelajaran. Tiap topik kecil harus memberikan kontribusi yang unik bagi usaha kelompok;
- 5) Setelah siswa membagi topik kelompok mereka menjadi kelompok-kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing-masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi yang terkait;
- 6) Setelah siswa menyelesaikan kerja individual, mereka mempresentasikan topik kecil kepada teman satu kelompoknya;
- 7) Siswa didorong untuk memadukan semua topik kecil dalam presentasi kelompok;
- 8) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topik kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.
- 9) Evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok di evaluasi oleh kelas, kontribusi individual terhadap kelompok di evaluasi oleh teman satu kelompok, presentasi kelompok di evaluasi oleh semua peserta didik.

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Kelompok

Menurut (Shoimin, 2014, p. 48), metode pembelajaran kelompok memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan model atau metode pembelajaran lainnya. Kelebihan metode pembelajaran ini, diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan harga diri tiap individu.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar sehingga konflik antar pribadi berkurang.
- 3) Sikap apatis berkurang.
- 4) Pemahaman yang lebih mendalam dan retensi atau penyimpanan lebih lama
- 5) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- 6) Dapat mencegah keagresifan dalam sistem kompetensi dan keterasingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif.
- 7) Meningkatkan kemajuan belajar (pencapaian akademik).
- 8) Meningkatkan kehadiran peserta dan sikap yang lebih positif.
- 9) Menambah motivasi dan percaya diri.
- 10) Menambah rasa senang berada di tempat belajar serta menyenangkan teman-teman sekelasnya, dan
- 11) Mudah diterapkan dan tidak mahal.

Adapun kekurangannya, adalah sebagai berikut:

- 1) Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan di kelas. Karena banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain.
- 2) Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok.
- 3) Banyak siswa takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut.

Referensi

- Anitah, W. S. dkk. (2012). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hamdayama, Jumanta. (2015). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor.: Ghalia Indonesia.

- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

MODEL PEMBELAJARAN WRITING IN HERE AND NOW

A. Definisi Model Pembelajaran *Writing in Here and Now*

Writing in the here and now merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menuangkan berbagai pengalaman yang telah mereka alami secara langsung. Aktivitas dalam proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran adalah para siswa menuangkan gagasan ke dalam tulisan yang diperoleh dari pengalaman pribadi. Melalui model pembelajaran ini, para siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan aktif dan menyenangkan karena para siswa dihargai karyanya dari pengalaman pribadinya. Selain itu, dapat menumbuhkan keterampilan berpartisipasi siswa dalam pembelajaran menulis.

(Silberman, 2011, p. 198), menjelaskan bahwa model pembelajaran *writing in the here and now* merupakan aktivitas menulis yang memungkinkan para siswa untuk memikirkan pengalaman yang mereka miliki secara mandiri. Sebuah cara dramatis untuk meningkatkan perenungan secara mandiri adalah dengan meminta mahasiswa menuliskan laporan tindakan tentang sebuah pengalaman yang mereka miliki. Pendapat senada disampaikan (Komaruddin, 2007, p. 186) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *writing in the here and now* merupakan proses kegiatan menulis yang membantu siswa merefleksikan pengalaman-pengalaman yang telah mereka alami selama ini. Cara dramatis untuk memajukan refleksi independen adalah meminta siswa menulis laporan tindakan saat sekarang dari sebuah pengalaman yang telah mereka alami (seolah-olah tindakan ini terjadi di sini dan sekarang).

Adapun tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan model ini adalah sebagai berikut (Machmudah & Rosyidi, 2008, p. 173):

- 1) Membantu peserta didik lebih mudah dan terfokus dalam memahami suatu materi pokok
- 2) Untuk lebih memotivasi pembelajaran aktif secara individu.
- 3) Meningkatkan perenungan secara mandiri terhadap materi pelajaran.

B. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Writing in the Here and Now*

Model pembelajaran *writing in the here and now* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut (Sutrisno, 2005, p. 102):

- 1) Pilihlah jenis pengalaman yang diinginkan untuk ditulis oleh siswa. Pengalaman itu bisa berupa peristiwa dimasa lampau atau yang akan datang.
- 2) Informasikan pada siswa tentang pengalaman yang telah dipilih untuk tujuan penulisan reflektif. Beritahulah mereka bahwa cara yang berharga untuk merefleksikan pengalaman adalah dengan menghidupkannya untuk pertama kali disini dan saat ini. Cara ini akan menimbulkan dampak yang jelas dan dramatis.
- 3) Perintahkan siswa untuk menulis pengalaman yang telah dipilih. Perintahkan mereka untuk memulai awal pengalaman dan menulis apa yang sedang mereka lakukan dan rasakan. Ajak mereka untuk menulis sebanyak mungkin yang mereka inginkan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dan perasaan-perasaan yang dihasilkannya.
- 4) Bahas pengalaman mereka dengan membacakan tentang refleksinya.
- 5) Diakhiri dengan mendiskusikan hasil pengalaman siswa tersebut bersama-sama dengan siswa.

Hidayat (2013), menyebutkan bahwa model pembelajaran ini dapat dilakukan variasi, antara lain:

- 1) Untuk membantu siswa mendapatkan kegairahan dalam menulis imajinatif, lakukan diskusi kelompok yang relevan dengan topik yang akan ditugaskan kepada mereka.

- 2) Perintahkan siswa untuk saling bercerita tentang apa yang telah mereka tulis. Alternatifnya adalah dengan memerintahkan sejumlah siswa untuk membacakan karya mereka yang sudah selesai. Alternatif yang kedua adalah dengan meminta pasangan untuk saling bercerita tentang apa yang mereka tulis.

Pendapat yang relative sama disampaikan oleh (Mulyono, 2012, p. 122), yang menyatakan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran model *writing in the here and now*, adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih jenis pengalaman yang diinginkan untuk ditulis oleh siswa. Pengalaman bisa berupa peristiwa masa lampau atau yang akan datang, diantara contoh yang dapat diangkat adalah: (1) Membantu ibu memasak; (2) Membantu ayah memberi makan ayam; (3) Berkunjung ke rumah Nenek; dan (4) Merawat ibu ketika sakit.
- 2) Guru menginformasikan kepada siswa tentang pengalaman yang telah dipilih untuk tujuan penulisan perenungan. Guru memberitahu mereka bahwa cara yang baik untuk merefleksikan pengalaman adalah dengan menghidupkannya kembali atau mengalaminya untuk pertama kali di sini dan saat sekarang.
- 3) Guru menyediakan lembar kerja siswa untuk menulis dan menciptakan privasi dan suasana hening.
- 4) Guru memerintahkan siswa untuk menulis tentang pengalaman yang telah dipilih. Perintahkan siswa untuk memulai awal pengalaman dan menulis apa yang sedang mereka lakukan dan rasakan. Guru menyuruh peserta didik untuk menulis sebanyak mungkin yang mereka inginkan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dan perasaan-perasaan yang dihasilkan.
- 5) Guru memberikan waktu yang cukup untuk menulis. Peserta didik jangan sampai merasa terburu-buru. Bila sudah selesai, perintahkan mereka untuk membaca hasil renungan mereka di sini dan sekarang.
- 6) Guru mendiskusikan hasil pengalaman peserta didik tersebut bersama-sama.

Adapun variasi pembelajaran model *writing in the here and now* adalah:

- 1) Untuk membantu peserta didik mendapatkan semangat dalam menulis imajinatif, lakukan diskusi kelompok yang relevan dengan topik yang anda tugaskan kepada mereka; dan
- 2) Perintahkan peserta didik untuk saling bercerita tentang apa yang telah mereka tulis. Salah satu alternatif adalah dengan memerintahkan sejumlah siswa untuk membacakan karya mereka. Alternatif yang kedua adalah dengan meminta pasangan untuk saling bercerita tentang apa yang mereka tulis.

3) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Writing in the Here and Now*

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk model pembelajaran *writing in the here and now*. Menurut Rosita (2013), kelebihan model pembelajaran ini antara lain:

- 1) Melatih dan mempertajam daya imajinasi siswa.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pesan inti materi pelajaran.
- 3) Bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar
- 4) Memupuk rasa tanggung jawab dalam segala tugas pekerjaan sebab dalam model pembelajaran ini para siswa harus mempertanggung jawabkan segala sesuatu yang telah dikerjakan.
- 5) Dapat meningkatkan kreativitas siswa.
- 6) Dapat meningkatkan semangat dan kemampuan siswa dalam menulis.

Adapun kelemahannya, antara lain:

- 1) Bagi sebagian siswa yang merasa tidak mempunyai pengalaman terkait dengan materi akan mengalami kesulitan.
- 2) Para siswa yang memiliki linguistik rendah akan mengalami kesulitan.
- 3) Seringkali anak-anak menyalin pekerjaan temannya.
- 4) Kurang efisiennya waktu disebabkan kadang siswa banyak mengulur-ulur pekerjaannya.

Referensi

- Komaruddin, Hidayat. (2007). *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Machmudah, Umi dan Rosyidi, Abdul Wahab. (2008). *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Silberman, Mel. (2011). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. (2005). *Revolusi Pendidikan di Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.

BIODATA PENULIS



Dr. Amin, S.Pd., M.Si
E-mail: aminunisma@gmail.com

Lahir pada tanggal 14 Maret 1970 di Majalengka. Sekarang bertempat tinggal di Jl. Bojong Permai XII Blok C21/5 RT.08/11 Perumahan Taman Narogong Indah Bekasi 17116. Pendidikan sarjana diraih pada tahun 1993 di IKIP Bandung, Jenjang magister diraih pada tahun 1997 di Universitas Gadjah Mada tahun 1997. Sedangkan gelar doctor diraih pada tahun 2020 di UPI Bandung.

Sejak tahun 1998, bertugas sebagai dosen tetap Yayasan (DTY) di UNISMA Bekasi dengan berbagai jabatan yang pernah diembannya mulai dari sekretaris program studi Pendidikan Geografi; kepala program studi PGSD; wakil dekan FKIP; dekan FKIP dan saat ini menjabat sebagai wakil rector bidang akademik periode 2021-2025.

Selain itu, tercatat sebagai penulis buku di penerbit Bumi Aksara sejak tahun 2007 sampai sekarang. Buku yang dihasilkan diantaranya buku Geografi SMA/Aliyah kelas 1,2 dan 3 dan juga buku Sosiologi SMA/ Aliyah kelas 1,2, dan 3, sedangkan buku yang sedang proses terbit antara lain: 164 Model Pembelajaran Kontemporer; Belajar IPS Melalui Crossword Jenjang SMP Untuk Guru dan Siswa dengan penerbit Pusat Penerbitan LPPM UNISMA Bekasi.



Linda Yurike Susan Sumendap, S.Pd, M.Pd.
E-mail: lindayssumendap9ts@gmail.com

Lahir di Majalengka, 2 Juni 1976. Telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Kristen Indonesia tahun 2005 dan Pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Indraprasta tahun 2014. Sejak tahun 2011 sampai sekarang mengajar bahasa Inggris di SMP Negeri 9 Tambun Selatan.

Aktif diberbagai seminar terutama terkait dengan peningkatan kompetensi guru. Motto hidup yang dipegangnya adalah "*semua orang adalah guru dan semua tempat adalah sekolah*".

Selain itu, tercatat pula sebagai penulis kolaboratif buku yang berjudul "Panas Dingin PJJ" yang diterbitkan oleh CV Beta Aksara, Jakarta Timur.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis seluruh rangkaian kegiatan sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung, dalam proses belajar mengajar.

Penguasaan guru terhadap berbagai model pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menjalankan perannya sebagai “**manajer**” dikelas sehingga PAKEM yakni Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan dapat terwujud dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan semakin mudah tercapai.

ISBN 978-623-98086-2-4

