

Dr. M. Sobry Sutikno

HOLISTICA

Metode & Model-Model Pembelajaran

Menjadikan Proses Pembelajaran
Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif
dan Menyenangkan

“Dalam membelajarkan, guru harus bisa memilih berbagai metode atau model pembelajaran yang sesuai untuk suatu materi tertentu dan menggunakan interaksi yang berdaya guna untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan.”



Metode & Model-Model Pembelajaran

*“Menjadikan Proses Pembelajaran
Lebih Variatif, Aktif, Inovatif,
Efektif dan Menyenangkan”*

Metode & Model-Model Pembelajaran

*“Menjadikan Proses Pembelajaran
Lebih Variatif, Aktif, Inovatif,
Efektif dan Menyenangkan”*

Dr. M. Sobry Sutikno

**Holistica
Lombok, 2019**

Metode & Model-Model Pembelajaran

*Menjadikan Proses Pembelajaran
Lebih Variatif, Aktif, Inovatif,
Efektif dan Menyenangkan*

Penulis:

Dr. M. Sobry Sutikno

Editor : Prosmala Hadisaputra

Disain Cover : TeamHolistica

Tata Letak : Team Holistica

**Penerbit: Holistica
Lombok**

e-mail: redaksiholistica@yahoo.co.id

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)

ISBN: 978 602 18045 44

Cetakan , Mei 2019

Dilarang keras mengutip, menjiplak, memfoto copy, atau
memperbanyak dalam bentuk apa pun, baik sebagian atau
keseluruhan isi buku ini serta memperjualbelikan tanpa izin dari
Penerbit.

KATA PENGANTAR

Dewasa ini, pendidikan sangat diperlukan baik bagi anak-anak maupun bagi orang dewasa. Sebagian besar masyarakat menyadari pentingnya pendidikan dalam menata masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu setiap negara senantiasa berusaha meningkatkan mutu pendidikan, di samping bidang yang lain dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu dan kompetitif.

Pendidikan yang bermutu sangat tergantung pada keberadaan guru yang bermutu. Keberadaan guru yang bermutu merupakan syarat mutlak hadirnya sistem dan praktik pendidikan yang bermutu.

Berbicara mengenai guru, sesungguhnya mereka diharapkan menjadi masyarakat yang memiliki pengetahuan luas dan pemahaman yang mendalam. Di samping penguasaan materi, guru juga dituntut memiliki keragaman metode dan model pembelajaran, karena tidak ada satu metode atau model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang beragam. Apabila konsep pembelajaran tersebut dipahami oleh para guru, maka upaya mendesain pembelajaran bukan menjadi beban, tetapi menjadi pekerjaan yang menantang.

Menurut banyak penelitian, bahwa masih sedikit pendidik yang berupaya mencari metode pembelajaran secara meyakinkan, yang dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh

guru. Akibatnya, proses pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mencapai tujuan. Dan sebagian besar guru masih menggunakan komunikasi searah/guru sebagai pusat pembelajaran.

Hadirnya buku “Metode dan Model-model Pembelajaran” ini merupakan suatu masukan, dan bahan pertimbangan yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Pokok-pokok pikiran yang tertulis dalam buku ini adalah sebagai ajakan kepada pihak-pihak yang langsung atau tidak langsung terlibat dalam proses pembelajaran, guna untuk menjadikan proses pembelajaran lebih “Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan”. Semoga buku ini dapat memberikan sumbangan untuk ikut serta membantu meningkatkan mutu pendidikan yang kita cita-citakan.

Akhirnya, segala koreksi dan saran demi kesempurnaan buku ini, penulis hargai. Semoga Tuhan memberi pengetahuan yang bermanfaat bagi kita semua yang peduli dan mempunyai perhatian yang besar pada dunia pendidikan. Amin.

Mataram, Maret 2019
Penulis

DAFTAR ISI

Bagian 1

PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Manfaat atau Kontribusi	7
D. Metode Kajian	7

Bagian 2

KONSEP PEMBELAJARAN	9
A. Pengertian Pembelajaran	9
B. Ciri-ciri Pembelajaran	12
C. Prinsip-prinsip Pembelajaran	13
D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran	16
E. Peran Guru dalam Proses Pembelajaran	17
F. Sistem Pembelajaran	21
1. Pembelajaran Merupakan Sebuah Sistem	21
2. Unsur-unsur Sistem Pembelajaran	23

Bagian 3

METODE PEMBELAJARAN	29
A. Pengertian Metode Pembelajaran	29
B. Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran	30
C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Metode Pembelajaran	32
D. Macam-macam Metode yang dapat Dipakai dalam Proses Pembelajaran	35
1. Metode Ceramah	36

2. Metode Tanya Jawab	37
3. Metode Diskusi	37
4. Metode Diskusi Kelompok	39
5. Metode Demonstrasi	40
6. Metode Permainan (<i>Games</i>).....	40
7. Metode Kisah/ Cerita	41
8. <i>Team Teaching</i>	42
9. <i>Peer teaching</i>	42
10. Metode Karyawisata	42
11. Metode Tutorial	43
12. Metode Suri Teladan	45
13. Metode Kerja Kelompok	45
14. Metode Penugasan	45
15. <i>Brain Storming</i> (Curah Pendapat)	46
16. Metode Latihan	47
17. Metode Eksperimen	47
18. Metode Pembelajaran dengan Modul	48
19. Metode Praktek Lapangan	49
20. <i>Micro Teaching</i>	49
21. Metode Simposium	49

Bagian 4

MODEL PEMBELAJARAN	51
A. Pengertian Model Pembelajaran	51
B. Kelompok Model-model Pembelajaran	52
C. Kualitas Model Pembelajaran	58

Bagian 5

BERBAGAI MODEL PEMBELAJARAN	61
A. Pertimbangan-pertimbangan dalam Memilih Model Pembelajaran	61
B. Berbagai Model Pembelajaran	63
1. Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	65

2. Model Investigasi Kelompok (<i>Group Investigation</i>)	70
3. Model Penelitian Sosial (<i>Social Inquiry</i>)	74
4. Model Latihan Laboratoris	77
5. Model Jigsaw	79
6. Model Penelitian Jurisprudensial	84
7. Model Simulasi Sosial (<i>Social Simulation</i>)	88
8. Model Pembelajaran Pemecahan Masalah	93
9. Model Latihan Penelitian (<i>Inquiry Training Model</i>)	100
10. Model Pembelajaran Komunikasi Interaktif	101
11. Model Pembelajaran Berbasis TIK	110
12. Model Tim Peserta Didik Kelompok Prestasi (<i>Student Teams Achievement Divisions</i>)	115
13. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio	117
14. Model Pembelajaran Membuat Pasangan (<i>Make a Match</i>)	120
15. Mencari Informasi (<i>Information Search</i>)	121
16. Mensortir Kartu (<i>Card Sort</i>)	122
17. Kekuatan Berpasangan (<i>The Power of Two</i>)	123
18. Model Pembelajaran Tingkat Berbicara	125
19. Model Pembelajaran Matematika Realistik	125
20. Model Debat	127
21. Model Bermain dan Musik	128
22. Model Pertunjukan Sulap (<i>Magic Show</i>)	130
23. Model "SOBRY"	132

Bagian 6

PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN	137
A. Pengertian dan Tujuan PAIKEM	137
B. Penjabaran Istilah PAIKEM	139
1. Pembelajaran aktif	139
2. Pembelajaran inovatif	141

3. Pembelajaran kreatif	141
4. Pembelajaran efektif	142
5. Pembelajaran yang menyenangkan	142
C. Karakteristik PAIKEM	143
D. Hal-hal Penting dalam Implementasi PAIKEM	146

Bagian 7

LESSON STUDY

dan Berbagai Upaya untuk Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil	151
A. <i>Lesson Study</i> Sebagai Model Pembinaan Guru	151
1. Pengertian dan Urgensi <i>Lesson Study</i>	151
2. Tujuan <i>Lesson Study</i>	153
3. Tahapan Penyelenggaraan <i>Lesson Study</i>	153
B. Berbagai Upaya untuk Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil	158

Bagian 8

PENTING: ISTILAH-ISTILAH YANG HARUS DIKETAHUI DALAM PENDIDIKAN	165
---	-----

Bagian 9

KESIMPULAN	177
GLOSARIUM	179
INDEKS	183
DAFTAR PUSTAKA	185
BIODATA PENULIS	193

BAGIAN 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, sudah tidak dapat diragukan lagi bahwa pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting guna membangun manusia yang berpengetahuan, bermoral, dan bermartabat. Tanpa pendidikan, manusia menjadi terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, terlebih bagi bangsa yang sedang berkembang dan yang sedang giat membangun negaranya. Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Makin banyak

dan tinggi pendidikan seseorang makin baik. Bahkan, tiap warga negara diinginkan agar terus belajar sepanjang hidup. Tanpa pendidikan, mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Menurut Akhmad Sudrajat (2009), pendidikan dapat dilihat dalam dua sisi yaitu: (1) pendidikan sebagai praktik, dan (2) pendidikan sebagai teori. Pendidikan sebagai praktik yakni seperangkat kegiatan atau aktivitas yang dapat diamati dan disadari dengan tujuan untuk membantu pihak lain (baca: peserta didik) agar memperoleh perubahan perilaku. Sementara pendidikan sebagai teori yaitu seperangkat pengetahuan yang telah tersusun secara sistematis yang berfungsi untuk menjelaskan, menggambarkan, meramalkan dan mengontrol berbagai gejala dan peristiwa pendidikan, baik yang bersumber dari pengalaman-pengalaman pendidikan (empiris) maupun hasil perenungan-perenungan yang mendalam untuk melihat makna pendidikan dalam konteks yang lebih luas. Di antara keduanya memiliki keterkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Praktik pendidikan seyogyanya berlandaskan pada teori pendidikan. Demikian pula teori-teori pendidikan seyogyanya bercermin dari praktik pendidikan. Perubahan yang terjadi dalam praktik pendidikan dapat mengimbas pada teori pendidikan. Sebaliknya, perubahan dalam teori pendidikan pun dapat mengimbas pada praktik pendidikan.

Bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara, sejak tahun 1920-an telah mengumandangkan pemikiran bahwa pendidikan pada dasarnya adalah “memanusiakan manusia”. Untuk itu suasana yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan adalah suasana yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati, cintakasih dan penghargaan terhadap masing-masing anggotanya. Dengan demikian pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk berkepribadian merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, serta menjadi anggota masyarakat yang berguna. Manusia merdeka adalah seseorang yang mampu berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiannya dan mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang.

Pencapaian keberhasilan dalam dunia pendidikan, sangat dipengaruhi oleh guru/pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Membelajarkan adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Hasibuan dan Moedjiono, 2000). Di dalam ruangan kelas, sering ditemui peserta didik yang sulit menerima atau menangkap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru kurang bisa memilih metode atau model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pelajaran sehingga kadang-kadang peserta didik di dalam ruang kelas banyak yang mengantuk dan jenuh.

Disadari benar bahwa menentukan metode atau model yang dianggap tepat adalah terlalu sulit. Metode atau model pembelajaran itu banyak macamnya dan kebaikan metode atau model sangat bergantung pada

tujuan pembelajaran itu sendiri. Pada hakekatnya, membelajarkan itu adalah suatu proses dimana guru dan peserta didik menciptakan lingkungan yang baik agar terjadi kegiatan belajar yang berdaya guna. Sulit untuk menunjukkan suatu metode atau model pembelajaran yang sempurna, yang dapat memecahkan semua masalah peserta didik dalam mempelajari apa saja dengan metode atau model tersebut. Metode atau model pembelajaran ini pun sebenarnya tidaklah dimaksudkan untuk membantu semua jenis belajar atau untuk melaksanakan berbagai gaya belajar. Penciptaan metode atau model pembelajaran didasari atas asumsi bahwa hanya ada metode atau model belajar tertentu yang cocok untuk ditangani dengan metode atau model pembelajaran tertentu. Jadi, untuk belajar tertentu diperlukan metode atau model pembelajaran tertentu pula. Itu berarti akan dijumpai banyak metode atau model pembelajaran dan banyak gaya belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berbeda-beda pula.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Menurut Nana Sudjana dan Wari Suwaria (1991), kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Penguasaan kemampuan tersebut tidak lain adalah hasil belajar yang diinginkan. Oleh sebab itu, dalam membelajarkan, guru harus bisa memilih metode atau model pembelajaran yang cocok untuk masing-masing materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dengan memilih metode atau model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi tertentu, dapat membawa hasil yang baik, bahkan suasana kelas akan terasa hidup sehingga peserta didik akan mudah menerima dan memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Pembelajaran di dalam kelas, tidak akan terjadi dengan baik jika salah satu dari tiga hal tidak ada. Ketiga hal tersebut, yaitu guru, pesan atau informasi, dan peserta didik. Dalam menerapkan metode atau model pembelajaran, seorang guru agar dapat mencapai interaksi belajar-membelajarkan, sudah tentu perlu adanya komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik sehingga terpadu dua kegiatan, yakni kegiatan mendidik dan kegiatan belajar yang berdaya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kegagalan pembelajaran sering dijumpai karena lemahnya sistem komunikasi. Guru perlu mengembangkan pola komunikasi yang baik. Komunikasi yang baik merupakan komunikasi yang transaksional atau ada timbal balik (Heinich, Molenda & Russell, 1989) seperti yang terlihat dalam bagan berikut ini:



Bagan: Komunikasi Transaksional

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dianjurkan agar guru membiasakan diri menggunakan komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi, yakni komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan peserta didik, melainkan juga melibatkan interaksi dinamis antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya. Sebagaimana yang telah disinggung sebelumnya, dalam membelajarkan, guru harus bisa memilih berbagai metode atau model pembelajaran yang sesuai untuk suatu materi tertentu dan menggunakan interaksi yang berdaya guna untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Buku ini merupakan hasil kajian kualitatif dengan pendekatan kajian kepustakaan, *library research*, atau *literature review*, yang dipandu oleh tiga rumusan masalah, yaitu: 1) Bagaimana konsep pembelajaran, metode dan model pembelajaran? Bagaimana PAIKEM mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan? 3) Bagaimana *Lesson Study* mewujudkan pembelajaran yang berhasil? Adapun jawaban setiap rumusan masalah dijawab terpisah dalam beberapa bagian dalam buku ini. 1) Rumusan masalah pertama dijawab pada Bagian 2 sampai dengan Bagian 5; 2) Rumusan masalah kedua dijawab pada Bagian 6; 3) Rumusan masalah ketiga dijawab pada Bagian 7.

C. Manfaat atau Kontribusi

Tujuan dari setiap kajian atau penelitian adalah untuk memberikan kontribusi, solusi, atau jalan keluar terhadap suatu permasalahan. Dalam hal ini, kontribusi kajian ini adalah: 1) secara umum, kajian ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah wawasan masyarakat di bidang pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak pada baik atau buruknya kualitas pendidikan; 2) secara khusus kajian ini bermanfaat sebagai referensi bagi para guru, dosen, widyaiswara, dan semua instruktur dalam melaksanakan pembelajaran; 3) juga, secara khusus, kajian ini dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian yang fokus pada metode dan model pembelajaran.

D. Metode Kajian

Buku ini merupakan hasil studi kepustakaan yang dilakukan melalui beberapa tahapan: 1) pengumpulan data berupa dokumen buku-buku; 2) membaca semua dokumen dengan menggunakan teknik *scanning* dan *skimming*; 3) melakukan koding terhadap kata, kalimat, dan paragraf yang memiliki keterkaitan dengan fokus kajian, dalam hal ini metode dan model pembelajaran; 4) melakukan sintesis terhadap kata, kalimat, dan paragraf yang telah dikoding; 5) melakukan analisis data; 6) interpretasi data secara tematik sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan; 6) mengembangkan tema-tema.

BAGIAN 2

KONSEP PEMBELAJARAN

A. Pengertian Pembelajaran

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction*. Menurut Gagne, Briggs, dan Vager (1992), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam kamus Bahasa Indonesia, pembelajaran menekankan pada proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran dapat diartikan juga sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 1999). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Arief. S. Sadiman, dkk., 1990). Iskandar, dkk. (1995) mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran menurut Winkel (1991) merupakan seperangkat tindakan

yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik. Degeng (1993) mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan pebelajar. Menurut Gagne dan kawan-kawan dalam Benny (2011), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau model untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Dalam hal ini, guru tidak boleh semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa/peserta didik. Peserta didik harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Guru dapat membantu proses ini dengan cara membelajarkan, yang dapat membuat informasi menjadi lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik. Proses tersebut dapat dilakukan dengan memberikan ide-ide, dan mengajak peserta didik agar menyadari dan menggunakan sendiri ide-ide tersebut,

serta mengajak peserta didik agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri dalam belajar. Guru dapat memberikan kepada peserta didik tangga yang dapat membantu mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, tetapi harus diupayakan agar peserta didik sendiri yang memanjat tangga itu.

Proses pembelajaran seharusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif dalam suasana yang menyenangkan, menggairahkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut Lindgren (1976), fokus sistem pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu:

1. *Siswa/peserta didik*. Siswa/peserta didik merupakan faktor yang paling penting sebab tanpa peserta didik tidak akan ada proses belajar.
2. *Proses belajar*. Proses belajar adalah apa saja yang dihayati peserta didik apabila mereka belajar. Bukan apa yang harus dilakukan guru untuk membelajarkan materi pelajaran, melainkan apa yang akan dilakukan peserta didik untuk mempelajarinya.
3. *Situasi belajar*. Situasi belajar adalah lingkungan tempat terjadinya proses belajar dan semua faktor yang mempengaruhi peserta didik atau proses belajar seperti guru, kelas dan interaksi di dalamnya.

B. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat peserta didik belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dinamis dalam proses belajar. Hal tersebut dapat dipahami dari beberapa ciri-ciri pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Gagne (1975), sebagai berikut: (1) Mengaktifkan motivasi; (2) Memberitahu tujuan belajar; (3) Mengarahkan perhatian; (4) Merangsang ingatan; (5) Menyediakan bimbingan belajar; (6) Meningkatkan retensi (kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang telah dipelajari); (7) Melancarkan transfer belajar; (8) Memperlihatkan penampilan dan memberikan umpan balik.

Pendapat lain, Oemar Hamalik (1999) menjelaskan tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran sebagai berikut:

1. *Rencana*. Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
2. *Kesalingtergantungan*. Ciri ini adalah mengenai kesalingtergantungan di antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangan kepada sistem pembelajaran.
3. *Tujuan*. Sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Selanjutnya ciri-ciri pembelajaran, lebih detail sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu;
2. Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan;
3. Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik;
4. Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran;
5. Tindakan guru yang cermat dan tepat;
6. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan peserta didik dalam proporsi masing-masing;
7. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran;
8. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk atau hasil.

C. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip dikatakan juga landasan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, maka pelaksanaan proses pembelajaran harus memenuhi prinsip-prinsip, berikut ini:

2. *Pembelajaran berfokus pada peserta didik*, artinya orientasi pembelajaran terfokus kepada peserta didik. Peserta didik menjadi subyek pembelajaran, dan kecepatan belajar peserta didik yang tidak sama perlu diperhatikan.
3. *Menyenangkan*. Peserta didik merasa aman, nyaman, betah, dan asyik mengikuti pembelajaran.

4. *Interaktif*. Adanya hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik, dan antar peserta didik.
5. *Prinsip motivasi*, yaitu dalam belajar diperlukan motivasi-motivasi yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Dengan prinsip ini, guru harus berperan sebagai motivator peserta didik dalam belajar. Guru memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Peserta didik terlibat dalam setiap peristiwa belajar yang sedang dilakukan, misalnya aktif bertanya, mengerjakan tugas, dan aktif berdiskusi.
6. *Mengembangkan kreativitas, dan kemandirian peserta didik*. Proses pembelajaran harus dapat memberikan ruang yang cukup bagi perkembangan kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.
7. *Pembelajaran terpadu*, maksudnya pengelolaan pembelajaran dilakukan secara integratif. Semua tujuan pembelajaran berupa kemampuan dasar yang ingin dicapai bermuara pada satu tujuan akhir, yaitu mencapai kemampuan dasar lulusan.
8. *Memberikan penguatan dan umpan balik*. Dalam situasi tertentu, guru memberikan pujian atau memperbaiki respon peserta didik. Namun tetap menjaga suasana agar peserta didik berani untuk berpendapat.
9. *Prinsip perbedaan individual*, yaitu setiap peserta didik memiliki perbedaan-perbedaan dalam berbagai hal, seperti watak, intelegensi, latar belakang keluarga, ekonomi, sosial, dan lain-lain. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut mem-

perhitungkan perbedaan-perbedaan itu. Guru memberikan pengayaan bagi peserta didik yang berkemampuan lebih dan remedial bagi peserta didik yang berkemampuan kurang atau mengalami kesulitan belajar.

10. *Prinsip pemecahan masalah*, yaitu dalam belajar peserta didik perlu dihadapkan pada situasi-situasi bermasalah dan guru membimbing peserta didik untuk memecahkannya.
11. *Memanfaatkan aneka sumber belajar*. Guru menggunakan berbagai sumber belajar yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan.
12. *Memberi keteladanan*. Guru memberikan keteladanan dalam bersikap, bertindak, dan bertuturkata baik di dalam maupun di luar kelas.
13. *Mengembangkan kecakapan hidup*. Tumbuhnya kompetensi peserta didik dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari, termasuk berkomunikasi dengan baik dan efektif, baik lisan maupun tulisan, mencari informasi, dan berargumentasi secara logis.
14. *Prinsip belajar sambil mengalami*, yaitu dalam mempelajari sesuatu, apalagi yang berhubungan dengan keterampilan haruslah melalui pengalaman langsung. Seperti ketika belajar menulis, maka peserta didik harus menulis, belajar berpidato harus melalui praktik berpidato.
15. *Menumbuhkan budaya akademis, nilai-nilai kehidupan, dan pluralisme*. Terbangunnya suasana hubungan peserta didik dan guru yang saling menerima,

menghargai, akrab, terbuka, hangat, dan penuh empati, tanpa membedakan latar belakang dan status sosial ekonomi.

16. *Mengembangkan kerjasama dan kompetisi untuk mencapai prestasi.* Guru mengembangkan kemampuan bekerjasama melalui kerja kelompok, dan kemampuan berkompetisi melalui kerja individual, untuk memperoleh hasil optimal bukan untuk saling menjatuhkan.
17. *Belajar tuntas (mastery learning),* maksudnya pembelajaran mengacu pada ketuntasan belajar kemampuan dasar melalui pemecahan masalah. Setiap individu dan kelompok harus menuntaskan satu kemampuan dasar, baru belajar kekemampuan dasar berikutnya.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Paradigma pendidikan yang telah berlangsung sejak lama lebih menitikberatkan peran guru dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Paradigma tersebut bergeser ke paradigma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitas dirinya dalam rangka membentuk manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, berkepribadian, memiliki kecerdasan, memiliki estetika, sehat jasmani dan rohani, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pembelajaran merupakan suatu perbuatan yang

kompleks, dan bukan sekedar memberikan informasi. Kekompleksan tersebut dapat diidentifikasi dari: (1) kesibukan kelas, (2) keanekaragaman interaksi guru peserta didik, dan (3) profesi guru di kelas menuntut kemandirian dalam mengambil keputusan membelajarkan.

Berbicara mengenai pembelajaran, secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pribadi guru sebagai pengelola kelas. Guru harus dapat melaksanakan proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus memiliki persiapan mental, kesesuaian antara tugas dan tanggung jawab, penguasaan bahan, kondisi fisik, dan semangat dalam bekerja.

Adapun faktor eksternal adalah kondisi yang timbul atau datang dari luar pribadi guru, antara lain keluarga dan lingkungan pergaulan di masyarakat. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah faktor lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan sekolah.

D. Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Berkenaan dengan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, khususnya dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses pengembangan peserta didik.

Penyampaian materi hanyalah merupakan satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses pengembangan peserta didik. Sama halnya dengan seorang dokter, ahli hukum, montir, atau sastrawan, guru pun membutuhkan sejumlah pengetahuan, metode, dan kemampuan dasar lainnya yang diperlukan untuk dapat melaksanakan tugasnya.

Mukhtar dan Martinis Yamin dalam M. Sobry Sutikno (2007) menjelaskan bahwa, untuk mewujudkan pembelajaran yang berhasil (efektif), seorang guru harus melaksanakan beberapa peran berikut ini:

1. *Guru sebagai model.* Anak dan remaja berkembang ke arah idealisme dan kritis. Mereka membutuhkan guru sebagai model yang dapat dicontoh dan dijadikan teladan. Karena itu, guru harus memiliki kelebihan, baik pengetahuan, keterampilan maupun kepribadian. Kelebihan ini tampak dalam disiplin pribadi yang tinggi dalam bidang-bidang intelektual, emosional, kebiasaan-kebiasaan yang sehat, sikap yang demokratis, terbaik, dan sebagainya. Dalam menjalankan peranan ini, guru harus senantiasa dalam keterlibatan secara emosional dan intelektual dengan anak-anak. Dia senantiasa berusaha memberikan bimbingan, menciptakan iklim kelas yang menyenangkan dan menggairahkan anak untuk belajar, menyediakan kesempatan dimana anak terlibat dalam perencanaan bersama dengan guru, dan memungkinkan secara direktif.

2. *Guru sebagai perencana.* Guru berkewajiban mengembangkan tujuan-tujuan pendidikan menjadi rencana-rencana yang operasional. Tujuan-tujuan umum perlu diterjemahkan menjadi tujuan-tujuan secara spesifik dan operasional. Dalam perencanaan ini, peserta didik perlu dilibatkan, sehingga menjamin relevansinya dengan perkembangan, kebutuhan, dan tingkat pengalaman mereka. Peranan ini menuntut agar perencanaan senantiasa direlevansikan dengan kondisi masyarakat, kebiasaan belajar peserta didik, pengalaman dan pengetahuan peserta didik, metode belajar yang serasi, serta materi yang sesuai dengan minatnya.
3. *Guru sebagai pendiagnosa kemajuan belajar peserta didik.* Peranan ini erat kaitannya dengan tugas mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik. Penilaian memiliki arti yang penting bagi peserta didik, orang tua, dan bagi guru sendiri. Bagi peserta didik, agar mereka mengetahui seberapa jauh mereka telah berhasil dalam studi. Bagi orang tua, agar mengetahui kemajuan belajar anaknya. Bagi guru, penting untuk menilai dirinya sendiri dan keefektifan pembelajaran yang telah diberikannya. Data yang terkumpul tentang diri peserta didik, sebagian menunjukkan beberapa kelemahan yang memerlukan perbaikan melalui prosedur bimbingan yang efektif. Dalam menjalankan peranan ini, seharusnya guru mampu melaksanakan dan mempergunakan tes-tes yang telah dilakukan,

melaksanakan tes formatif, sumatif, serta memperkirakan perkembangan peserta didiknya.

4. *Guru sebagai pemimpin.* Guru adalah pemimpin dalam kelas, sekaligus sebagai anggota kelompok dari peserta didik. Banyak tugas yang sifatnya manajerial yang harus dilakukan oleh guru, seperti memelihara ketertiban kelas, mengatur ruangan, bertindak sebagai pengurus rumah tangga kelas, serta menyusun laporan bagi pihak yang memerlukannya.
5. *Guru sebagai petunjuk jalan kepada sumber-sumber.* Guru berkewajiban menyediakan berbagai sumber yang memungkinkan akan memperoleh pengalaman yang kaya. Lingkungan sumber itu perlu ditunjukkan, kendatipun pada hakikatnya anak sendiri yang berusaha menemukannya. Tentu saja sumber-sumber yang ditunjukkan itu adalah sumber-sumber yang cocok untuk membantu proses belajar mereka.

Dari beberapa peran guru di atas, tampak bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi kepada peserta didik melainkan suatu perbuatan yang kompleks. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan peserta didik untuk siap hidup dalam sebuah dunia di mana masalah-masalah muncul jauh lebih cepat daripada jawaban dari masalah tersebut. Ketidakpastian dan ambiguitas dari perubahan dapat dihadapi secara terbuka, dimana para individu memiliki keterampilan keterampilan yang diperlukannya untuk secara berkelanjutan menyesuaikan hubungan mereka dengan

dunia yang terus berubah, di mana tiap-tiap kita menjadi pemberi arti dari keberadaan kita.

E. Sistem Pembelajaran

1. Pembelajaran Merupakan Sebuah Sistem

Dalam pergaulan sehari-hari sering terdengar perkataan “sistem”. Apakah sebenarnya arti sistem itu? Pada dasarnya, istilah sistem berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*system*”, yang berarti himpunan bagian atau unsur yang saling berhubungan secara teratur untuk mencapai tujuan bersama.

Berbagai pengertian sistem ditinjau dari pendapat beberapa ahli, berikut ini:

- a. *James Harvey* berpendapat bahwa sistem adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya yang berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan.
- b. *Robert D. Carlsen* berpendapat sistem adalah suatu operasi atau kombinasi operasi untuk melaksanakan suatu kegiatan bisnis tertentu.
- c. *John Mc Manama*. Sistem adalah sebuah struktur konseptual yang tersusun dari fungsi-fungsi yang saling berhubungan, yang bekerja sebagai suatu kesatuan organik untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan secara efektif dan efisien.
- d. *C.W. Churchman*. Sistem adalah seperangkat bagian-bagian yang dikoordinasi untuk melaksanakan seperangkat tujuan.

- e. *J.C. Higgins*. Sistem adalah seperangkat bagian-bagian yang saling berhubungan.
- f. *Edgar F. Huse dan Jame L. Bowditch*. Sistem adalah suatu seri (rangkaian) bagian-bagian yang saling berhubungan dan bergantung sedemikian rupa, sehingga interaksi dan saling pengaruh dari satu bagian akan mempengaruhi keseluruhan.
- g. *Murdick & Ross*. Sistem merupakan sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan dan menyusun skema dan atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai sesuatu atau beberapa tujuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengelolah data, energi, dan atau barang (benda) dalam jangka waktu tertentu guna menghasilkan suatu informasi, energi dan atau barang (benda).

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan keseluruhan struktur yang terdiri atas unsur-unsur, yang mempunyai fungsi khusus, di antara unsur-unsur tersebut terdapat saling hubungan dan interaksi yang secara bersama-sama menuju tercapainya tujuan bersama.

Contoh sederhana, lima buah jari manusia sebenarnya merupakan sebuah "sistem" yang terdiri dari ibu jari, jari telunjuk, jari tengah, jari manis, dan jari kelingking sebagai unsurnya. Sebagai unsur dalam suatu sistem, masing-masing jari itu mempunyai fungsi yang berbeda antara jari yang satu dengan jari yang lain. Hasil kerjasama antara kelima jari tersebut menghasilkan satu keseimbangan untuk melaksanakan fungsinya. Dengan kerjasama yang harmonis seimbang, manusia dapat

memegang sendok atau piring untuk makan atau mengambil sesuatu.

Kemudian, mengapa pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem?, karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai unsur sehingga setiap pendidik harus memahami sistem pembelajaran melalui pemahaman tersebut, minimal setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan. Sebagai suatu sistem, seluruh unsur yang membentuk sistem itu memiliki ciri saling ketergantungan yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Keberhasilan sistem pembelajaran adalah keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Yang harus mencapai tujuan adalah peserta didik sebagai subjek belajar, karena tujuan utama sistem pembelajaran adalah keberhasilan peserta didik mencapai tujuan.

2. Unsur-unsur Sistem Pembelajaran

Dalam pendekatan sistem, pembelajaran merupakan suatu kesatuan dari unsur-unsur pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, karena satu sama lain saling mendukung. Unsur-unsur tersebut dapat menunjang kualitas pembelajaran. M. Sobry Sutikno (2013) menjelaskan ada beberapa unsur sistem pembelajaran, berikut ini:

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Wari Suwaria (1991), kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Tujuan mempunyai jenjang dari yang umum sampai kepada yang khusus. Semua tujuan itu berhubungan antara satu dengan yang lainnya, dan tujuan di atasnya. Bila tujuan terendah tidak tercapai, maka tujuan di atasnya tidak tercapai pula. Hal ini disebabkan karena tujuan berikutnya merupakan turunan dari tujuan sebelumnya. Oleh karena itu, aspek tujuan pembelajaran merupakan yang paling utama, yang harus dirumuskan secara jelas dan spesifik karena dapat menentukan arah. Tujuan-tujuan pembelajaran harus berpusat pada perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan, dan karenanya harus dirumuskan secara operasional, dapat diukur, dan dapat diamati ketercapaiannya.

b. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Penentuan materi pembelajaran mesti berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, misalnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pe-

ngalaman lainnya. Materi pembelajaran yang diterima peserta didik harus mampu merespons setiap perubahan dan mengantisipasi setiap perkembangan yang akan terjadi di masa depan. Karena itu, materi pembelajaran menurut Suharsimi Arikunto (1990) merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan pembelajaran, karena memang materi pembelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memikirkan sejauh mana bahan-bahan atau topik yang tertera dalam silabus berkaitan dengan kebutuhan peserta didik di masa depan. Sebab, minat peserta didik akan bangkit bila materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Maslow, sebagaimana dikutip dari Sudirman (1987) berkeyakinan bahwa minat seseorang akan muncul bila sesuatu itu terkait dengan kebutuhannya.

c. Kegiatan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan peserta didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan materi pembelajaran sebagai mediumnya. Dalam interaksi itu peserta didiklah yang lebih aktif, bukan guru. Keaktifan peserta didik tentu mencakup kegiatan fisik dan mental, individual dan kelompok. Oleh karena itu interaksi dikatakan maksimal bila terjadi antara guru dengan semua peserta didik, antara peserta didik dengan guru, antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan materi pembelajaran dan media pembelajaran, bahkan peserta didik dengan dirinya sendiri, namun

tetap dalam kerangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.

Agar memperoleh hasil optimal, sebaiknya guru memperhatikan perbedaan individual peserta didik, yang meliputi aspek biologis, intelektual, dan psikologis. Ketiga aspek ini diharapkan memberikan informasi pada guru, bahwa setiap peserta didik dapat mencapai prestasi belajar yang optimal, sekalipun dalam tempo yang berlainan. Guru harus mampu membangun suasana belajar yang kondusif sehingga peserta didik mampu belajar mandiri. Guru juga harus mampu menjadikan proses pembelajaran sebagai salah satu sumber yang penting dalam kegiatan eksplorasi.

d. Metode

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

e. Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dwyer (1967) berpendapat bahwa belajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika menggunakan bahan-bahan audio-visual yang mendekati realitas.

f. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana materi pelajaran terdapat. Menurut Nasution (2000), sumber belajar dapat berasal dari masyarakat dan kebudayaannya, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan sumber-sumber belajar tersebut tergantung pada kreatifitas guru, waktu, biaya serta kebijakan-kebijakan lainnya. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas.

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan, bahwa sumber belajar meliputi semua sumber (baik data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi kemudahan belajar. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang direncanakan dan sumber belajar karena dimanfaatkan. Sumber belajar yang direncanakan adalah semua sumber belajar yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran, untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Sedangkan sumber belajar karena dimanfaatkan adalah sumber-sumber yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan digunakan untuk keperluan belajar.

g. Evaluasi

Menurut Wand dan Brown (dalam Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2007), evaluasi

adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Rumusan yang bersifat operasional dikemukakan Roestiyah (1989) bahwa evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya dan sedalam-dalamnya mengenai kapabilitas peserta didik guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar peserta didik guna mendorong atau mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi merupakan aspek yang penting, yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai atau sampai mana kemajuan belajar peserta didik, dan bagaimana tingkat keberhasilannya. Apakah tujuan yang telah dirumuskan dapat dicapai atau tidak? apakah materi yang telah diberikan dapat dikuasai atau tidak? dan apakah penggunaan metode dan media pembelajaran sudah tepat atau tidak?

BAGIAN 3

METODE PEMBELAJARAN

A. Pengertian Metode Pembelajaran

Di era globalisasi, pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan hendaknya dikelola dengan baik. Hal tersebut bisa tercapai bila peserta didik dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada di luar peserta didik adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode-metode yang tepat, yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik.

Metode, secara harfiah berarti "cara". Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata "pembelajaran" berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan

oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pembelajaran diperoleh secara optimal. Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan.

B. Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran

Tidak semua guru dapat menjalankan metode yang sama dengan kualitas yang sama. Metode merupakan hasil dari kematangan belajar sang guru terhadap dirinya sendiri. Banyak macam metode yang dapat dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun perlu diingat bahwa tidak semua metode bisa dikategorikan sebagai metode yang baik, dan tidak pula semua metode dikatakan jelek. Kebaikan suatu metode terletak pada ketepatan memilih (sesuai) dengan tuntutan pembelajaran.

Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pembelajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat. Kelas yang kurang kondusif dan kondisi peserta didik yang kurang kreatif

dikarenakan penentuan metode yang kurang sesuai dengan sifat materi, dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam setiap pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan pembelajaran. Jarang sekali terlihat guru merumuskan tujuan hanya dengan satu rumusan, tetapi pasti guru merumuskan lebih dari satu tujuan. Pemakaian metode yang satu digunakan untuk mencapai tujuan yang satu, sementara penggunaan metode yang lain, digunakan untuk mencapai tujuan yang lain. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Keefektifan penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pembelajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran sebagai persiapan tertulis. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan juga, seperti; faktor guru, faktor anak, faktor situasi (lingkungan belajar), media, dan lain-lain. Oleh sebab itu, fungsi-fungsi metode pembelajaran tidak dapat diabaikan, karena metode pembelajaran tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Metode Pembelajaran

Berbicara mengenai metode, pada prinsipnya, tidak satu pun metode pembelajaran yang dapat dipandang sempurna dan cocok dengan semua pokok bahasan yang ada dalam setiap bidang studi. Mengapa? Karena, setiap metode pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Karena itu guru tidak boleh sembarangan memilih serta menggunakan metode. Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2007) mengurai beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode antara lain:

1. Tujuan yang Hendak Dicapai

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan pembelajaran. Tujuan menjadi pedoman arah dan sekaligus sebagai suasana yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Kepastian proses pembelajaran berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pembelajaran. Semakin jelas dan operasional tujuan yang akan dicapai, maka semakin mudah menentukan metode mencapainya, dan sebaliknya.

2. Materi Pelajaran

Materi pelajaran ialah sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru untuk bisa dipelajari dan kuasai oleh peserta didik.

3. Peserta Didik

Peserta didik sebagai subyek belajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, kebiasaan, motivasi, situasi sosial, lingkungan keluarga maupun harapan terhadap masa depannya. Perbedaan anak dari aspek psikologis seperti sifat pendiam, super aktif, tertutup, terbuka, periang, pemurung bahkan ada yang menunjukkan perilaku-perilaku yang sulit untuk dikenal. Semua perbedaan tersebut akan berpengaruh terhadap penentuan metode pembelajaran. Perbedaan-perbedaan inilah yang wajib dikelola, diorganisir guru untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal. Apabila guru tidak memiliki kecermatan dan keterampilan dalam mengelola berbagai perbedaan potensi peserta didik, maka proses pembelajaran sulit mencapai tujuan. Guru harus menyadari bahwa perbedaan potensi bawaan peserta didik merupakan kekuatan hebat untuk mengorganisasi pembelajaran yang ideal. Keragaman merupakan keserasian yang harmonis dan dinamis.

4. Situasi

Situasi kegiatan belajar merupakan *setting* lingkungan pembelajaran yang dinamis. Guru harus teliti dalam melihat situasi. Pada waktu-waktu tertentu guru perlu melakukan proses pembelajaran di luar kelas atau di alam terbuka.

5. Fasilitas

Fasilitas dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode. Oleh karena itu, ketiadaan fasilitas akan sangat mengganggu pemilihan metode yang tepat, seperti tidak adanya laboratorium untuk praktek, jelas kurang mendukung penggunaan metode demonstrasi atau eksperimen.

6. Guru

Setiap guru memiliki kepribadian, *performance style*, kebiasaan dan pengalaman membelajarkan yang berbeda-beda. Kompetensi membelajarkan biasanya dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan. Guru yang berlatar belakang pendidikan keguruan biasanya lebih terampil dalam memilih metode, dan tepat dalam menerapkannya. Sedangkan guru yang latar belakang pendidikannya kurang relevan, sekalipun tepat dalam menentukan metode, namun sering mengalami hambatan dalam penerapannya. Jadi, untuk menjadi seorang guru pada intinya harus memiliki jiwa yang profesional, agar dalam menyampaikan materi pelajaran bisa berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Zakiah Daradjat (1995) dalam Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (2007) menjelaskan bahwa setiap guru memiliki kepribadian sendiri-sendiri yang unik. Tidak ada guru yang sama walaupun mereka sama-sama memiliki pribadi keguruan. Pribadi guru itu pun "unik" pula, dan perlu dikembangkan secara terus-menerus agar guru itu terampil dalam:

1. Mengetahui dan mengakui harkat dan potensi setiap individu atau peserta didik yang dibelajarkannya.
2. Membina suasana sosial yang meliputi interaksi pembelajaran sehingga amat menunjang secara moral terhadap peserta didik bagi terciptanya kesepahaman dan kesamaan arah dalam pikiran, serta perbuatan peserta didik dan guru.
3. Membina suatu perasaan saling menghormati, saling bertanggung jawab dan saling mempercayai antara guru dan peserta didik.

D. Macam-macam Metode yang dapat Dipakai dalam Proses Pembelajaran

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, bahwa tidak satu pun metode pembelajaran dapat diklaim dan dikatakan yang terbaik. Semuanya kembali kepada orang yang menjalankannya, yaitu guru yang secara langsung berhadapan dengan peserta didik dalam pembelajaran. Sebaik apa pun metode yang dipilih, tanpa dukungan guru yang memahami dan mampu, maka pembelajaran hanya berjalan seadanya, tanpa memberikan keberhasilan. Karenanya, memilih metode yang baik dan dikuasai dengan matang oleh guru akan menentukan berhasilnya sebuah pembelajaran. Selain itu, tentu saja seorang guru harus mengenali karakteristik peserta didik, menguasai materi, menggunakan sarana penunjang pembelajaran, dan memiliki berbagai keterampilan membelajarkan.

Ada banyak macam metode yang dapat dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode-metode tersebut, antara lain:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan oleh seorang guru kepada peserta didiknya. Dalam hal ini biasanya guru memberikan uraian mengenai topik tertentu, di tempat tertentu, dan dengan alokasi waktu tertentu. Metode ceramah lazim disebut metode kuliah ataupun pidato. Metode ini adalah sebuah cara melaksanakan pembelajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan metode ini hanya menyimak sambil sesekali mencatat.

Proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, perhatian terpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya menerima secara pasif, mirip anak balita yang sedang disuapi. Sehingga timbul kesan peserta didik hanya sebagai objek yang selalu menganggap benar apa-apa yang disampaikan guru. Padahal, posisi peserta didik selain sebagai penerima pelajaran, ia juga menjadi subjek dalam arti individu yang berhak untuk aktif mencari dan memperoleh sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Metode ini hanya cocok digunakan untuk menyampaikan informasi, untuk memberi pengantar dan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang

berkenaan dengan pengertian-pengertian atau konsep-konsep. Di samping itu, metode ceramah akan efektif bila digunakan untuk menghadapi peserta didik dalam jumlah banyak, dan guru dapat memberi motivasi atau dorongan belajar kepada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar tersebut.

2. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada peserta didik, dan dapat pula dari peserta didik kepada guru. Metode ini dimaksudkan untuk merangsang berpikir dan membimbing peserta didik dalam mencapai kebenaran. Pada hakikatnya metode tanya jawab berusaha menanyakan apakah murid telah mengetahui atau belum tentang fakta-fakta tertentu yang sudah disampaikan oleh guru. Dalam hal lain, guru juga bermaksud ingin mengetahui tingkat-tingkat proses pemikiran peserta didik. Melalui metode tanya jawab guru ingin mencari jawaban yang tepat dan faktual.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara penyampaian pelajaran dimana guru bersama-sama peserta didik mencari jalan pemecahan atas persoalan yang dihadapi. Atau dengan kata lain, metode diskusi merupakan salah satu cara mendidik yang berupaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-

masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya.

Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman di antara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, simpulan). Untuk mencapai kesepakatan tersebut, para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya. Kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Tujuan penggunaan metode diskusi ialah untuk memotivasi dan memberi stimulasi kepada peserta didik agar berpikir dengan renungan yang dalam. Bukan untuk mencari kemenangan dalam diskusi, melainkan berusaha mencari pendapat yang benar, yang telah dianalisis dari segala sudut pandang.

Inti dari diskusi adalah kesatuan pendapat. Para peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, dan yang didiskusikan adalah pemecahannya. Dengan sendirinya dalam pemecahan masalah terdapat berbagai alternatif. Dari macam-macam simpulan jawaban yang dikemukakan dalam diskusi perlu dipilih satu jawaban yang lebih logis dan tepat. Jawaban ini melalui mufakat. Jawaban yang merupakan pemecahan masalah itu mempunyai argumentasi yang kuat.

Penggunaan metode diskusi dalam proses pembelajaran lebih cocok dan diperlukan apabila guru hendak: (a) Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada pada peserta didik; (b) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengeluarkan ide dan argumentasinya; (c) Mendapatkan balikan dari peserta

didik apakah tujuan telah tercapai; (d) Membantu peserta didik belajar berpikir secara kritis; (e) Membantu peserta didik belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-teman; (f) Membantu peserta didik menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah sendiri maupun dari pelajaran sekolah; (g) Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut; (h) Membiasakan peserta didik untuk bisa menerima dan menghargai pendapat orang lain; dan lain-lain.

Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, permainan, dan lain-lain.

4. Metode Diskusi Kelompok

Sama seperti metode diskusi, metode diskusi kelompok adalah pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini dapat membangun suasana saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta yang masih belum banyak berbicara dalam diskusi yang lebih luas.

Tujuan penggunaan metode ini adalah mengembangkan kesamaan pendapat atau kesepakatan atau mencari suatu rumusan terbaik mengenai suatu persoalan. Setelah diskusi kelompok, proses dilanjutkan dengan diskusi pleno. Pleno adalah istilah yang digunakan untuk diskusi kelas atau diskusi umum yang

merupakan lanjutan dari diskusi kelompok yang dimulai dengan pemaparan hasil diskusi kelompok.

5. Metode Demonstrasi

Demonstrasi dalam hubungannya dengan penyajian informasi dapat diartikan sebagai upaya peragaan tentang suatu cara melakukan sesuatu. Metode demonstrasi adalah metode membelajarkan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan. Metode demonstrasi biasanya diaplikasikan dengan menggunakan alat-alat bantu pembelajaran seperti benda-benda miniatur, gambar, perangkat alat-alat laboratorium dan lain-lain.

6. Metode Permainan (*Games*)

Metode permainan (*games*), populer dengan sebutan pemanasan (*ice breaker*). Arti harfiah *ice breaker* adalah 'pemecah es'. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat.

Pemilihan metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain. Selanjutnya ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan. Apakah di dalam atau di luar ruangan kelas, hal itu sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih.

7. Metode Kisah/Cerita

Al-Quran dan hadis banyak meredaksikan kisah untuk menyampaikan pesan-pesannya. Seperti kisah para malaikat, para nabi, umat terkemuka pada zaman dahulu dan sebagainya. Dalam kisah itu tersimpan nilai-nilai pedagogis religius yang memungkinkan peserta didik mampu meresapinya. Cerita yang dibawakan guru harus menarik, dan mengundang perhatian peserta didik dan tidak lepas dari tujuan pembelajaran.

Beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain: guru dapat membaca langsung dari buku, menggunakan ilustrasi dari buku gambar, menggunakan boneka, bermain peran dalam suatu cerita, atau bercerita dengan menggunakan jari-jari tangan. Bercerita sebaiknya dilakukan dalam kelompok kecil

untuk memudahkan guru mengontrol kegiatan yang berlangsung sehingga akan berjalan lebih efektif.

8. *Team Teaching*

Team Teaching yaitu suatu cara penyajian materi pelajaran yang dilakukan oleh tim (terdiri dari dua, tiga atau beberapa orang guru). Hal ini dilakukan apabila mata pelajaran itu terdiri dari berbagai dimensi studi yang perlu diketahui kaitan atau hubungan dimensi yang satu dengan yang lainnya. Dalam membelajarkan dengan menggunakan metode ini, guru hendaknya memperhatikan hal-hal, berikut ini: (a) Rencana pembelajaran hendaknya disusun bersama sehingga jelas dan mengarahkan tugas masing-masing guru yang terlibat dalam tim tersebut; (b) Membagi tugas kepada tiap-tiap guru, sehingga masalah bimbingan pada peserta didik bisa terarah dengan baik.

9. *Peer Teaching*

Latihan atau praktik membelajarkan, yang menjadi peserta didiknya adalah temannya sendiri. Tujuannya untuk memperoleh keterampilan dalam membelajarkan.

10. Metode Karyawisata

Metode karyawisata adalah metode dalam proses pembelajaran, peserta didik perlu diajak keluar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau objek yang mengandung sejarah, hal ini bukan rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat

langsung atau kenyataan. Dengan kata lain, metode karyawisata adalah cara membelajarkan yang dilaksanakan dengan mengajak peserta didik ke suatu tempat atau obyek yang bersejarah untuk mempelajari atau meneliti sesuatu.

Alasan penggunaan metode ini antara lain adalah karena objek yang akan dipelajari hanya ada ditempat objek itu berada. Selain itu, pengalaman langsung pada umumnya lebih baik daripada tidak langsung. Beragam manfaat atau faedah yang dapat dipetik dari kegiatan karyawisata, di antaranya: menyegarkan tubuh, menambah kesehatan, melatih anak-anak agar kuat, mampu menahan lapar dan dahaga. Para pembimbing atau pendidik menganjurkan agar memperhatikan tingkah laku anak-anak dan sikap mereka dalam menghadapi berbagai hal yang beragam dan berbeda. Metode karyawisata yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, juga dapat merangsang kreativitas peserta didik, informasi dapat lebih luas dan aktual, peserta didik dapat mencari dan mengolah sendiri informasi. Tetapi karyawisata memerlukan waktu yang panjang dan biaya, memerlukan perencanaan, dan persiapan yang tidak sebentar.

11. Metode Tutorial

Metode tutorial ini diberikan melalui bantuan tutor. Setelah peserta didik diberikan bahan ajar, kemudian peserta didik diminta untuk mempelajari

bahan ajar tersebut. Pada bagian yang dirasakan sulit, peserta didik dapat bertanya pada tutor.

Ada beberapa jenis tutorial, yakni:

- a. *Tutorial konsultasi*. Dalam metode ini peserta didik dan guru bertemu secara teratur. Pada pertemuan itu peserta didik membaca sebuah kertas karya dan mempertahankan isinya terhadap sanggahan guru. Cara ini memberikan kesempatan kepada peserta didik yang berbakat untuk memperdalam pengertiannya mengenai topik tulisan, dan untuk menambah keterampilan sebagai ilmuwan. Keberhasilan strategi ini tergantung pada kecakapan tutor serta persiapan yang baik dari peserta didik. Tanpa itu semua, tutorial konsultasi tidak ada manfaatnya.
- b. *Tutorial kelompok*. Tutorial ini diadakan untuk menggunakan tenaga staf pengajar dengan lebih efisien dalam usaha membantu para peserta didik yang kurang berbakat. Kualitas tutorial kelompok dapat ditingkatkan dengan menjaga supaya diskusi-diskusi senantiasa berpusat pada topiknya, dan tutor berperan sebagai penasihat, bukan sebagai penilai. Yang sangat penting ialah pihak tutor dan pihak peserta didik kedua-duanya harus mengadakan persiapan dengan baik untuk setiap pertemuan.
- c. *Tutorial praktikum*. Tutorial ini biasa diadakan dengan kelompok maupun perorangan untuk membelajarkan keterampilan psikomotor di laboratorium, bengkel kerja, dan sebagainya.

12. Metode Suri Teladan

Metode suri teladan dapat diartikan sebagai "keteladanan yang baik." Dengan adanya teladan yang baik, akan menumbuhkan hasrat bagi orang lain untuk meniru atau mengikutinya. Contoh ucapan, perbuatan dan tingkah laku yang baik dalam hal apapun, merupakan suatu amaliyah yang paling penting dan paling berkesan, baik bagi pendidikan anak, maupun dalam kehidupan dan pergaulan manusia sehari-hari.

13. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok ialah upaya saling membantu antara dua orang atau lebih, antara individu dengan kelompok lainnya dalam melaksanakan tugas atau menyelesaikan problema yang dihadapi dan menggarap berbagai program yang bersifat *prospektif* guna mewujudkan kemaslahatan dan kesejahteraan bersama. Berhasil tidaknya kerja kelompok bergantung pada beberapa faktor, yakni guru, pemimpin kelompok, kemauan masing-masing anggota kelompok, hubungan sosial antara anggota kelompok dan tingkat kesukaran tugas tersebut.

14. Metode Penugasan

Metode penugasan adalah suatu cara penyajian pelajaran dengan cara guru memberi tugas tertentu kepada peserta didik dalam waktu yang telah ditentukan dan peserta didik bertanggungjawab tugas yang dibebankan kepadanya. Metode penugasan tidak sama dengan istilah pekerjaan rumah, tapi jauh lebih luas.

Tugas dilaksanakan di rumah, sekolah, perpustakaan dan tempat lainnya. Metode penugasan bertujuan untuk memotivasi anak agar aktif belajar, baik secara individual atau kelompok.

Dalam pemberian tugas, guru menyuruh peserta didik misalnya membaca, tetapi dengan menambahkan tugas-tugas seperti mencari dan membaca buku-buku lain sebagai perbandingan, atau disuruh mengamati orang/masyarakatnya setelah membaca buku itu. Dengan demikian, pemberian tugas adalah suatu pekerjaan yang harus peserta didik selesaikan tanpa terikat dengan tempat. Metode penugasan ini dapat mengembangkan kemandirian peserta didik, merangsang untuk belajar lebih banyak, membina disiplin dan tanggung jawab peserta didik, dan membina kebiasaan mencari dan mengolah sendiri informasi.

15. Brain Storming (Curah Pendapat)

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta. Berbeda dengan diskusi, dimana gagasan dari seseorang dapat ditanggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi, atau tidak disepakati) oleh peserta lain. dalam penggunaan metode curah pendapat, pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi. Metode ini berdasarkan pendapat bahwa sekelompok manusia dapat mengajukan usul lebih banyak dari anggotanya masing-masing. Dalam metode ini disajikan sebuah soal. Lalu para peserta/siswa diajak untuk mengajukan ide apa

pun mengenai soal itu, tidak peduli seaneh apa pun ide itu. Ide-ide yang aneh tidak ditolak secara apriori, tetapi dianalisis, disintesis, dan dievaluasi juga. Boleh jadi pemecahan yang tidak terduga yang akhirnya muncul.

16. Metode Latihan

Metode latihan (*drill*) yaitu suatu cara menyampaikan materi pelajaran untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga, sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Selain itu, metode ini dapat digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

Penggunaan metode latihan dalam proses pembelajaran menurut Djamarah (2000), di antaranya: (a) peserta didik dapat memperoleh kecakapan motorik, seperti menulis, melafalkan huruf, membuat dan menggunakan alat-alat; (b) Dapat untuk memperoleh kecakapan mental, seperti dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol, dan sebagainya; (c) Dapat membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.

17. Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan percobaan untuk membuktikan sendiri suatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari. Pada prinsipnya, metode eksperimen merupakan serangkaian percobaan yang dilakukan eksperimenter di dalam laboratorium atau ruangan tertentu.

Adapun strategi pelaksanaan metode eksperimen adalah dengan menyesuaikan data yang akan diangkat, seperti data pendengaran peserta didik, pengelihanatan peserta didik, dan gerak mata peserta didik ketika sedang membaca. Selain itu, eksperimen dapat pula digunakan untuk mengukur kecepatan bereaksi peserta didik terhadap stimulus tertentu dalam proses belajar.

18. Metode Pembelajaran dengan Modul

Metode Pembelajaran dengan Modul adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan menyiapkan suatu paket belajar yang berisi satuan konsep tunggal bahan pembelajaran, untuk dipelajari sendiri oleh peserta didik dan jika ia telah menguasainya, baru boleh pindah ke satuan paket belajar berikutnya. Pembelajaran modul di Indonesia dikembangkan sejak tahun 1974 pada sekolah-sekolah Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (PPSP). Sampai saat ini, pembelajaran modul masih digunakan pada SMP Terbuka dan Universitas Terbuka. Dalam pembelajaran modul, para peserta didik belajar secara individual. Mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Saat proses pembelajaran, peserta didik tidak lagi berperan sebagai pendengar dan pencatat ceramah guru, tetapi mereka adalah pelajar yang aktif. Dalam pembelajaran modul, guru berperan sebagai pengelola, pengarah, pembimbing, fasilitator, dan pendorong aktivitas belajar peserta didik.

19. Metode Praktek Lapangan

Metode praktek lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Kegiatan ini dilakukan di lapangan yang bisa berarti di tempat kerja maupun di masyarakat. Keunggulan metode ini adalah pengalaman nyata yang diperoleh langsung dan dirasakan oleh peserta, sehingga dapat memicu kemampuan peserta dalam mengembangkan kemampuannya. Sifat metode praktek adalah pengembangan keterampilan.

20. *Micro Teaching*

Mikro teaching berarti suatu kegiatan penyampaian materi pelajaran, dimana segala dikecilkan atau disederhanakan, yaitu: (a) Jumlah murid, 5 sampai 6 orang; (b) Waktu menyampaikan materi pembelajaran antara 5 sampai 10 menit; (c) Bahan pembelajaran hanya mencakup satu atau dua unit kecil yang sederhana; dan (d) Keterampilan membelajarkan difokuskan pada beberapa keterampilan khusus saja.

21. Metode Simposium

Metode simposium merupakan metode yang memaparkan suatu seri pembicara dalam berbagai kelompok topik dalam bidang meteri tertentu. Materi-materi tersebut disampaikan oleh ahli dalam bidangnya, setelah itu peserta dapat menyampaikan pertanyaan dan sebagainya kepada pembicara. Sebuah simposium hampir menyerupai panel, karena simposium harus pula

terdiri atas beberapa pembicara, sedikitnya dua orang. Tetapi simposium berbeda dengan panel dalam cara pembahasan persoalan. Sifatnya lebih formal. Seorang anggota simposium terlebih dahulu menyiapkan pembicaraannya menurut satu titik pandangan tertentu. Terhadap sebuah persoalan yang sama, diadakan pembahasan dari berbagai sudut pandangan dan disoroti dari titik tolak yang berbeda-beda.

BAGIAN 4

MODEL PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran menurut Joyce & Weil (1980) digunakan untuk menunjukkan sosok utuh konseptual dari aktivitas belajar mengajar yang secara keilmuan dapat diterima dan secara operasional dapat dilakukan. Secara khusus, istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Sunarwan (1991) mengartikan model sebagai gambaran tentang keadaan nyata. Dahlan (1990) menjelaskan, model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran ataupun *setting* lainnya. Toeti Soekanto dan Udin Saripudin Winataputra (1997) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas

belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai 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 yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik, bagaimana urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik.

Selanjutnya, dalam satu model pembelajaran bisa terdiri atas beberapa metode pembelajaran. Misalnya, untuk pelaksanan “model bermain peran” bisa terdiri dari beberapa metode, yaitu: metode ceramah (guru menjelaskan masalah), metode penugasan (peserta didik diminta untuk mencari jawaban terhadap masalah yang diajukan oleh guru dalam kegiatan bermain peran), dan metode diskusi (peserta didik mendiskusikan tentang peran yang telah dilakukan).

B. Kelompok Model-model Pembelajaran

Model pembelajaran itu banyak jumlahnya. Dari hasil kajian terhadap berbagai model pembelajaran yang secara khusus telah dikembangkan dan dites oleh para pakar kependidikan di bidang itu, Joyce & Weil

mengelompokkan model-model tersebut ke dalam empat kategori, berikut ini:

1. Kelompok model pengelolaan informasi (*information processing family*);
2. Kelompok model personal (*the personal family*);
3. Kelompok model sosial (*the social family*);
4. Kelompok model sistem perilaku (*behavioral system family*).

Dari keempat kelompok model yang dikemukakan oleh Joyce & Weil tersebut, masing-masing dapat dibagi menjadi beberapa model. Keempat kelompok model tersebut memiliki tujuan masing-masing. Model-model tersebut, berikut ini:

1. Kelompok Model Pemrosesan Informasi
 - a. Model Berpikir Induktif (*Inductive Thinking Model*). Model ini disusun oleh Hilda Taba. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan proses-proses mental yang induktif, pemikiran akademis, atau mengembangkan teori, namun kemampuan-kemampuan ini sama-sama bermanfaat bagi tujuan perseorangan ataupun tujuan sosial.
 - b. Model Latihan Penelitian (*Inquiry Training Model*). Model ini disusun oleh Richard Suchman. Model Latihan Penelitian ditujukan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir intelektual dan keterampilan lainnya seperti mengajukan pertanyaan dan keterampilan menemukan jawaban yang berawal dari keingintahuan mereka.

- c. Model Penelitian Ilmiah (*Scientific Inquiry*). Model ini disusun oleh Joseph J. Schwab (juga kebanyakan para penggerak gerakan reformasi kurikulum di tahun 1960). Model ini ditujukan untuk mengajarkan sistem-sistem riset bagi bidang ilmu tertentu, juga diharapkan memberikan pengaruh pada bidang kajian lain (metode-metode sosiologi juga diajarkan untuk meningkatkan pemahaman sosial dan untuk memecahkan masalah-masalah sosial).
- d. Model Pencapaian Konsep (*Concept Attainment*). Model ini disusun oleh Jerome Bruner. Tujuan: untuk meningkatkan cara berpikir induktif, dan juga untuk pengembangan konsep dan analisis.
- e. Model Perkembangan Kognitif (*Cognitive Growth*). Model ini disusun oleh Jean Piaget., Irving Sigel., Edmund Sullivan dan Lawrence Kohlberg. Tujuan: untuk meningkatkan perkembangan intelektual secara umum, khususnya cara berpikir logis, namun dapat diaplikasikan pada perkembangan sosial ataupun pada perkembangan moral.
- f. Model Pemandu Awal (*Advance Organizer Model*). Model ini disusun oleh David Ausubel. Tujuan: untuk meningkatkan efisiensi kemampuan pemrosesan informasi untuk menyerap dan menggabungkan bagian-bagian ilmu pengetahuan.
- g. Model Menghapal (*Memory*). Model ini disusun oleh Harry Lorayne dan Jerry Lucasy. Tujuan: untuk meningkatkan kemampuan menghapal.

2. Kelompok Model Personal

- a. Model Pengajaran Tanpa Arahan (*Nondirective Teaching*). Model ini disusun oleh Carl Rogers. Tujuan: menekankan pembentukan kemampuan perseorangan dalam hal kesadaran diri, pemahaman, otonomi dan konsep diri.
- b. Model Latihan Kesadaran (*Awareness Training*), disusun oleh Fritz Perls dan William Schutz. Tujuan: meningkatkan kemampuan seseorang akan eksplorasi diri dan kesadaran diri. Kebanyakan penekanan pada pengembangan kesadaran antara personal dan pemahaman serta pada kesadaran badani dan kesadaran sensori.
- c. Model Sinetik (*Synectics*). Model ini disusun oleh William Gordon. Tujuan: pengembangan diri mengenai kreativitas dan pemecahan masalah secara kreatif.
- d. Model Sistem Konseptual (*Conceptual Systems*). Model ini disusun oleh David Hunt. Tujuan: didisain untuk meningkatkan kompleksitas dan fleksibilitas seseorang.
- e. Model Pertemuan Kelas (*Classroom Meeting*), disusun oleh William Glasser. Tujuan: pengembangan pada pemahaman diri dan tanggung jawab pada diri sendiri dan kelompok sosial.

3. Kelompok Model Interaksi Sosial

- a. Model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*). Model ini disusun oleh Herbert Thelen dan John Dewey. Tujuan: pengembangan kemampuan berpartisipasi dalam proses sosial demokratik dengan

mengkombinasikan perhatian-perhatian pada kemampuan antar personal (kelompok) dan kemampuan rasa ingin tahu akademis. Aspek-aspek dari pengembangan diri merupakan hasil perkembangan yang utama dari model ini.

- b. Model Penelitian Sosial (*Sosial Inquiry*). Model ini disusun oleh Byron Massialas & Benjamin Cox. Tujuan: pemecahan masalah sosial, khususnya melalui rasa ingin tahu akademis dan cara berpikir rasional.
- c. Model Laboratoris. Model ini disusun oleh National Training Laboratory (NTL), Bethel, Maine. Tujuan: pengembangan kemampuan antar perseorangan dan kelompok, serta dengan pengembangan ini menuju pada kesadaran dan fleksibilitas perseorangan.
- d. Yurisprudensial (*Jurisprudential*). Model ini disusun oleh James P. Shaver. Tujuan: mengajarkan mengenai kerangka hukum sebagai referensi untuk memikirkan dan memecahkan masalah-masalah sosial.
- e. Model Bermain Peran (*Role Playing*). Model ini disusun oleh Fannie Shaftel., George Shaftel. Tujuan: mendorong para peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dengan tingkah laku dan nilai-nilai mereka sendiri sebagai sumber rasa ingin tahu mereka.
- f. Model Simulasi Sosial (*Social Simulation*). Model ini disusun oleh Sarene Boocock, & Harold Gueztkow. Tujuan: membantu para peserta didik memperoleh pengalaman berbagai proses sosial dan berbagai

realitas sosial, mempelajari reaksi-reaksi mereka sendiri terhadap berbagai proses tersebut, serta untuk memperoleh konsep-konsep tertentu dan kemampuan membuat keputusan.

4. Model Behavioral (Berhubungan dengan Tingkah Laku)
 - a. Model Manajemen Kontingensi. Model ini disusun oleh B. F. Skinner. Tujuan: fakta-fakta, konsep-konsep, dan kemampuan-kemampuan.
 - b. Model Kontrol Diri (*Self Control*). Model ini disusun oleh B. F. Skinner. Tujuan: kemampuan atau tingkah laku sosial.
 - c. Model Relaksasi (*Relakxation*). Model ini disusun oleh Rimm dan Masters., Wolpe. Tujuan: tujuan-tujuan perseorangan (mengurangi stress, rasa gelisah).
 - d. Model Pengurangan Tekanan (*Stress Reduction*). Model ini disusun oleh Rimm dan Masters, serta Wolpe. Tujuan: menggantikan perasaan khawatir dengan perasaan tenang (*relax*) pada situasi sosial.
 - e. Model Pelatihan Asertif. Model ini disusun oleh Wolpe, serta Lazarus & Salter. Tujuan: pengungkapan perasaan yang langsung dan spontan didalam situasi sosial.
 - f. Model Pelatihan Desensitisasi Langsung. Model ini disusun oleh Wolpe., Gagne., dan Smith & Smith. Tujuan: pola tingkah laku, kemampuan-kemampuan.

C. Kualitas Model Pembelajaran

Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik, maka pengaturan peristiwa pembelajaran perlu dilakukan secara seksama dengan maksud agar terjadi proses belajar dan membuat berhasil guna. Oleh karena itu pembelajaran perlu dirancang, ditetapkan tujuannya sebelum dilaksanakan, dan dikendalikan pelaksanaannya.

Berbicara mengenai kualitas model pembelajaran, maka dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong peserta didik untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan (kompetensi), yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung dengan baik.

Proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan sesuatu yang baik dan berkualitas, jika diupayakan dengan sungguh-sungguh untuk meningkatkan keberhasilannya.

Berkaitan dengan aspek produk, secara gradatif, kualitas membelajarkan menurut Suharsimi Arikunto (1993) dapat dibedakan menjadi empat tingkat berikut ini:

Kualitas 1. Membelajarkan kualitas 1 merupakan kegiatan membelajarkan dengan kualifikasi yang paling tinggi yang menghasilkan efek positif, menghasilkan penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara optimal, serta dapat mencapai hasil sepenuhnya sesuai dengan apa yang dirumuskan dalam tujuan.

Kualitas 2. Membelajarkan kualitas 2 merupakan kegiatan membelajarkan yang dapat dikatakan baik, karena mempunyai efek positif berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara menyeluruh tetapi tidak optimal.

Kualitas 3. Membelajarkan kualitas 3 merupakan kegiatan membelajarkan yang mempunyai efek positif, tetapi tidak menyeluruh, tidak dapat mencapai ketiga aspek tersebut, dan biasanya hanya mencapai penguasaan pengetahuan saja.

Kualitas 4. Membelajarkan kualitas 4 merupakan kegiatan membelajarkan seperti kualitas 3, yaitu mencapai penguasaan pengetahuan dan mungkin juga keterampilan, tetapi sikap positif tidak tercapai. Bahkan sebaliknya, peserta didik rugi karena ada sesuatu yang negatif, yang diperoleh dari peristiwa mengajar.

BAGIAN 5

BERBAGAI MODEL PEMBELAJARAN

A. Pertimbangan-pertimbangan dalam Memilih Model Pembelajaran

Tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya. Artinya, setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam memilih suatu model pembelajaran harus mempertimbangkan antara lain: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia. Dengan cara itu, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Banyak macam model pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun perlu diingat bahwa tidak semua model bisa dikategorikan sebagai model yang baik (sama seperti metode pembelajaran), dan tidak pula semua model dikatakan jelek. Kebaikan suatu model terletak pada ketepatan memilih.

Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pembelajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan

model yang kurang tepat. Kelas yang kurang bergairah dan kondisi peserta didik yang kurang kreatif disebabkan oleh penentuan model yang kurang sesuai dengan sifat bahan, dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karena itu, dapat dipahami bahwa model adalah suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan pembelajaran. Dikatakan demikian karena model dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran. Jarang sekali terlihat guru merumuskan tujuan hanya dengan satu rumusan. Pasti guru merumuskan lebih dari satu tujuan. Oleh karena itu, guru pun selalu menggunakan model lebih dari satu model pembelajaran. Pemakaian model yang satu digunakan untuk mencapai tujuan yang satu, sementara penggunaan model yang lain, juga digunakan untuk mencapai tujuan yang lain. Penggunaan model yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Dalam menetapkan model pembelajaran, bukan tujuan yang menyesuaikan dengan model atau karakter anak, tetapi model hendaknya menjadi variabel *dependen* yang dapat berubah dan berkembang sesuai kebutuhan. Keefektifan penggunaan model dapat dicapai bila ada kesesuaian antara model dengan semua komponen pembelajaran. Makin tepat model yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan juga, seperti; faktor guru, faktor peserta didik, faktor situasi (lingkungan belajar), media, dan lain-lain.

Fungsi-fungsi model pembelajaran tidak dapat diabaikan, karena model pembelajaran tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih model pembelajaran. Pemilihan model berkaitan langsung dengan usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pembelajaran diperoleh secara optimal.

Salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan model sebagai salah satu unsur bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sama pentingnya dengan unsur-unsur lain dalam keseluruhan unsur pendidikan.

B. Berbagai Model Pembelajaran

Disadari benar bahwa menentukan model pembelajaran yang dianggap unggul adalah sulit. Model pembelajaran itu banyak macamnya, dan keunggulan model pembelajaran sangat bergantung pada tujuan.

Sulit untuk menunjukkan suatu model pembelajaran yang sempurna, yang dapat memecahkan semua masalah sehingga dapat membantu peserta didik mempelajari apa saja dengan model tersebut. Model-model pembelajaran ini pun sebenarnya tidaklah dimaksudkan untuk membantu semua jenis belajar atau untuk melaksanakan berbagai gaya belajar. Penciptaan

model-model pembelajaran ini didasari pada asumsi bahwa hanya ada model belajar tertentu yang cocok untuk ditangani dengan model pembelajaran tertentu. Untuk belajar tertentu diperlukan model pembelajaran tertentu pula. Untuk itu dijumpai banyak model pembelajaran dan gaya belajar dengan tujuan yang berbeda-beda. Moore (1999) menjelaskan bahwa pembelajaran yang baik ialah suatu penelitian terhadap berbagai segi untuk membantu peserta didik dalam menerima pelajaran.

Mengingat tidak ada model yang tepat untuk semua kondisi yang dihadapi. Maka guru diharapkan mampu memilah dan memilih dengan tepat model yang digunakan agar hasil pembelajaran bisa efektif. Guru dituntut dapat menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dapat meningkatkan keaktifannya. Salah satu peran guru yang terpenting adalah mencerdaskan dan mempersiapkan masa depan peserta didik melalui kegiatan belajar yang benar-benar kreatif, terbuka dan menyenangkan (*joyfull learning*).

Seiring dengan kemajuan zaman yang terus berkembang dari hari ke hari, ternyata dunia pendidikan juga mengikuti arus perkembangan zaman itu. Salah satu perkembangan itu ditunjukkan dengan dihadapkannya banyak model-model pembelajaran yang biasa diterapkan saat ini. Keanekaragaman model pembelajaran yang hendak disampaikan dalam buku ini merupakan upaya menyediakan berbagai alternatif dalam model pembelajaran yang hendak disampaikan agar selaras

dengan tingkat perkembangan peserta didik. Ini berarti tidak ada model pembelajaran yang paling baik, atau model pembelajaran yang satu lebih baik dari model pembelajaran yang lain. Baik tidaknya suatu model pembelajaran atau pemilihan suatu model pembelajaran tergantung pada tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang hendak disampaikan, perkembangan peserta didik, dan juga kemampuan guru dalam mengelola dan memberdayakan semua sumber belajar yang ada.

Saat ini, kurikulum 2013 menuntut adanya keanekaragaman atau variasi dalam pembelajaran yang mengarah pada PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan). Model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh para guru sangat beragam. Berbagai model tersebut, di antaranya:

1. Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Model bermain peran (*role playing*) dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Bermain peran merupakan suatu model pembelajaran, dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*).

Proses pelaksanaan model bermain peran ditempuh melalui tahap-tahap berikut: suatu masalah diidentifikasi, diuraikan, diperankan, dan selanjutnya didiskusikan. Untuk kepentingan ini, peserta didik

bertindak sebagai pemeran, sedangkan yang lainnya sebagai pengamat. Dengan peran itu, ia berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema masalah yang dipilih untuk diperankan. Inti bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Tujuan model pembelajaran bermain peran atau *"role playing"* menurut Joyce & Weil (1980) adalah mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dengan tingkah laku dan nilai-nilai mereka sendiri sebagai sumber rasa ingin tahu mereka. Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Inti bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Menurut Dahlan (1990) para peserta didik diharapkan dapat: (a) Mengeksplorasi perasaan-perasaannya; (b) Memperoleh gambaran tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsi-persepsinya; (c) Mengembangkan keterampilan dan sikap-sikap dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi; dan (d) Mengeksplorasi pokok persoalan, yakni yang diperankan melalui berbagai cara.

Joyce & Weil (1992) memaparkan 9 fase pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, berikut ini:

a. Memotivasi Kelompok

- 1) Mengidentifikasi masalah
- 2) Menjelaskan masalah
- 3) Menginterpretasikan, cerita dan mengeksplorasi isu-isu
- 4) Menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan
- b. Memilih Pemeran
 - 1) Menganalisis peran-peran
 - 2) Memilih dan menetapkan pemeran
- c. Menyiapkan Pengamat
 - 1) Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati
 - 2) Menjelaskan tugas-tugas pengamat
- d. Menyiapkan Tahap-tahap Peran
 - 1) Merinci urutan peran
 - 2) Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan
 - 3) Memasuki situasi masalah
- e. Pemeranan
 - 1) Memulai bermain peran
 - 2) Meneruskan pemeranan
 - 3) Menghentikan pemeranan
- f. Diskusi dan Evaluasi (I)
 - 1) Mengkaji ketepatan pemeranan
 - 2) Mendiskusikan fokus utama
 - 3) Mengembangkan pemeranan ulang
- g. Pemeranan Ulang
 - 1) Memainkan peran yang perlu diperbaiki
 - 2) Mengemukakan alternatif perilaku selanjutnya yang mungkin muncul dari pemeranan ulang
- h. Diskusi dan Evaluasi (II)

Seperti pada tahap keenam (point f)

- i. Membagi Pengalaman dan Menarik Generalisasi
 - 1) Menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung, dan
 - 2) Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku

Adapun sistem sosial saat pelaksanaan model bermain peran adalah guru bertanggung jawab minimal pada tahap permulaan untuk memulai langkah-langkah bermain peran. Selanjutnya guru membimbing para peserta didik untuk melanjutkan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan (dari tahap awal dan seterusnya). Dalam bermain peran ini, gurulah yang mula-mula melontarkan masalah, memimpin diskusi, memilih pemeran, memutuskan kapan pemeranan, dan yang lebih penting lagi, guru menentukan aspek-aspek apa dan mana masalah yang diperankan dan yang akan dieksplorasi lebih jauh. Perlu dicatat bahwa intervensi guru perlu dikurangi manakala bermain peran telah memasuki tahap pemeranan dan diskusi. Dalam kedua kegiatan ini, para peserta didiklah yang lebih banyak aktif. Pada saat demikian, guru bertindak sebagai pengamat. Meskipun begitu, ia sekali-sekali dapat saja melibatkan diri manakala dipandang sangat perlu. Guru juga berusaha menumbuhkan saling percaya, baik antara dirinya dengan para peserta didik maupun di antara sesama peserta didik (antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain).

Hal yang sangat penting dalam bermain peran adalah pengaturan situasi masalah (Dahlan, 1990). Masalah biasanya disampaikan secara lisan oleh guru. Tetapi dapat juga dikemukakan melalui lembaran-lembaran yang dibagikan kepada para peserta didik. Dalam lembaran tersebut, diutarakan perincian langkah-langkah yang akan diperankan lengkap dengan karakter pemeran yang dituntut. Di samping itu, digunakan juga formulir pengamatan yang dibagikan kepada para pengamat untuk dijadikan pedoman. Formulir itu berisi butir-butir peran yang perlu diberi perhatian secara khusus. Para pengamat bertugas untuk menilai pemeranan berdasarkan format penilaian yang dibagikan oleh guru. Dengan demikian, kegiatan bermain peran diharapkan dapat berjalan lancar dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Yang termasuk ke dalam bentuk model bermain peran adalah sosiodrama dan psikodrama. Sosiodrama adalah sandiwara atau dramatisasi tanpa bahan tertulis, tanpa latihan terlebih dahulu, dan tanpa menyuruh anak menghafal sesuatu. Sedangkan psikodrama merupakan permainan peranan yang dilakukan, dengan maksud agar individu yang bersangkutan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan *self concept*. Psikodrama digunakan untuk kebutuhan terapi. Masalah yang diperankan adalah perihwal emosional yang lebih mendalam yang dialami oleh seseorang. Misalnya, memerankan orang yang sedang sedih atau gembira.

2. Model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Model investigasi kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan John Dewey. Model ini mengambil model yang berlaku di dalam masyarakat, terutama mengenai cara anggota masyarakat melakukan proses mekanisme sosial melalui serangkaian kesepakatan sosial (Toeti Soekanto dan Udin Saripudin Winataputra, 1997). Melalui kesepakatan-kesepakatan inilah peserta didik mempelajari pengetahuan akademis dan melibatkan diri dalam pemecahan masalah sosial. Model ini menuntut para peserta didik untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam ketrampilan proses kelompok.

Dalam menciptakan situasi belajar yang akan memperbaiki kehidupan masyarakat, diperlukan berbagai strategi pembelajaran yang mendorong terjadinya kegiatan-kegiatan, yaitu penelitian (*inquiry*), pengetahuan (*knowledge*) dan dinamika belajar kelompok atau (*the dynamics of the learning group*). Penelitian (*inquiry*) ialah proses di mana peserta didik dimotivasi dengan cara menghadapkannya pada masalah. Di dalam proses ini, para peserta didik dimasuki situasi. Mereka memberikan respon terhadap masalah yang mereka rasakan perlu untuk dipecahkan. Masalah itu sendiri dapat timbul dari peserta didik atau diberikan oleh guru.

Pengetahuan adalah pengalaman yang tidak dibawa dari sejak lahir, namun didapatkan oleh seseorang dari pengalamannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dinamika kelompok menuju pada suasana yang menggambarkan sekelompok

individu yang saling berinteraksi mengenai sesuatu yang sengaja dilihat dan dikaji secara bersama. Interaksi ini melibatkan proses berbagai ide dan pendapat serta saling tukar pengalaman melalui proses saling berargumentasi.

Tujuan model investigasi kelompok adalah untuk mengembangkan kemampuan berpartisipasi dalam proses sosial demokratis dengan mengkombinasikan perhatian-perhatian pada kemampuan antarpersonal (kelompok) dan kemampuan rasa ingin tahu yang akademis. Aspek-aspek dari pengembangan diri merupakan hasil perkembangan yang utama dari model ini. Model investigasi kelompok diasumsikan bahwa suasana kelas merupakan analogi dari kehidupan masyarakat yang di dalamnya memiliki tata tertib dan budaya kelas. Peserta didik berusaha untuk memelihara cara hidup yang berkembang di kelas, yakni standar hidup dan pengharapan yang tumbuh dalam suasana kelas.

Joyce & Weil (1992) menyebutkan 6 fase atau tahap model investigasi kelompok, yaitu sebagai berikut:

- a. Para peserta didik berhadapan dengan situasi yang problematik;
- b. Peserta didik melakukan eksplorasi sebagai respon terhadap situasi yang problematis tersebut;
- c. Peserta didik merumuskan tugas-tugas belajar atau "*learning task*" dan mengorganisasikannya untuk membangun suatu proses penelitian;
- d. Peserta didik melakukan kegiatan belajar individual dan kelompok;

- e. Peserta didik menganalisis kemajuan dan proses yang dilakukan dalam proses penelitian kelompok itu; dan
- f. Peserta didik melakukan proses pengulangan kegiatan.

Rusman (2013) memaparkan bahwa implementasi model pembelajaran investigasi kelompok secara umum dibagi menjadi enam langkah, yaitu: (a) mengidentifikasi topik dan mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok (para peserta didik menelaah sumber-sumber informasi, memilih topik, dan mengkategorisasikan saran-saran; para peserta didik bergabung ke dalam kelompok belajar dengan pilihan topik yang sama; komposisi kelompok didasarkan atas ketertarikan topik yang sama dan heterogen; guru memantu atau memfasilitasi dalam memperoleh informasi); (b) Merencanakan tugas-tugas belajar (direncanakan secara bersama-sama oleh para peserta didik dalam kelompoknya masing-masing, yang meliputi: apa yang diselidiki, bagaimana dilakukan, siapa sebagai apa (pembagian kerja), untuk tujuan apa topik ini diinvestigasi; (c) Melaksanakan investigasi (peserta didik mencari informasi, menganalisis data dan membuat simpulan; setiap anggota kelompok harus berkontribusi kepada usaha kelompok; para peserta didik bertukar pikiran, mendiskusikan, mengklarifikasi, dan mensintesis ide-ide); (d) Menyiapkan laporan akhir (anggota kelompok menentukan pesan-pesan esensial proyeknya; merencanakan apa yang akan dilaporkan dan bagaimana membuat presentasinya; membuat panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana presentasi); (e)

Mempresentasikan laporan akhir (presentasi dibuat untuk keseluruhan kelas dalam berbagai macam bentuk, bagian-bagian presentasi harus secara aktif dapat melibatkan pendengar (kelompok lainnya); pendengar mengevaluasi kejelasan presentasi menurut kriteria yang telah ditentukan keseluruhan kelas); (f) Evaluasi (peserta didik berbagi mengenai balikan terhadap topik yang dikerjakan, kerja yang telah dilakukan, dan pengalamanpengaaman afektifnya. Guru dan peserta didik berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran. Penilaian diarahkan untuk mengevaluasi pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis).

Di dalam implementasinya, model pembelajaran investigasi kelompok, setiap kelompok melakukan presentasi atas hasil investigasi mereka di depan kelas. Tugas kelompok lain, ketika satu kelompok presentasi di depan kelas adalah, melakukan evaluasi sajian kelompok.

Dalam model investigasi kelompok, sistem sosial yang berlangsung bersifat demokratis yang ditandai oleh keputusan-keputusan yang dikembangkan dari atau setidaknya diperkuat oleh pengalaman kelompok dalam konteks masalah yang menjadi titik sentral kegiatan belajar. Kegiatan kelompok yang terjadi sedapat mungkin bertolak dari pengarahan minimal dari guru. Guru mengenal dan menganalisis masalah secara rinci. Peserta didik mengatur hubungan kerja berdasarkan aturan yang dibuat dalam kelompok. Guru dan peserta didik memiliki status yang sama terhadap masalah yang dipecahkan dengan peranan yang berbeda.

Agar proses pembelajaran bisa berjalan efektif, guru harus berperan sebagai konselor, konsultan, dan kritikus yang baik. Guru seharusnya membimbing dan mencerminkan kelompok melalui tiga tahap, yaitu: (a) tahap pemecahan masalah, (b) tahap pengelolaan kelas, dan (c) tahap pemaknaan secara perseorangan. Dari ketiga tahap tersebut, dapat dijelaskan bahwa tahap pertama atau tahap pemecahan masalah berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, apa yang menjadi hakikat masalah, dan apa yang menjadi fokus masalah. Tahap kedua atau tahap pengelolaan kelas berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, informasi apa saja yang diperlukan dalam investigasi, cara mengorganisasikan kelompok untuk memperoleh informasi itu. Sedangkan tahap ketiga atau tahap pemaknaan perseorangan, berkenaan dengan proses pengkajian bagaimana kelompok menghayati simpulan yang dibuatnya, dan apa yang membedakan seseorang sebagai hasil dari mengikuti proses tersebut (beda seseorang sebelum mengalami proses dengan setelah mengalami proses). Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator agar peserta didik dapat berkelompok dan dapat bekerja sama di dalam kelompok, mendorong, dan menyalurkan kemampuan peserta didik untuk dapat melakukan penalaran dalam memecahkan masalah kelompok.

3. Model Penelitian Sosial (*Social Inquiry*)

Model penelitian sosial merupakan salah satu di antara beberapa model pembelajaran interaksi sosial. Model ini dikembangkan oleh Byron Massialas dan

Benjamin Cox (Joyce & Weil, 1980). Model penelitian sosial adalah pola pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan menggunakan penalaran logis berdasarkan metode penelitian ilmiah (Iskandar, dkk., 1995). Model ini mengembangkan pengertian tentang kesederajatan manusia dalam kehidupan.

Tujuan dari model penelitian sosial adalah pemecahan masalah sosial, khususnya melalui rasa ingin tahu secara akademis dan berpikir rasional.

Model penelitian sosial ini memiliki enam tahap, yaitu:

- a. Orientasi. Merupakan langkah untuk membuat peserta didik menjadi peka terhadap masalah dan dapat merumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian.
- b. Perumusan hipotesis. Digunakan sebagai pembimbing atau pedoman di dalam melakukan penelitian.
- c. Definisi. Merupakan penjelasan dan pendefinisian istilah yang ada di dalam hipotesis.
- d. Eksplorasi. Dilakukan dalam rangka menguji hipotesis dalam kerangka validasi dan pengujian konsistensi internal sebagai dasar proses pengujian.
- e. Pembuktian. Dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang bersangkutan paut dengan esensi hipotesis.
- f. Perumusan generalisasi. Yaitu menyusun pernyataan yang benar-benar terbaik dalam pemecahan masalah.

Dalam pelaksanaan model penelitian sosial ini, para peserta didik diatur dalam bentuk struktur sosial

yang sederhana. Proses penelitian sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam penelitian dan harus memikul tanggung jawab untuk mengikuti proses dari tahap pertama sampai dengan tahap akhir. Dalam inkuiri, diskusi diusahakan agar tercipta secara bebas, terbuka, dan bertanggung jawab untuk berusaha mengadakan penemuan sendiri.

Ada tiga karakteristik pengembangan model penelitian sosial: (a) adanya aspek (masalah) sosial dalam kelas yang dianggap penting dan dapat mendorong terciptanya diskusi kelas; (b) adanya rumusan hipotesis sebagai fokus untuk inkuiri; dan (c) penggunaan fakta sebagai pengujian hipotesis. Dalam hal ini, guru harus berperan sebagai seorang pembimbing. Guru bertugas membantu peserta didik dalam penggunaan bahasa yang jelas, logis, dan objektif, pengertian tentang asumsi, dan komunikasi secara efektif dengan orang lain.

Hal yang sangat penting dalam melaksanakan model penelitian sosial adalah adanya kepercayaan kepada guru, dengan ketentuan sebagai berikut: (a) Proses pengembangan suatu penemuan dilakukan dengan tidak terburu-buru; (b) Guru yakin mengenai pengembangan cara yang luwes dalam memecahkan masalah kehidupan; (c) Upaya pemecahan masalah dilakukan dengan pendekatan terhadap kehidupan; (d) Berbagai sumber kepustakaan yang dapat digunakan dalam pengumpulan informasi yang diperlukan; (e) Berbagai pendapat ahli dan sumber lain di luar sekolah diperlukan; (f) Lingkungan belajar yang kaya informasi

sangat diperlukan sehingga peserta didik dapat dengan mudah melakukan penelitian.

4. Model Latihan Laboratoris

Model latihan laboratoris ini disusun oleh Leland P. Bradford, Jack R. Gibb, dan Kenneth D. Benne (Joyce dan Weil, 1980). Model latihan laboratoris merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses intrapersonal, interpersonal, dinamika kelompok, dan pengarahan sendiri. Berkaitan dengan hal tersebut, Joyce dan Weil menegaskan bahwa proses intrapersonal memberi tekanan bahwa tujuan yang akan dicapai ialah pengetahuan sendiri. Memperoleh wawasan terhadap perilaku dan reaksi seseorang, khususnya, dengan cara memperoleh umpan balik dari orang lain merupakan tugas belajar. Proses interpersonal memusatkan perhatian pada dinamika hubungan antar individu yang berupa hubungan mempengaruhi, umpan balik, kepemimpinan, komunikasi, penyelesaian konflik, pemberian dan penerimaan bantuan, kekuasaan, dan kontrol. Di samping itu, tujuan lainnya ialah mengerti kondisi dan kemudahan atau hambatan terhadap berfungsinya kelompok. Kesemua tujuan itu akan dicapai dengan cara meningkatkan kesadaran, merubah sikap, menuju pada perilaku yang baru. Dalam keseluruhan proses pencapaian tujuan ini sangat diperlukan semangat untuk meneliti.

Tujuan inti model latihan laboratoris ini merupakan pengembangan kemampuan antar per-

seorangan dan kelompok. Dengan pengembangan ini, kesadaran dan fleksibilitas perseorangan akan dicapai.

Penerapan model latihan laboratoris ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Tahap ketergantungan

- 1) Guru memberi stimulus suatu masalah kepada peserta didik
- 2) Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang pertanyaan pemicu pendapat yang bertolak belakang
- 3) Guru menciptakan situasi pemecahan masalah dengan maksud agar peserta didik mendiskusikan pemecahan kontradiksi tersebut

b. Saling ketergantungan

- 1) Guru mengajukan pertanyaan pemicu keterlibatan agar peserta didik dapat merasakan perlunya kebersamaan dalam berdiskusi
- 2) Guru menciptakan situasi yang mengundang kepedulian terhadap perbedaan, dan keterlibatan lebih banyak di antara peserta didik dalam proses diskusi, dan
- 3) Mengakhiri diskusi kelompok dan guru meminta kepada peserta didik untuk menilai diri masing-masing, baik tentang keterlibatan maupun tanggapan terhadap orang lain pada saat proses diskusi.

Pada saat memulai kegiatan model latihan laboratoris ini, tugas utama seorang guru ialah membangun situasi yang dapat mengundang perhatian

peserta didik. Guru memegang berbagai peranan dalam latihan laboratoris ini, yakni sebagai pengamat yang terlibat, anggota kelompok (bergabung bersama-sama peserta didik), pemberi arah, dan mediator. Pada saat melakukan moderasi, kelompok akan sangat tergantung pada model perilaku kelompok yang baik, seperti: terbuka; jujur; terarah; aktif, semangat belajar yang tinggi; bersifat mendukung, mau dan mampu memberi dan menerima, serta bersikap saling menghormati, menghargai pendapat dan menerima umpan balik.

5. Model Jigsaw

Jigsaw dikembangkan dan diujicoba oleh Aronson dan kawan-kawan di Universitas Texas. Jigsaw adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok, yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi pelajaran dan mampu membelajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan membelajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, peserta didik saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (Lie, A., 1994). Dalam model ini guru atau pendidik membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya

guru membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang peserta didik sehingga setiap anggota bertanggungjawab terhadap penguasaan setiap komponen/sub topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Peserta didik dari masing-masing kelompok yang bertanggungjawab terhadap sub topik yang sama, membentuk kelompok lagi, yang terdiri dari dua atau tiga orang.

Para peserta didik ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: (a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya, dan (b) merencanakan bagaimana membelajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu peserta didik tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai “ahli” dalam subtopiknya dan membelajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Sehingga seluruh peserta didik bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap peserta didik dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan sehingga penguasaan materi menjadi lebih baik.

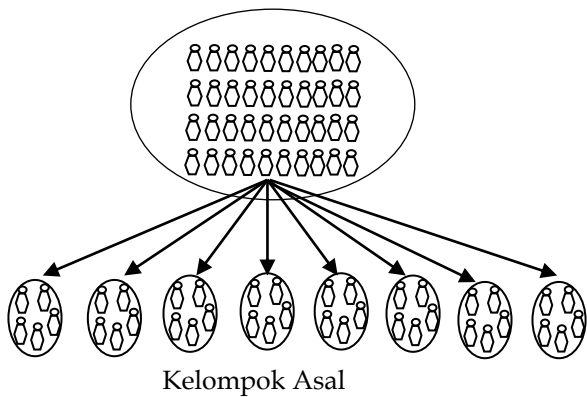
Adapun tahapan proses pelaksanaan model Jigsaw, berikut ini:

a. Tahap Pendahuluan

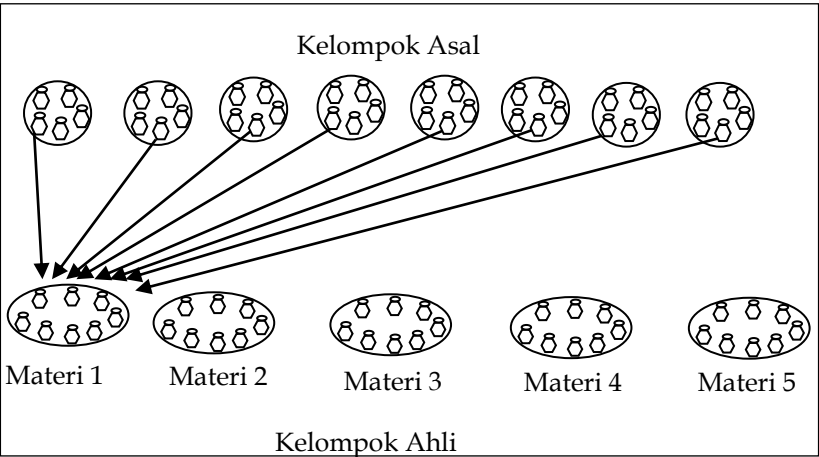
- 1) Melakukan apersepsi
- 2) Guru menjelaskan pada peserta didik tentang model pembelajaran yang dipakai dan menjelaskan manfaat dari model tersebut

- 3) Pembentukan kelompok
 - 4) Untuk setiap kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik dengan kemampuan yang heterogen
 - 5) Pembagian materi atau soal pada setiap anggota kelompok
- b. Tahap Penguasaan
- 1) Peserta didik dengan materi atau soal yang sama bergabung dalam kelompok ahli dan berusaha menguasai materi sesuai dengan soal yang diterima
 - 2) Guru memberikan bantuan kepada peserta didik
- c. Tahap Penalaran
- 1) Setiap peserta didik kembali ke kelompok asalnya
 - 2) Tiap peserta didik dalam kelompok saling menularkan dan menerima materi dari peserta didik lainnya
 - 3) Terjadi proses diskusi antar peserta didik dalam kelompok asal
 - 4) Dari proses diskusi, peserta didik memperoleh jawaban soal
- d. Penutup
- 1) Guru bersama peserta didik menyimpulkan
 - 2) Pelaksanaan kuis atau evaluasi

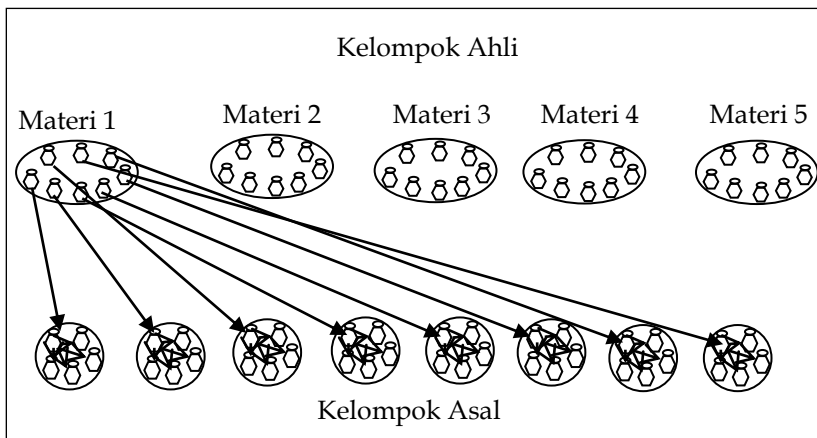
Untuk lebih mempermudah pemahaman tentang penggunaan model Jigsaw ini, dapat diilustrasikan seumpama 1 (satu) kelas terdiri dari 40 peserta didik, ada 5 topik yang akan dipelajari, kelompok asal ($40 : 5 = 8$ kelompok). Lihat bagan berikut ini:



Selanjutnya perhatikan bagan di bawah ini:



Selanjutnya, perhatikan pula bagan berikut ini:



Agar pelaksanaan model jigsaw ini bisa berjalan efektif, ada tiga tips yang harus ditempuh, yaitu *langkah pertama* sebelum jigsaw dilakukan maka terlebih dahulu peserta didik diberi penjelasan secukupnya tentang topik yang akan didiskusikan. Jelaskan daftar pustaka bahan-bahan yang diperlukan (materi dikumpulkan sebelum kegiatan dimulai misalnya bahan-bahan dari surat kabar, internet, jurnal, buku). *Langkah kedua* tips saat kegiatan: Amati keseluruhan kelompok (dengan berjalan berkeliling secara periodik). Catat hal-hal yang perlu mendapat perhatian. Beri bantuan/penjelasan jika diperlukan (terutama pada kelompok pakar) dengan memberi kesempatan anggota kelompok terlebih dahulu. *Langkah ketiga* akhir kegiatan: Beri umpan balik baik terkait materi maupun proses diskusi. Lakukan kuis atau evaluasi singkat tentang materi yang telah didiskusikan selama proses pelaksanaan jigsaw.

6. Model Penelitian Jurisprudensial

Model penelitian jurisprudensial ini dikembangkan oleh Donald Oliver dan James P. Shaver. Model penelitian jurisprudensial ini berbeda dari model pembelajaran lainnya. Dasar pemikiran dari model pembelajaran jurisprudensial ialah konsepsi tentang masyarakat yang memiliki pandangan dan prioritas yang berbeda mengenai nilai sosial yang secara hukum saling bertentangan satu dengan lainnya (Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra, 1997). Dalam hal ini, peserta didik, melalui interaksi di dalam diskusi, dituntut untuk bisa memikirkan atau menganalisis dan mencari jalan untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang berkenaan dengan konsep keadilan dan hak azasi manusia.

Tujuan model jurisprudensial menurut Joyce dan Weil (1980) didesain untuk membelajarkan mengenai kerangka hukum sebagai referensi untuk memikirkan dan memecahkan masalah-masalah sosial. Untuk memecahkan masalah yang kontroversial dalam konteks sosial yang produktif, para peserta didik perlu mempunyai kemampuan untuk dapat berbicara kepada orang lain dan berhasil dengan baik melakukan kesepakatan dengan orang lain. Peserta didik harus mampu menganalisis secara cerdas dan mengambil contoh masalah sosial yang paling tepat, yang pada hakekatnya berkenaan dengan konsep keadilan dan hak azasi manusia yang memang menjadi inti kehidupan demokrasi. Model jurisprudensial diharapkan mampu memecahkan permasalahan tersebut berdasarkan

kerjasama melalui proses interaksi sosial. Model ini juga dapat melatih peserta didik untuk dapat menerima atau menghargai sikap orang lain terhadap suatu masalah yang mungkin bertentangan dengan sikap yang ada pada dirinya. Atau sebaliknya ia bahkan menerima atau mengakui kebenaran sikap yang diambil orang lain terhadap suatu masalah yang mungkin bertentangan dengan sikap yang ada pada dirinya.

Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra (1997) menyebutkan tiga asumsi tentang kemampuan yang diperlukan dalam proses jurisprudensial, yaitu: (a) mengenal dengan baik nilai yang berlaku dalam sistem hukum dan politik yang ada di lingkungan negaranya, (b) memiliki seperangkat keterampilan untuk dapat digunakan dalam menjernihkan dan memecahkan masalah nilai, dan (c) menguasai atau memiliki pengetahuan tentang masalah politik yang bersifat kontemporer yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan negaranya.

Adapun bidang kajian model penelitian juris prudensial ini sangat tepat digunakan konflik ras dan etnis, konflik ideologi atau keagamaan, konflik antar golongan ekonomi, kesehatan, pendidikan, dan kesejahteraan serta keamanan nasional. Lingkungan dan tingkat kerumitan dari masing-masing bidang kajian tersebut harus disesuaikan dengan tingkat usia dan lingkungan belajar (Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, Sekolah Menengah Umum, dan Perguruan Tinggi).

Dalam proses jurisprudensial, Joyce dan Weil (1980) menyebutkan enam fase yang dilalui. Keenam fase tersebut, berikut ini:

- a. Mengorientasi Kasus
 - 1) Guru memperkenalkan bahan-bahan
 - 2) Guru meninjau data yang tersedia
- b. Mengidentifikasi Isu atau Kasus
 - 1) Peserta didik mensintesisakan fakta-fakta ke dalam isu yang dihadapi
 - 2) Peserta didik memilih salah satu isu untuk didiskusikan
 - 3) Peserta didik mengidentifikasi nilai-nilai dan konflik nilai tentang isu tersebut
 - 4) Peserta didik mengenali fakta yang melatarbelakangi isu dan pertanyaan yang didefinisikan
- c. Menetapkan Posisi

Peserta didik menimbang-nimbang posisi atau kedudukannya, kemudian menyatakan kedudukannya dalam konflik nilai dan dalam hubungannya dengan konsekuensi kedudukan itu
- d. Mengeksplorasi Contoh-contoh dan Pola Argumentasi
 - 1) Peserta didik menetapkan titik tempat terlihat adanya kerusakan nilai atas dasar data yang diperoleh
 - 2) Peserta didik membuktikan konsekuensi yang diinginkan dan tidak diinginkan dari posisi yang dipilih

- 3) Peserta didik menjernihkan konflik nilai dengan melakukan proses analogi
 - 4) Peserta didik menetapkan prioritas dengan cara membandingkan nilai yang satu dengan yang lain dan mendemonstrasikan kekurangannya bila memiliki salah satu nilai
- e. Menjernihkan dan Menguji Posisi
- 1) Peserta didik menyatakan posisinya dan memberikan rasional mengenai posisinya itu, dan kemudian menguji sejumlah situasi yang serupa
 - 2) Peserta didik meluruskan posisinya
- f. Mengetes Asumsi Faktual yang Melatarbelakangi Posisi yang Diluluskannya
- 1) Peserta didik mengidentifikasi asumsi faktual dan menetapkan sesuai tidaknya
 - 2) Peserta didik menetapkan konsekuensi yang diperkirakan dan menguji kesahihan faktual dari konsekuensi itu

Model jurisprudensial ini dapat mendidik kapasitas peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah sosial dan memotivasi hasrat mereka untuk melakukan tindakan sosial yang positif. Pada akhirnya, model ini dapat menyuburkan nilai-nilai pluralisme dan sikap hormat pada pandangan dan pendapat orang lain. Proses pelaksanaan model pembelajaran jurisprudensial ini tidak bersifat evaluatif dan tidak bermakna menyetujui atau tidak menyetujui reaksi komentar peserta didik. Seorang guru harus

menguasai materi yang menjadi isu dalam pembahasan jurisprudensial.

Dalam menerapkan model penelitian jurisprudensial, memerlukan sistem pendukung utama yaitu sumber-sumber berupa dokumen yang relevan dengan masalah yang akan dikaji. Sebaiknya sumber-sumber yang dipublikasikan secara resmi mengenai kasus-kasus yang aktual di dalam masyarakat. Guru dapat mengembangkan dengan cara merangkum informasi mengenai kasus-kasus dari berbagai sumber informasi yang sangat langka atau yang memang sukar diperoleh oleh peserta didik. Informasi mengenai kasus-kasus tersebut dipecahkan bersama melalui proses jurisprudensial dari tahap awal sampai tahap selanjutnya. Perlu diperhatikan bahwa kasus-kasus yang akan dibahas haruslah merupakan catatan mengenai situasi-situasi yang nyata, yang terjadi di masyarakat.

7. Model Simulasi Sosial (*Social Simulation*)

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* memiliki arti tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Aportadera, Arturo D., *et al.* (1991) mengartikan simulasi sebagai wakil dari keadaan yang sebenarnya. Sedangkan Simulasi, menurut Toeti Soekamto, I. G. A. K. Wardani dan Udin Sarifudin Winataputra (1992), adalah suatu proses belajar atau latihan dalam situasi buatan. Sebagai contoh, dalam suatu latihan membelajarkan, peserta didik (dilibatkan) sebagai guru dan juga sebagai murid.

Simulasi dalam model pembelajaran dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura ataupun melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peran mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Toeti Soekamto dan Udin Sarifudin Winataputra (1997) menyebutkan 4 ciri-ciri simulasi sosial yaitu sebagai berikut:

- a. Jumlah anggota kelompok fleksibel;
- b. Waktu pertemuan bervariasi sesuai dengan lama pertemuan yang tersedia;
- c. Para peserta dihadapkan pada model kehidupan nyata; dan
- d. Para peserta diminta mengandaikan peran tertentu dan bertindak sesuai dengan aturan tertentu.

Model simulasi didisain untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman berbagai proses sosial dan realitas sosial, mempelajari reaksi-reaksi mereka sendiri terhadap berbagai proses tersebut, dan memperoleh konsep-konsep tertentu dan kemampuan membuat keputusan. Melalui simulasi, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan konsep-konsep dan keterampilan yang diperlukan pada suatu penampilan dalam bidang-bidang tertentu.

Secara rinci, simulasi sebagai model pembelajaran bertujuan untuk:

- a. Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari;
- b. Melatih peserta didik dalam memecahkan masalah;
- c. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip;
- d. Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya;
- e. Memberi motivasi belajar kepada peserta didik;
- f. Menumbuhkan daya kreatif peserta didik;
- g. Melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi;
- h. Melatih peserta didik untuk menjalin kerjasama dalam situasi kelompok.

Joyce dan Weil (1992) mengemukakan empat tahap atau fase model simulasi sosial, berikut ini:

- a. Orientasi
 - 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi
 - 2) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan
 - 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi
- b. Latihan Bagi Peserta
 - 1) Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai
 - 2) Menugasi para pemeran dalam simulasi

- 3) Mencoba secara singkat suatu episode
- c. Proses Simulasi
 - 1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut
 - 2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performansi pemeran
 - 3) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional
 - 4) Melanjutkan permainan (simulasi)
- d. Pemantapan
 - 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi
 - 2) Memberi ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta
 - 3) Menganalisis proses
 - 4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata
 - 5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran
 - 6) Menilai dan merancang kembali simulasi

Model simulasi termasuk model yang terstruktur. Dengan simulasi, proses pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit daripada yang tampak di dunia nyata, sehingga peserta didik bisa dengan mudah menguasai *skill* tertentu. Dalam simulasi, guru sengaja memilih jenis kegiatan dan mengatur peserta didik, dengan cara merancang kegiatan yang utuh dan padat mengenai suatu proses. Kerjasama antar peserta dalam simulasi sangat diperhatikan. Keberhasilan dari model ini tergantung pada kerjasama dan kemauan peserta didik untuk bersungguh-sungguh

melaksanakan aktivitas ini. Kerjasama dan sumbangan pikiran dari peserta didik dimaksudkan sebagai evaluasi oleh guru. Sistem sosial kawan sebaya hendaknya tidak bersifat mengancam, tetapi mengarah pada kerjasama, yaitu kerjasama yang bersifat membangun. Peran guru adalah sebagai fasilitator atau pemberi kemudahan. Dengan simulasi, guru harus bersikap tidak evaluatif tapi bersikap mendukung. Dalam seluruh proses simulasi, guru bertugas dan bertanggung jawab atas terpeliharanya suasana belajar dengan cara menunjukkan sikap yang mendukung dan tidak bersifat menilai. Adapun sarana pendukung pelaksanaan simulasi ini bervariasi, mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai dengan yang paling kompleks dan mahal, tergantung simulasi mana yang akan digunakan, yang tentunya harus disesuaikan dengan tujuan diadakannya simulasi. Misalnya, bila sarana yang digunakan berupa simulator elektronik, maka simulator ini tentu memerlukan biaya yang besar. Namun bila sarana yang diperlukan itu hanyalah kartu gambar, hal ini tentu sangat murah. Dengan demikian, simulasi dapat dipilih baik dengan sarana yang mahal maupun sarana yang murah tergantung kebutuhan atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kesuksesan dalam simulasi ditentukan oleh kerjasama dan kemauan untuk berpartisipasi dalam diri peserta didik. Dengan bekerjasama, peserta didik bisa saling *sharing* ide, saling mengevaluasi dengan teman-temannya, dan tidak hanya bergantung pada evaluasi guru.

8. Model Pembelajaran Pemecahan Masalah (Pemas)

Model Pembelajaran pemecahan masalah (pemas) ini dikembangkan oleh Nana Sudjana dan Wari Suwariyah. Model pembelajaran pemecahan masalah merupakan model pembelajaran yang mengandung aktivitas belajar peserta didik cukup tinggi. Model ini tepat digunakan untuk membelajarkan konsep dan prinsip. Aktivitas mental yang dapat dijangkau melalui model ini antara lain ialah mengingat, mengenal, menjelaskan, membedakan, menyimpulkan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, menilai, dan meramalkan (Nana Sudjana dan Wari Suwariyah, 1991). Nasution (2000) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk menemukan jawabannya tanpa bantuan khusus. Selain itu, pemecahan masalah dapat diartikan sebagai suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat sehingga dapat diambil simpulan yang tepat dan cermat.

Kemampuan memecahkan masalah harus ditunjang oleh kemampuan penalaran, yakni kemampuan melihat hubungan sebab akibat. Kemampuan penalaran memerlukan upaya peningkatan kemampuan dalam mengamati, bertanya, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan. Pemikiran terarah pada hal-hal yang bertalian dengan upaya mencari jawaban terhadap persoalan yang dihadapi. Upaya ini memerlukan pemikiran kreatif dan kemampuan

menjajaki bidang-bidang baru serta menghasilkan temuan-temuan baru.

Model pemecahan masalah dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam memecahkan masalah dalam kelompok. Aktivitas peserta didik dimulai dengan mengidentifikasi masalah, kemudian mencari alternatif yang paling tepat sebagai jawaban terhadap masalah tersebut. Pengidentifikasian masalah adalah menemukan persoalan dari konsep-konsep bahan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, kemudian merumuskannya dalam bentuk pertanyaan. Alternatif pemecahan masalah adalah mengkaji jawaban pertanyaan, dari berbagai sumber yaitu buku pelajaran, pengalaman, fakta yang ada, dan sumber lainnya. Penilaian alternatif pemecahan masalah artinya mempertimbangkan jawaban mana yang paling tepat di antara alternatif yang ada. Penarikan simpulan artinya merumuskan jawaban masalah yang telah dipilih berdasarkan penilaian setiap alternatif.

Adapun tahapan atau prosedur penggunaan model pemecahan masalah menurut Nana Sudjana dan Wuri Suwariyah (1991) adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pra Instruksional

Tahap ini dimaksudkan untuk mengondisikan kesiapan belajar dan memotivasi belajar. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan memberitahukan tujuan pembelajaran dan bahan pembelajaran (pokok-pokoknya), serta informasi kegiatan belajar, yakni tugas individual dan tugas diskusi kelompok.

b. Kegiatan Instruksional

Dalam kegiatan instruksional meliputi langkah-langkah berikut ini:

- 1) Guru menyediakan informasi bahan pelajaran yakni pembahasan konsep-konsep bahan pelajaran yang disertai alat peraga dan contoh-contohnya. Setelah itu, tanya jawab dilakukan dengan peserta didik mengenai bahan pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. Selanjutnya, dari konsep dan prinsip yang terkandung dalam bahan pelajaran, guru merumuskan beberapa masalah untuk dipecahkan oleh peserta didik. Masalah yang diajukan adalah masalah yang problematis, yakni pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana?
- 2) Setiap peserta didik harus memilih salah satu masalah yang paling menarik perhatiannya. Kemudian, peserta didik diminta mencari jawaban bagi masalah yang dipilihnya. Guru menyiapkan bahan-bahan sebagai sumber bagi peserta didik dalam mengidentifikasi pemecahan masalahnya. Sumber bisa berupa buku, data atau keterangan, grafik, bagan dan sumber lain yang relevan. Guru memberikan waktu yang cukup kepada setiap peserta didik agar mereka menemukan jawabannya.
- 3) Peserta didik memilih masalah yang sama kemudian dihimpun dalam satu kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5-6 orang. Setiap kelompok kemudian mendiskusikan pemecahan masalah berdasarkan jawaban yang telah disusun oleh setiap peserta didik

pada langkah (2). Dalam diskusi, kelompok menilai dan mengkaji jawaban masalah yang diajukan oleh setiap anggotanya. Guru memantau kegiatan diskusi kelompok. Guru memberikan waktu yang cukup agar kelompok menghasilkan jawaban masalah yang disepakati oleh semua anggota kelompoknya.

- 4) Setiap kelompok harus menyajikan atau membacakan hasil diskusinya di depan kelas untuk ditanggapi oleh kelompok atau peserta didik lainnya. Laporan kelompok dipimpin dan diatur oleh guru. Jika ada pertanyaan dari peserta didik, kelompok yang melaporkan hasil diskusinya harus menjawab dan menjelaskannya. Guru menilai proses atau kegiatan kelompok dalam menyajikan hasil diskusinya.
- 5) Setelah semua kelompok selesai membacakan atau menyajikan hasil-hasil diskusinya, guru dan peserta didik mengambil simpulan tentang jawaban pemecahan masalah. Pokok-pokok dari simpulan ini dituliskan oleh guru di papan tulis agar dapat dicatat oleh peserta didik. Guru menyediakan waktu untuk tanya jawab jika ada hal-hal yang belum jelas atau belum dipahami peserta didik.

c. Kegiatan Evaluasi

Melalui pengamatan atau observasi, guru menilai kegiatan belajar peserta didik, baik kegiatan individual maupun diskusi kelompok. Untuk menilai hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, guru mengajukan pertanyaan lisan atau tulisan mengenai bahan pelajaran yang telah dipelajari oleh peserta didik.

d. Kegiatan Tindak Lanjut

Dari hasil evaluasi, guru menentukan kegiatan belajar tindak lanjut, baik bagi peserta didik yang belum berhasil menguasai bahan pelajaran, termasuk jawaban pemecahan masalah, maupun bagi yang sudah berhasil. Bentuk kegiatan belajar tindak lanjut, misalnya memberikan tugas pekerjaan rumah seperti soal-soal latihan pemecahan masalah, membuat laporan atau karangan, merangkum isi buku, mengamati gejala yang ada di sekitar tempat tinggalnya, melakukan percobaan, dan bentuk kegiatan belajar lain yang relevan dengan bahan pelajaran.

Proses pembelajaran model ini, menurut Nana Sudjana dan Wari Suwariyah (1991), dapat dilaksanakan apabila terpenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

a. Prasyarat dari Guru

- 1) Guru harus menguasai bahan pelajaran, terutama konsep dan prinsip yang terdapat dalam bahan pelajaran. Aplikasi setiap konsep dan atau prinsip harus dijelaskan kepada peserta didik, baik contohnya maupun proses kerjanya.
- 2) Guru harus terampil merumuskan masalah yang diangkat dari konsep dan atau prinsip yang terdapat dalam bahan pelajaran. Permasalahan bisa dalam bentuk penggunaan konsep atau prinsip, sebab-sebab terjadinya konsep atau prinsip, pentingnya konsep atau prinsip, peran dan manfaat

konsep atau prinsip, dan aspek lain yang problematis.

- 3) Guru mampu memimpin kelas, terutama dalam memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri dan belajar kelompok, memantau kegiatan belajar kelompok, memberi bantuan belajar, menyajikan sumber belajar yang diperlukan oleh peserta didik, dan mengatur waktu.
- 4) Guru mempunyai wawasan yang luas mengenai berbagai gejala, data, permasalahan yang berkenaan dengan konsep dan prinsip, dan prinsip yang terdapat dalam bidang studi yang diajarkannya.

b. Sarana dan Suasana Belajar

- 1) Sumber belajar seperti buku bacaan, media, dan alat bantu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam mengidentifikasi jawaban masalah telah tersedia.
- 2) Peserta didik diberi kebebasan dalam kegiatan belajarnya tanpa ada paksaan dari guru. misalnya dalam memilih masalahnya, menentukan kelompoknya, prosedur kerja dalam kelompok, dan dalam hal lain yang berkenaan dengan kegiatan belajarnya.
- 3) Kelas jangan terlalu besar Artinya, jumlah peserta didik dalam satu kelas sekitar 40 orang.
- 4) Tersedia waktu yang cukup.

c. Bahan Pembelajaran

- 1) Bahan pembelajaran bersifat konsep dan atau prinsip agar dapat mengangkat permasalahan yang problematis.
- 2) Permasalahan yang akan diajukan kepada peserta didik telah dipersiapkan oleh guru sebelumnya termasuk rambu-rambu jawaban pemecahannya.
- 3) Permasalahan yang akan diajukan jangan terlalu banyak. Idealnya, ada sekitar 2-3 permasalahan yang diangkat dari konsep dan atau prinsip yang sangat utama (esensial).
- 4) Konsep dan prinsip yang kemudian diangkat menjadi permasalahan sebaiknya dapat dipelajari oleh peserta didik dalam sumber-sumber yang tersedia. Artinya, terdapat bahan atau sumber bagi peserta didik dalam mempelajari konsep dan prinsip termasuk permasalahannya.
- 5) Simpulan bahan pelajaran harus sudah disiapkan oleh guru sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

d. Penilaian

- 1) Perlu disiapkan format penilaian diskusi kelompok, dan laporan hasil diskusi kelompok.
- 2) Perlu disiapkan rambu-rambu jawaban pemecahan masalah agar hasil diskusi kelompok dapat dinilai oleh guru dengan cepat dan tepat.
- 3) Tugas-tugas yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai tindak lanjut proses pembelajaran harus sudah dipersiapkan sebelumnya oleh guru.

- 4) Soal-soal yang akan diajukan sebagai alat untuk menilai hasil belajar peserta didik dibuat oleh guru dan dimuat dalam satuan pelajaran sehingga tinggal diajukan kepada peserta didik. Kunci jawabannya juga perlu disiapkan.

9. Model Latihan Penelitian (*Inquiry Training Model*)

Model latihan penelitian (*Inquiry Training model*) dikembangkan oleh Richard Suchman. Suchman meyakini bahwa anak-anak merupakan individu yang penuh rasa ingin tahu akan segala sesuatu. Model latihan penelitian dirancang untuk mengajak peserta didik secara langsung ke dalam proses ilmiah melalui latihan-latihan meringkaskan proses ilmiah itu ke dalam waktu yang relatif singkat. Pembelajaran inkuiri memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bereksplorasi dengan baik.

Model latihan penelitian adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir intelektual dan keterampilan lainnya. Seperti mengajukan pertanyaan dan keterampilan menemukan jawaban yang berawal dari keingintahuan mereka.

Pengembangan model ini menyajikan kepada peserta didik suatu sikap bahwa pengetahuan itu bersifat tentatif. Artinya, selalu terbuka untuk dikaji secara terus menerus. Dengan model latihan penelitian akan membawa pikiran peserta didik untuk melakukan eksperimen dan mengumpulkan data. Dengan demikian berarti peserta didik telah terpancing untuk

mengeluarkan ide-ide ketika guru mengajukan suatu masalah.

Model latihan penelitian memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu:

- a. Menghadapkan masalah (menjelaskan prosedur penelitian, menyajikan situasi yang saling bertentangan);
- b. Menemukan masalah (memeriksa hakikat obyek dan kondisi yang dihadapi, memeriksa tampilnya masalah);
- c. Mengkaji data dan eksperimentasi (mengisolasi variabel yang sesuai, merumuskan hipotesis);
- d. Mengorganisasikan, merumuskan, dan menjelaskan; dan
- e. Menganalisis proses penelitian untuk memperoleh prosedur yang lebih efektif.

10. Model Pembelajaran Komunikasi Interaktif

Model komunikasi interaktif merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang dirancang dan dikembangkan oleh Abdullah Abu Bakar (M. Sobry, 2002). Model pembelajaran komunikasi interaktif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan interaksi yang baik dengan peserta didik dan untuk menghindari dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Model komunikasi interaktif merupakan suatu model pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk menganalisis suatu pertanyaan atau permasalahan untuk dibahas atau dicari jalan penyelesaiannya melalui dialog interaktif.

Prosesnya ialah, setelah menjelaskan materi, guru menarik suatu pertanyaan dalam bentuk gambar yang bisa ditampilkan dengan menggunakan media OHP atau proyektor. Peserta didik ditugasi untuk menjawab di depan kelas dan diadakan dialog langsung bersama pengamat (peserta didik lain). Dialog dilakukan untuk mengkaji jawaban pertanyaan yang telah diajukan oleh guru guna untuk menemukan jawaban yang paling tepat.

Tujuan utama model komunikasi interaktif adalah untuk menciptakan interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik, serta untuk menghindari dominasi guru dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan model pembelajaran komunikasi interaktif juga untuk menguatkan mental peserta didik agar dapat tampil di depan umum guna mengurangi atau menghilangkan sifat malu, melatih peserta didik untuk mengemukakan atau mengutarakan pendapatnya dalam berkomunikasi dengan teman atau dengan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran komunikasi interaktif sangat cocok untuk membelajarkan mata pelajaran yang bersifat aplikatif (berupa teori dan praktek), seperti dalam membelajarkan mata kuliah teknik berpidato/retorika. M. Sobry (2002), menjelaskan bahwa model komunikasi interaktif sangat baik untuk melatih mental peserta didik dan menghindari demam panggung.

Adapun tahapan penggunaan model komunikasi interaktif, berikut ini:

a. Kegiatan Pra Instruksional

Pada tahap pra instruksional, guru memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik, selanjutnya guru berupaya membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran pertemuan sebelumnya.

b. Kegiatan Instruksional

Beberapa langkah atau tahapan yang harus ditempuh oleh guru dalam pelaksanaan model komunikasi interaktif ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menginformasikan judul materi pelajaran yang akan dibahas. Topik pembahasan dapat ditulis oleh guru di papan tulis atau dapat juga ditampilkan dengan menggunakan OHP/proyektor.
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran secara global (intinya saja). Materi bisa disajikan dengan menggunakan media OHP/proyektor maupun media lain, seperti gambar, foto, poster, atau kartun dan lain-lain. Saat menjelaskan materi, guru bisa menyelingi dengan humor (cerita lucu) dan menampilkan gambar-gambar karikatur pada OHP guna membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- 3) Guru membagikan sobekan kertas pada peserta didik. Masing-masing peserta didik diberi satu sobekan kertas.

- 4) Guru mengajukan pertanyaan atau permasalahan kepada peserta didik. Pertanyaan atau permasalahan bisa dalam bentuk pertanyaan lisan dan bisa juga pertanyaan dalam bentuk gambar dengan maksud untuk menganalisis maksud dari pertanyaan atau gambar tersebut. Untuk pertanyaan dalam bentuk gambar dapat dibuat pada kertas transparansi dan ditayangkan dengan menggunakan OHP, poster, atau proyektor. Peserta didik ditugasi untuk menjawab pertanyaan lisan atau pertanyaan dalam bentuk gambar pada sobekan kertas yang telah dibagikan oleh guru.
- 5) Guru meminta kepada peserta didik untuk mengumpulkan hasil analisisnya yang telah ditulis pada sobekan kertas dengan menyertakan nama serta nomor induk peserta didik. Hasil analisis yang telah ditulis pada sobekan kertas tersebut harus dibawa sendiri oleh masing-masing peserta didik ke hadapan guru (tidak boleh diwakili).
- 6) Peserta didik harus menyajikan atau membacakan hasil analisisnya di depan kelas (di atas podium) untuk ditanggapi oleh peserta didik yang lain. Setelah menyajikan hasil analisis, sebelum kembali ketempat duduk semula, terlebih dahulu diadakan dialog interaktif bersama rekan peserta didik yang lain untuk mengkaji ketepatan hasil analisis. Peserta didik yang maju untuk membaca dan mempertahankan hasil analisisnya dalam satu kali pertemuan terdiri atas 4-5 orang peserta didik atau dapat disesuaikan dengan waktu yang tersedia. Peserta didik yang maju

dipilih oleh guru secara acak. Dari keseluruhan peserta didik, masing-masing ada perwakilan dari pihak peserta didik putra dan peserta didik putri. Dalam mempresentasikan hasil analisisnya, peserta didik ditugasi untuk maju ke depan kelas satu persatu. Setelah peserta didik pertama selesai membaca dan mempertahankan hasil analisis, kemudian dilanjutkan dengan peserta didik berikutnya melanjutkan hingga selesai.

- 7) Guru memberi masukan seputar komunikasi interaktif yang telah dilaksanakan dan, bersama peserta didik, menyimpulkan hasil analisis pertanyaan atau permasalahan.

c. Kegiatan Evaluasi

Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, guru terlebih dahulu mengajukan pertanyaan lisan kepada peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari oleh peserta didik. Guru menilai kegiatan belajar peserta didik berupa interaksi saat mengadakan komunikasi interaktif.

d. Kegiatan Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru dapat memberi tugas atau pekerjaan rumah untuk mencari atau membuat gambar karikatur dan menganalisis maksud gambar tersebut. Gambar karikatur yang akan dianalisis harus ada hubungan dengan topik materi pelajaran yang telah dibahas.

Beberapa prasyarat yang perlu diperhatikan agar model komunikasi interaktif dapat terlaksana dengan baik, berikut ini:

a. Prasyarat dari Guru

- 1) Guru harus menguasai materi pelajaran.
- 2) Guru harus terampil merumuskan pertanyaan atau permasalahan, dan memiliki kemampuan atau seni memilih atau membuat pertanyaan dalam bentuk gambar.
- 3) Guru dapat memimpin kelas, memberi bantuan belajar, mengatur waktu dan suasana kelas.

b. Sarana dan Suasana Belajar

- 1) Tersedia alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi maupun dalam menayangkan pertanyaan gambar yang akan dianalisis oleh peserta didik.
- 2) peserta didik diberi kebebasan untuk mengemukakan pendapat saat mengadakan komunikasi interaktif.
- 3) Tersedia waktu yang cukup.

c. Bahan Pelajaran

- 1) Permasalahan atau pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta didik sudah dipersiapkan sebelumnya oleh guru di rumah.
- 2) Permasalahan atau pertanyaan yang akan diajukan harus berhubungan dengan materi pelajaran yang akan dibahas.

- 3) Guru harus sudah menyiapkan simpulan pertanyaan atau permasalahan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

d. Penilaian

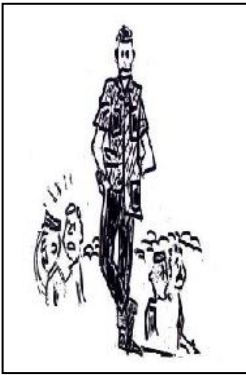
- 1) Semua tugas yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai kegiatan tindak lanjut harus sudah dipersiapkan oleh guru sebelumnya, agar guru tidak lama memikirkan pertanyaan apa yang akan diajukan kepada peserta didik. Tugas yang diberikan oleh guru harus dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.
- 2) Guru perlu menyiapkan format penilaian peserta didik. Guru menilai interaksi (keaktifan) peserta didik pada saat melaksanakan komunikasi interaktif.
- 3) Guru menilai kemampuan peserta didik dalam berargumen, baik ketika mempresentasikan hasil analisisnya terhadap pertanyaan atau permasalahan yang diajukan oleh guru maupun kemampuan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peserta didik yang lain pada saat berlangsung kegiatan komunikasi interaktif.

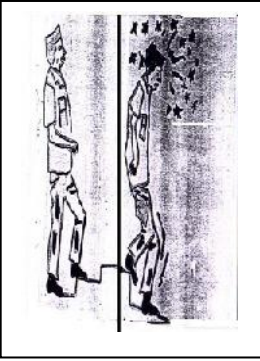
Contoh-contoh pertanyaan atau permasalahan yang dapat diajukan oleh guru dalam pelaksanaan model pembelajaran komunikasi interaktif, sebagaimana yang dikutip dari hasil penelitian tesis yang berjudul "MODEL PEMBELAJARAN INTERAKSI SOSIAL PADA MATA KULIAH TEKNIK BERPIDATO SEBAGAI

UPAYA MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN (Studi Deskriptif di Fakultas Dakwah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)” (M. Sobry, 2002). Contoh-contoh pertanyaan berikut diajukan pada saat membelajarkan mata kuliah Teknik Berpidato (Retorika). Contoh Pertanyaan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel: Pertanyaan atau Permasalahan yang diajukan oleh Guru dalam Komunikasi Interaktif

No	Materi Pembahasan	Pertanyaan/Permasalahan
A	B	C
1	Pengertian Retorika dan Manfaat Memelajarinya	1 PIDATO  Coba saudara analisis apa maksud maksud gambar 1 dan 2, kaitkan dengan mata kuliah teknik berpidato yang sedang anda pelajari saat ini.

		2  Menyampaikan Pikiran & Perasaan
2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keefektifan Pidato dan Ciri-ciri Pidato yang Baik	Sikap Tidak Simpatik  Dibayar pun Tidak Mau Coba saudara analisis apa maksud gambar tersebut. Apa saja yang dapat saudara pahami dari gambar tersebut, jelaskan!, Kaitkan jawaban saudara dengan topik yang sedang kita bahas.

3	Persiapan Pidato (Persiapan Umum dan Persiapan Khusus)	Persiapan Mutlak  Naik Mimbar Tanpa Persiapan Turun Tanpa Penghargaan Coba saudara analisis apa maksud gambar tersebut. Apa saja yang dapat saudara pahami dari gambar tersebut, jelaskan! Kaitkan jawaban saudara dengan topik yang sedang kita bahas.

11. Model Pembelajaran Berbasis TIK

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis TI

menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui ruang maya dengan menggunakan internet. Hal ini merupakan sebuah revolusi dalam perkembangan teknologi digital yang ditandai dengan terjadinya konvergensi antara teknologi komunikasi, komputer, dan penyiaran (*broadcasting*) menjadi teknologi informasi. Internet menjadi jaringan informasi dan komunikasi global pada masa kini. Istilah yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi.

Pada dasarnya, pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar peserta didik mampu menangkap atau menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Gardner (1983) mengemukakan bahwa kemampuan memproses informasi itu dalam bentuk tujuh kecerdasan, yaitu (a)

logis-matematis, (b) spasial, (c) linguistik, (d) kinestetik-keperagaan, (e) musik, (f) interpersonal, dan (g) intrapersonal. Media yang dapat mengakomodir persyaratan-persyaratan tersebut adalah komputer. Komputer mampu *menyajikan* informasi yang dapat berbentuk video, audio, teks, grafik dan animasi.

Disisi lain, guru memerlukan kemampuan khusus dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis TIK. Selain kemampuan, perlu pula disiapkan perangkat pendukung kegiatan pembelajaran berbasis TIK. Model pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan *e-learning* berakibat pada perubahan budaya belajar dalam kontek pembelajarannya. Setidaknya ada empat unsur penting dalam membangun budaya belajar dengan menggunakan model *e-learning* di institusi pendidikan. *Pertama*, peserta didik dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar peserta didik mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran. *Kedua*, guru mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran. *Ketiga* tersedianya infrastruktur yang memadai dan yang ke *empat* administrator yang kreatif serta penyiapan infrastruktur dalam memfasilitasi pembelajaran.

Langkah-langkah kongkrit yang harus dilalui oleh guru dalam pengembangan bahan pelajaran adalah mengidentifikasi bahan pelajaran yang akan disajikan setiap pertemuan, menyusun kerangka materi pelajaran

yang sesuai dengan tujuan instruksional dan pencapaiannya sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Bahan tersebut selanjutnya dibuat menjadi tampilan yang menarik dalam bentuk *power point* dengan didukung oleh gambar, video dan bahan animasi lainnya, agar peserta didik lebih tertarik dengan materi yang akan dipelajari serta diberikan latihan-latihan sesuai dengan kaedah-kaedah evaluasi pembelajaran sekaligus sebagai bahan evaluasi kemajuan peserta didik. Bahan pengayaan hendaknya diberikan melalui *link* ke situs-situs sumber belajar yang ada di internet agar peserta didik mudah mendapatkannya. Setelah bahan tersebut selesai maka secara teknis guru tinggal mengupload ke situs *e-learning* yang telah dibuat.

Menurut Norton dkk. DePorter dkk. & Fryer (dalam Uwes A. Chaeruman, 2008), secara teoretik, integrasi TIK dalam pembelajaran yang sesungguhnya harus memungkinkan terjadinya proses belajar yang:

- a. *Aktif*. Memungkinkan peserta didik dapat terlibat aktif dengan adanya proses belajar yang menarik dan bermakna.
- b. *Konstruktif*. Memungkinkan peserta didik dapat menggabungkan ide-ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya.
- c. *Kolaboratif*. Memungkinkan peserta didik dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman,

menasehati dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya.

- d. *Antusiastik*. Memungkinkan peserta didik dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- e. *Dialogis*. Memungkinkan proses belajar secara inherent merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana peserta didik memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik di dalam maupun luar sekolah.
- f. *Kontekstual*. Memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna
- g. *Reflektif*. Memungkinkan peserta didik dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri (Jonassen, 1995), dikutip oleh Norton *et al* (2001).
- h. *Multisensory*. Memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar, baik audio, visual, maupun kinestetik (dePorter *et al*, 2000).
- i. *High order thinking skills training*. Memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti problem solving, pengambilan keputusan, dan lain-lain).

Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran, selain menarik minat peserta didik untuk belajar, pemanfaatan TIK juga akan membuat peserta didik senang dan lebih rileks dalam belajar sehingga membuat peserta didik mudah dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

12. Model Tim Peserta Didik Kelompok Prestasi (*Student Teams Achievement Divisions*)

Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Model STAD ini diterapkan untuk mengelompokkan kemampuan yang berbeda sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik secara aktif sehingga diharapkan peserta didik yang pandai akan membantu peserta didik yang kurang pandai. Dalam STAD peserta didik baru mempunyai tanggung jawab secara individu dan secara kelompok sehingga akan memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. Model pembelajaran STAD tidak hanya unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan interaksi antara guru dan peserta didik, meningkatkan kerja sama, kreativitas, berpikir kritis serta ada kemauan membantu teman.

Ada 5 langkah proses pelaksanaan model STAD, berikut ini:

- a. *Penyajian kelas*. Guru menyajikan materi di depan kelas secara klasikal yang difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang akan dibahas saja. Selama presentasi kelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan karena dapat membantu mereka dalam mengerjakan kuis individu yang juga akan menentukan nilai kelompok. Selanjutnya peserta

didik disuruh belajar dalam kelompok kecil untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

- b. *Pembentukan kelompok belajar*. Peserta didik disusun dalam kelompok yang anggotanya heterogen (baik kemampuan akademiknya maupun jenis kelaminnya). Adapun fungsi dari pengelompokan ini adalah untuk mendorong adanya kerjasama kelompok dalam mempelajari materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- c. *Pemberian tes atau kuis*. Setelah belajar kelompok selesai, diadakan tes atau kuis dengan tujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampnan belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik dituntut untuk melakukan yang terbaik sebagai hasil belajar kelompoknya. Selain bertanggungjawab secara individual, peserta didik juga harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan peserta didik nantinya akan memberi sumbangan yang sangat berharga bagi kesuksesan kelompok.
- d. *Pemberian skor peningkatan individu*. Tahap ini dilakukan untuk memberikan kepada peserta didik suatu sasaran yang dapat dicapai jika mereka bekerja keras dan memperlihatkan hasil yang baik dibandingkan dengan hasil sebelumnya.
- e. *Penghargaan kelompok*. Penghargaan kelompok ini diberikan dengan memberikan hadiah sebagai penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Mengenai hadiah apa yang akan diberikan kepada peserta didik, bisa disesuaikan.

Dengan mengikuti kelima tahapan tersebut, diharapkan peserta didik bisa lebih aktif dalam belajar serta tidak muda jenuh.

13. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio

Portofolio sebagai sebuah model pembelajaran, memiliki arti upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka membelajarkan peserta didik dengan cara membahas atau memecahkan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan tema atau materi tertentu, kemudian didokumentasikan secara tertulis dalam bentuk laporan dan dipresentasikan (Fatah Yasin, 2008). Melalui model pembelajaran portofolio ini, selain diupayakan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik, juga dapat mengembangkan kemampuan berpartisipasi secara aktif, serta diiringi suatu sikap tanggung jawab.

Untuk membahas sebuah permasalahan sebagai bagian dari pembahasan materi atau tema, tahapan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran berbasis portofolio ini adalah mengamati, mencatat, mengolah data, menyimpulkan, membuat pertimbangan, membuat keputusan, memilih dan merencanakan tindakan.

Model pembelajaran berbasis portofolio ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Identifikasi berbagai masalah faktual;
- b. Memilih masalah untuk dibahas;
- c. Mengumpulkan dan mengolah data (informasi);
- d. Menyusun dan mengembangkan portofolio;
- e. Menyajikan portofolio;

f. Melakukan refleksi.

Menurut Dasim Budimansyah (2002), model pembelajaran berbasis portofolio memiliki beberapa prinsip dasar, yaitu prinsip belajar siswa/peserta didik aktif, kelompok belajar kooperatif, pembelajaran partisipatorik, dan mengajar yang reaktif. Adapun penjelasannya berikut ini:

a. Prinsip Belajar siswa/peserta didik aktif

Dalam model pembelajaran berbasis portofolio ini, aktifitas peserta didik hampir di seluruh proses pembelajaran, mulai dari fase perencanaan di kelas, kegiatan lapangan, hingga pelaporan. Dalam fase perencanaan aktifitas peserta didik terlihat pada saat mengidentifikasi masalah dengan menggunakan teknik bursa ide. Setiap peserta didik boleh menyampaikan masalah yang menarik baginya. Tentu saja yang berkaitan dengan materi pelajaran. Setelah masalah terkumpul, peserta didik melakukan voting untuk memilih satu masalah untuk kajian kelas.

Pada fase kegiatan lapangan, aktifitas peserta didik lebih tampak. Dengan berbagai teknik (misalnya dengan wawancara, pengamatan, kuesioner, dan lain-lain) mereka mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang menjadi kajian kelas mereka. Untuk melengkapi data dan informasi tersebut, mereka mengambil foto, membuat sketsa, membuat klipping, bahkan ada kalanya mengabadikan peristiwa penting dalam video.

Fase pelaporan, aktifitas mereka terfokus pada pembuatan portofolio kelas. Segala bentuk data dan informasi disusun secara sistematis dan disimpan pada sebuah bundel (portofolio seksi dokumen). Adapun data dan informasi yang paling penting dan menarik ditempelkan pada portofolio seksi penayangan, yaitu papan panel yang terbuat dari kardus bekas atau bahan lain yang tersedia.

b. Kelompok belajar kooperatif

Prinsip belajar kooperatif adalah proses pembelajaran yang berbasis kerjasama. Kerjasama antar peserta didik dan antar komponen lain di sekolah. Termasuk kerja-sama sekolah dengan orang tua peserta didik dan lembaga terkait.

c. Pembelajaran partisipatorik

Model pembelajaran berbasis portofolio juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik. Melalui model ini peserta didik belajar sambil melakoni. Salah satu bentuk pelakonan itu adalah peserta didik belajar hidup berdemokrasi. Sebab tiap langkah dalam model ini memiliki makna yang ada hubungannya dengan praktik hidup berdemokrasi.

d. *Reactive Teaching*

Untuk menerapkan model pembelajaran berbasis portofolio, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi seperti ini akan dapat

tercipta kalau guru dapat meyakinkan peserta didik akan kegunaan materi pelajaran bagi kehidupan nyata. Demikian juga, guru harus dapat menciptakan situasi sehingga materi pelajaran selalu menarik, tidak membosankan. Guru harus memiliki sensitifitas yang tinggi untuk segera mengetahui apakah kegiatan pembelajaran sudah membosankan peserta didik atau tidak. Jika kebosanan terjadi, guru harus segera mencari cara untuk menanggulangnya. Model pembelajaran berbasis portofolio ini mensyaratkan guru yang reaktif. Tidak jarang pada awal pelaksanaan model ini, peserta didik ragu dan bahkan malu untuk mengemukakan pendapat. Hal tersebut terjadi karena secara empirik, potensi dan kemampuan peserta didik bervariasi. Ada peserta didik yang sudah terbiasa mengemukakan pendapat, berdiskusi, bahkan berdebat. Akan tetapi peserta didik lain banyak yang tidak demikian. Dalam keadaan seperti itu guru hendaknya dapat memberikan dorongan dan motivasi.

14. Model Pembelajaran Membuat Pasangan (*Make a Match*)

Model membuat pasangan (*Make a Match*) ini pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran, pada tahun 1994. Model membuat pasangan ini sangat bagus untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan

yang sudah disiapkan. Langkah-langkah penerapannya sebagai berikut:

- a. Siapkan materi yang sudah dipelajari di rumah, dan atau yang sudah pernah dialami sebagai pengalaman;
- b. Buatlah potongan kertas sejumlah peserta didik di kelas, yang berisi tentang pertanyaan dan jawaban;
- c. Potongan kertas yang berisi pertanyaan dibagikan kepada separuh jumlah peserta didik, dan yang berisi jawaban juga sejumlah separuh peserta didik yang hadir;
- d. Peserta didik disuruh mencari pasangan soal dan jawabannya, setelah ketemu suruh mereka duduk berdekatan. Dan mulailah satu persatu membacakan atau mencocokkan soal dan jawabannya, yang lain mendengarkan barangkali ada kekeliruan pasangan;
- e. Guru mengoreksi dengan cara mendengarkan bacaan dan memberi masukan untuk memperbaiki pasangan yang keliru.
- f. Guru memberi motivasi kepada seluruh peserta didik agar lebih giat belajar
- g. Penutup

15. Mencari Informasi (*Information Search*)

Mencari informasi merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses penyampaian pesan pada peserta didik. Model ini digunakan oleh guru dengan maksud meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan baik oleh pendidik maupun peserta didik sendiri, kemudian mencari informasi yang akurat.

Adapun langkah-langkah penerapannya berikut ini:

- a. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab dengan cara mencari informasi dari sumber belajar;
- b. Bagikan pertanyaan tersebut kepada peserta didik untuk dicari jawaban informasinya lewat sumber belajar. Sumber belajar bisa berupa buku teks (koran, majalah, televisi, radio, internet, komputer, dan lain-lain);
- c. Berbagai informasi yang akan dicari sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya. Informasi ini diusahakan berkenaan dengan hal-hal yang berhubungan dengan sikap dan perilaku kehidupan sehari-hari;
- d. Peserta didik disuruh menjawab dengan cara kompetisi, dan saling melengkapi;
- e. Guru memberi tanggapan terhadap jawaban-jawaban peserta didik.

16. Mensortir Kartu (*Card Sort*)

Model mensortir kartu (*Card Sort*) ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran. Tujuan dari model mensortir kartu ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari siswa.

Adapun langkah-langkah penerapannya, berikut ini:

- a. Bagi kelas ke dalam beberapa kelompok

- b. Bagikan kertas plano yang telah diberi tulisan kata kunci atau informasi tertentu atau kategori tertentu secara acak kepada setiap kelompok. Pada tempat yang terpisah, letakkan kartu warna-warni yang berisi jawaban/informasi yang tepat untuk masing-masing kata kunci. buatlah kartu-kartu itu tercampur aduk
- c. Mintalah setiap kelompok mencari kartu yang cocok dengan kata kunci tersebut. Jelaskan kepada setiap kelompok bahwa kegiatan ini merupakan latihan pencocokan
- d. Setelah mereka menemukan kartu yang cocok, mintalah mereka menempelkan ke lembar kata kunci sehingga menjadi sebuah informasi.
- e. Pendidik memberi tanggapan terhadap jawaban peserta didik
- f. Simpulan

Ada beberapa perlengkapan yang harus disiapkan guru sebelum pelaksanaan pembelajaran, di antaranya adalah: potongan kertas karton berbentuk kartu berukuran $\pm 10 \text{ cm} \times 15$ sebanyak jumlah peserta didik di kelas. Alat perekat (berupa isolasi kertas atau lem kertas).

17. Kekuatan Berpasangan (*The Power of Two*)

Model pembelajaran kekuatan berpasangan menekankan pentingnya proses belajar peserta didik di samping hasil belajar yang dicapainya. Proses belajar

yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Model kekuatan berpasangan ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk belajar dengan cara berpasangan, karena hasil belajar berpasangan dua orang memiliki kekuatan yang lebih dibandingkan sendirian. Kekuatan berdua (*the power of two*) adalah kegiatan dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu. Adapun langkah-langkah penerapannya, berikut ini:

- a. Pendidik ajukan satu atau lebih pertanyaan mengenai kasus atau permasalahan yang membutuhkan perenungan dan pemikiran;
- b. Pensisik meminta semua peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara individual;
- c. Setelah semua menjawab, mintalah kepada semua peserta untuk mencari pasangan teman dan saling bertukar pikiran tentang jawabannya masing-masing;
- d. Mintalah masing-masing pasangan untuk membandingkan dengan pasangan lainnya.
- e. Pendidik meminta pasangan tadi untuk membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan dengan memperbaiki respons masing-masing individu.
- f. Ketika semua pasangan selesai menulis jawaban baru, pendidik membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain.
- g. Simpulan

18. Model Pembelajaran Tongkat Berbicara

Tongkat Berbicara termasuk salah satu model pembelajaran. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat. Siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran tongkat berbicara, berikut ini:

- a. Langkah awal, guru menyiapkan sebuah tongkat.
- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca atau mempelajari materi pada buku.
- c. Setelah itu peserta didik diminta untuk menutup buku.
- d. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik. Setelah itu guru memberikan pertanyaan pada peserta didik yang memegang tongkat, dan peserta didik tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai semua peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- e. Guru memberikan simpulan.

19. Model Pembelajaran Matematika Realistik

Sesuai dengan sifat matematika realistik yang berbasis masalah nyata, maka strategi umum pembelajaran meliputi pemberian masalah untuk dipecahkan pebelajar, pemberian kesempatan kepada pebelajar untuk mengkonstruksi sendiri pemecahan

masalah, dan presentasi hasil pemecahan masalah yang diikuti dengan diskusi. Adapun karakteristik pembelajaran matematika realistik adalah sebagai berikut: (a) Menggunakan masalah kontekstual yang realistik; (b) Menggunakan model sebagai jembatan dunia abstrak dan dunia nyata; (c) Menghargai keanekaragaman jawaban peserta didik; (d) Bersifat interaktif; (e) Berkaitan dengan bagian lain dalam matematika, mata pelajaran lain, dan kehidupan nyata.

Ada beberapa prinsip pembelajaran matematika realistik, yaitu: aktivitas konstruktivis, realitas, pemahaman, keterkaitan interkoneksi antar konsep, interaksi, dan bimbingan (dari guru dalam penemuan).

Model pembelajaran matematika realistik dapat diterapkan dengan langkah-langkah berikut ini:

- a. Persiapan
 - 1) Menentukan masalah kontekstual yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan.
 - 2) Mempersiapkan alat peraga yang dibutuhkan.
- b. Pembukaan
 - 1) Memperkenalkan masalah kontekstual kepada peserta didik.
 - 2) Meminta peserta didik menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri.
- c. Proses Pembelajaran
 - 1) Memperhatikan kegiatan peserta didik, baik secara individu ataupun kelompok.
 - 2) Memberi bantuan jika diperlukan.

- 3) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyajikan hasil kerja mereka, dan mengomentari hasil kerja temannya.
- 4) Mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Mengarahkan peserta didik untuk menemukan aturan atau prinsip yang bersifat umum.

d. Penutup

- 1) Mengajak peserta didik menarik simpulan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari.
- 2) Memberi evaluasi berupa soal matematika dan pekerjaan rumah (PR).

20. Model Debat

Model debat merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik. Materi pembelajaran dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok pro dan kelompok kontra. Kelompok pro dan kontra melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan oleh guru.

Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada peserta didik, dan peran peserta didik dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Peran tersebut mungkin bermacam-macam menurut tugas. Misalnya peran pencatat, pembuat simpulan, pengatur materi, atau

fasilitator. Guru juga dapat berperan sebagai pemonitor proses belajar dan selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap peserta didik tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut serta mengevaluasi seberapa efektif peserta didik terlibat dalam prosedur debat.

Adapun langkah-langkah model debat, sebagai berikut:

- a. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok yang satu pro dan yang lain kontra.
- b. Guru membagi tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok di atas.
- c. Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok yang pro untuk berbicara dan ditanggapi oleh kelompok yang kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mengemukakan pendapatnya.
- d. Sementara peserta didik menyampaikan gagasan, guru menulis inti atau ide-ide dari setiap pembicara di papan tulis.
- e. Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkap.
- f. Melalui data-data yang ada di papan, guru mengajak peserta didik membuat simpulan yang mengacu pada topik yang dibahas.

21. Model Bermain dan Musik

Model bermain dan musik ini dikembangkan oleh M. Sobry Sutikno tahun 2012. Model ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik

untuk mempelajari sesuatu sambil mendengar musik dan bermain agar tidak mudah jenuh.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran bermain dan musik, sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa pertanyaan yang terkait dengan materi yang akan dibelajarkan pada peserta didik, sebuah lagu yang disertai dengan perangkatnya (tape/VCD/DVD) dan sebuah benda (pensil/ batu kecil/benda apa saja yang ukurannya kecil) yang akan dipakai sebagai media untuk bermain;
- b. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang model pembelajaran yang akan digunakan disertai dengan penjelasan teknis permainan;
- c. Guru meminta peserta didik untuk membaca buku sesuai dengan tema pembahasan
- d. Setelah peserta didik selesai membaca buku sesuai tema pembahasan, guru mengambil benda (pensil/ batu kecil/benda apa saja) yang telah disiapkan sebelumnya, kemudian memberikan kepada peserta didik pertama, kemudian peserta didik pertama tersebut memberikan kepada peserta didik kedua yang ada di samping sebelah kanan, dan seterusnya secara bergiliran. Pada saat memberikan benda kepada peserta didik pertama dan seterusnya, guru menyetel atau mengiringi dengan irama musik.
- e. Guru kemudian menghentikan musik seketika sesuai dengan keinginan guru. Bagi peserta didik terakhir yang memegang benda, guru langsung memberikan

pertanyaan dan peserta didik tersebut harus menjawabnya.

- f. Setelah peserta didik menjawab, kemudian guru meminta peserta didik lain untuk menanggapi jawaban peserta didik tersebut (terjadi diskusi untuk menemukan jawaban yang paling tepat).
- g. Guru melanjutkan kembali memutar musik dan meminta kepada peserta didik terakhir yang memegang benda agar melanjutkan kembali memberikan kepada rekannya yang ada disebelah kanannya. Kemudian mengulangi kegiatan pada point (e) dan (f). Demikian seterusnya. Selanjutnya guru boleh menghentikan kegiatan jika dianggap cukup.
- h. Guru memberikan komentar terhadap model bermain dan musik yang telah dilakukan peserta didik, lalu memberi penjelasan seputar materi pembelajaran.
- i. Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran.

22. Model Pertunjukan Sulap (*Magic Show*)

Model pertunjukan sulap (*Magic Show*) merupakan model pembelajaran yang dikemas dengan melakukan pertunjukan sulap. Model pertunjukan sulap ini sengaja dikembangkan oleh M. Sobry Sutikno, pada tahun 2011 untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik, maka guru harus terlebih dahulu belajar atau sudah menguasai ilmu sulap.

Untuk melaksanakan model pertunjukan sulap ini, bisa dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut ini:

- a. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru terlebih dahulu mempersiapkan materi pembelajaran dan memilih jenis pertunjukan sulap (*magic show*) yang sesuai;
- b. Pada proses pembelajaran, guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan sebelumnya;
- c. Pada saat menjelaskan materi pembelajaran, guru menyelingi dengan atraksi magic yang sudah dipersiapkan sebelumnya (pertunjukan sulap harus ada kaitannya dengan materi pembelajaran);
- d. Peserta didik diminta untuk memperhatikan pertunjukan sulap. Setelah itu peserta didik diminta untuk memberi komentar tentang makna yang bisa diambil dari sulap yang telah dipertunjukkan oleh guru;
- e. Guru menjelaskan makna pertunjukan sulap dan mengaitkan dengan materi pembelajaran;
- f. Guru mengajukan pertanyaan seputar materi pembelajaran kepada peserta didik;
- g. Peserta didik menjelaskan jawaban pertanyaan guru;
- h. Peserta didik yang lain diminta untuk menanggapi jawaban yang sudah dijawab oleh temannya (terjadi diskusi kelas/saling adu argumen dengan melibatkan peserta didik lain yang ada dalam kelas tersebut);
- i. Guru menjelaskan jawaban pertanyaan yang telah diajukan;
- j. Guru bersama peserta didik menyimpulkan.

Untuk mensukseskan proses pembelajaran melalui menggunakan model pertunjukan sulap (*magic show*) ini, dibutuhkan guru yang aktif dan juga kreatif. Guru harus bisa memposisikan diri pada multi fungsi, baik sebagai perencana, pengatur, pengarah, pemberi contoh, penjelas, pemotivasi, penghibur, maupun sebagai penilai. Guru harus bisa memberikan penghargaan yang pantas, baik secara verbal maupun non verbal kepada setiap usaha positif yang dilakukan peserta didik saat proses pembelajaran. Memperlihatkan perhatian yang besar kepada peserta didik, agar merasa dihargai. Dengan demikian peserta didik bisa lebih semangat dalam belajar.

23. Model “SOBRY”

Model “Sobry” dikembangkan oleh M. Sobry Sutikno, pada tahun 2013. Model sobry adalah singkatan dari “Sampaikan, Organisasikan, Bertanya, Rayakan, dan Yakinkan.” Tujuan penggunaan model sobry adalah untuk mengaktifkan peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan.

Adapun tahapan model “SOBRY” adalah sebagai berikut:

- a. *Sampaikan*. Guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran (inti-intinya saja).
- b. *Organisasikan*. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok (banyak kelompok dan jumlah peserta didik per kelompok disesuaikan saja dengan jumlah peserta didik per kelas dan jumlah

pertanyaan atau permasalahan yang akan diajukan oleh guru.

- c. *Bertanya*. Guru mengajukan pertanyaan atau permasalahan-permasalahan untuk didiskusikan oleh peserta didik di dalam kelompok. Jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang diajukan oleh guru tersebut harus dipresentasikan oleh masing-masing kelompok di depan kelas secara bergantian. Pada saat kelompok pertama mempresentasikan hasil diskusinya, kelompok lain memberikan tanggapan dan komentar (terjadi diskusi kelas).
- d. *Rayakan*. Keberhasilan yang diraih peserta didik sekecil apapun harus diberikan apresiasi oleh guru. Guru harus merayakan atau memberikan penghargaan kepada kelompok-kelompok terbaik. Adapun kriteria kelompok terbaik dilihat dari ketepatan jawaban hasil diskusi kelompok, dan keaktifan seluruh anggota kelompok saat diskusi kelas, dalam menanggapi setiap pertanyaan atau permasalahan-permasalahan yang diajukan oleh kelompok lain. Penghargaan ini tidak hanya diberikan kepada kelompok-kelompok tetapi secara individual juga. Misalnya memberikan penghargaan kepada peserta didik yang paling aktif. Intinya, guru tidak segan-segan mengakui berbagai usaha yang dilakukan oleh peserta didik, sekecil apapun usaha itu. Misalnya dengan memberi tepuk tangan, hadiah, pujian, dan lain-lain.
- e. *Yakinkan*. Setelah semua kelompok selesai presentasi, guru meyakinkan peserta didik dengan memberi

penjelasan jawaban pertanyaan atau permasalahan yang telah diajukan sebelumnya. Sebelum menutup pelajaran, guru terlebih dahulu mengingatkan judul materi pembelajaran pertemuan selanjutnya. Peserta didik diminta untuk mempelajari terlebih dahulu di rumah. Guru bisa menutup pelajaran dengan satu permainan sulap (*magic*) atau permainan-permainan lain agar lebih berkesan, menyenangkan dan menggembirakan. Adapun jenis permainan harus disesuaikan dengan usia dan jenjang pendidikan. Dalam hal ini, yang dituntut adalah kreatifitas dari guru.

Model “SOBRY” ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya sebuah proses mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik, tetapi bagaimana menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi peserta didik dan membangun hubungan emosional yang baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seorang guru tidak hanya memposisikan diri sebagai pentransfer ilmu, tetapi sebagai fasilitator, mediator, dan motivator. Dengan menggunakan model ini, diharapkan minat peserta didik dapat meningkat untuk terus belajar. Guru harus berusaha membuat suasana kelas menyenangkan dengan menunjukkan ekspresi wajah yang ceria dan memberi respon positif atas setiap hal yang dilakukan peserta didik. Guru juga diharapkan kreatif dalam memilih permainan-permainan seperti pertunjukan sulap (*magic show*) atau bentuk-bentuk permainan lain sebagai selingan saat proses

pembelajaran berlangsung dan atau untuk menutup kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran bisa lebih hidup dan menyenangkan. Guru juga harus selalu menanamkan keberanian kepada peserta didik untuk berani mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya. Peserta didik ditanamkan keberaniannya agar tidak takut salah dalam berbicara saat mengajukan pertanyaan, berargumen, maupun saat memberi komentar argumentasi teman saat diskusi kelompok maupun diskusi kelas.

BAGIAN 6

PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

A. Pengertian dan Tujuan PAIKEM

Paikem adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif Efektif dan Menyenangkan. Selanjutnya, paikem dapat didefinisikan sebagai pendekatan membelajarkan yang digunakan bersama model atau metode tertentu dan berbagai media pembelajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa, agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Paikem membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian dan ketajaman pemahaman

dalam mengembangkan sesuatu. Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Minimal ada dua alasan perlunya paikem diterapkan di sekolah/madrasah, yakni: (1) Paikem lebih memungkinkan peserta didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran; dan (2) Paikem lebih memungkinkan guru dan peserta didik berbuat kreatif bersama.

Konsep paikem tersebut sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*, Pasal 19, ayat (1) yang berbunyi: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Berbagai penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa, paikem dikembangkan berdasarkan beberapa peralihan, yaitu: (1) Peralihan dari belajar perorangan ke belajar bersama; (2) Peralihan dari belajar dengan cara menghafal ke belajar untuk memahami; (3) Peralihan dari teori pemindahan pengetahuan ke bentuk interaktif, keterampilan proses dan pemecahan masalah; (4) Peralihan paradigma dari guru mendidik ke peserta didik belajar; (5) Beralihnya bentuk evaluasi tradisional ke bentuk *authentic assessment* seperti portofolio, proyek, laporan peserta didik, atau penampilan peserta didik (Shadiq dalam Setiawan, 2004).

Sudah saatnya guru mencoba mengembangkan profesionalismenya melalui pengembangan model-model pembelajaran yang benar-benar mampu mengaktifkan dan menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan sekaligus menyenangkan. Dengan demikian peserta didik akan merasakan kebermaknaan belajar bagi hidup dan kehidupannya dan akhirnya pembelajaran bermakna akan terwujud.

B. Penjabaran Istilah Paikem

Paikem merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Uraian masing-masing istilah tersebut, berikut ini:

1. Pembelajaran aktif

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan guru. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Menurut Bonwell (1995), pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pendidik melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas;
- b. Peserta didik tidak hanya mendengarkan kuliah secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran;
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran;
- d. Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi;
- e. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Belajar aktif mengandung berbagai kiat yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri peserta didik, dan menggali potensi peserta didik dan guru untuk sama-sama berkembang, dan berbagi pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman. Dalam hal ini, guru harus mampu menciptakan suasana kondusif agar peserta didik aktif bertanya, membangun gagasan, melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan yang berimplikasi terhadap peningkatan penguasaan materi.

2. Pembelajaran inovatif

Yang dimaksud pembelajaran inovatif adalah pembelajaran dengan memperkenalkan sesuatu yang baru atau berbeda, yang belum dialami sebelumnya. Sesuatu yang baru, tidak identik dengan sesuatu yang mahal. Dalam penciptaan pembelajaran inovatif, yang terpenting adalah kemauan guru untuk membuat belajar menjadi menarik untuk diikuti dan menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar. Penggunaan variasi media dan model pembelajaran merupakan kebutuhan dalam membangun proses pembelajaran inovatif.

3. Pembelajaran kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mampu mengeluarkan daya pikir dan daya karsanya untuk menciptakan sesuatu yang berada di luar pemikiran orang kebanyakan. Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk memotivasi kreativitas peserta didik, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu mengembangkan kegiatan yang beragam di dalam dan di luar kelas dan mampu membuat alat bantu (media sederhana) yang dapat dibuat sendiri guru. Demikian pula peserta didik yang kreatif adalah yang mampu merancang sesuatu, menulis dan mengarang,

dan membuat refleksi terhadap kegiatan yang dilakukannya.

4. Pembelajaran efektif

Pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan istilah lain, pembelajaran efektif ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola peserta didik, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola materi pembelajaran, dan mengelola sumber-sumber belajar.

5. Pembelajaran yang menyenangkan

Proses pembelajaran yang baik harus dapat menyenangkan siswa. Adapun pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik, peserta didik merasa nyaman, aman, dan mengasyikkan. Mengasyikkan mengandung unsur *inner motivation* yaitu dorongan untuk selalu ingin tahu dan berusaha mencari tahu. Selain itu pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi positifnya secara optimal. Sesuai dengan pendapat Ausubel bahwa belajar akan bermakna jika peserta didik dapat mengaitkan

konsep yang dipelajari dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitifnya. Pendapat Bruner menyatakan bahwa belajar akan berhasil lebih baik jika selalu dihubungkan dengan kehidupan orang yang sedang belajar. Secara logika dapat dipahami, bahwa manusia pasti akan belajar serius bila yang dipelajari ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan kata-kata atau kalimat yang didengar sudah familiar di telinganya. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan diharapkan ada perbaikan praktik pembelajaran ke arah yang lebih baik. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Karakteristik Paikem

Paikem, dalam pelaksanaannya memiliki empat karakteristik, yaitu: mengalami, interaksi, komunikasi, dan refleksi. Penjelasan keempat karakteristik tersebut sebagai berikut:

1. Mengalami

Proses pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik mengalami secara langsung dengan memanfaatkan banyak indra. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa membelajarkan ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, dan informasi atau situasi baru dengan komponen-

komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep atau fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Agar terjadi belajar yang bermakna, maka guru harus selalu berupaya mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki peserta didik dan membantu memadukannya secara harmonis dengan pengetahuan baru yang akan dibelajarkan. Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan guru menjelaskan. Direktorat Tenaga Kependidikan (2010) memaparkan bahwa kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik mengalami langsung dapat melalui bentuk kegiatan, antara lain: (a) Melakukan pengamatan; (b) Melakukan percobaan; (c) Melakukan penyelidikan; (d) Melakukan wawancara; (e) Peserta didik belajar banyak melalui berbuat; (f) Pengalaman langsung mengaktifkan banyak indera; dan lain-lain.

2. Komunikasi

Dengan proses komunikasi, akan terjalin hubungan yang erat baik antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik. Selain itu melalui komunikasi peserta didik dapat mengungkapkan gagasannya. Bentuk komunikasi menurut Direktorat Tenaga Kependidikan (2010), antara

lain: (a) Mengemukakan pendapat; (b) Presentasi laporan; (c) Memajangkan hasil kerja; (d) Ungkap gagasan; dan lain-lain.

3. Interaksi

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku merupakan upaya yang dilakukan secara sadar berdasarkan pengalaman ketika berinteraksi. Perubahan perilaku peserta didik setelah belajar dipengaruhi oleh kemampuan dan keterampilan guru dalam melakukan interaksi dengan peserta didiknya. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu memilih metode maupun model pembelajaran secara tepat dengan variasi yang disesuaikan. Bentuk Interaksi menurut Direktorat Tenaga Kependidikan (2010) antara lain: (a) Diskusi; (b) Tanya jawab, dan lain-lain.

4. Refleksi

Refleksi adalah berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan dalam hal belajar di masa lalu. Peserta didik mengendapkan apa yang dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Melalui refleksi, peserta didik dapat melakukan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

D. Hal-hal Penting dalam Implementasi Paikem

Muhibbin Syah dan Kariadinata (2009) menjelaskan bahwa dalam melaksanakan paikem, guru perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu: (1) Memahami sifat yang dimiliki peserta didik; (2) Memahami perkembangan kecerdasan peserta didik; (3) Mengenal peserta didik secara perorangan; (4) Memanfaatkan perilaku peserta didik dalam pengorganisasian belajar; (5) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah; (6) Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik; (7) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar; (8) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar; (9) Membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental. Penjelasan sembilan hal tersebut, sebagai berikut:

1. Memahami sifat yang dimiliki peserta didik

Menurut Muhibbin Syah dan Kariadinata (2009), pada dasarnya anak memiliki imajinasi dan sifat ingin tahu. Semua anak terlahir membawa dua potensi ini. Keduanya merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap atau pikiran kritis dan kreatif. Oleh karenanya, kegiatan pembelajaran perlu dijadikan lahan yang diolah agar menjadi tempat yang subur bagi perkembangan kedua potensi anugerah Tuhan itu. Suasana pembelajaran yang diiringi dengan pujian guru terhadap hasil karya peserta didik, yang disertai pertanyaan guru yang menantang dan dorongan agar peserta didik

melakukan percobaan, merupakan pembelajaran yang baik untuk mengembangkan potensi peserta didik.

2. Memahami perkembangan kecerdasan peserta didik

Menurut Jean Piaget dalam Syah (2008), perkembangan kecerdasan akal atau perkembangan kognitif manusia berlangsung dalam empat tahap, yakni: *Sensory-motor* (Sensori-motor/0-2 tahun) *Pre-operational* (Pra-operasional/2-7 tahun) *Concrete-operational* (Konkret-operasional/7-11tahun) *Formal-operational* (Formal-operasional /11 tahun ke atas).

3. Mengenal peserta didik secara perorangan

Para peserta didik berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Dalam paikem, perbedaan individual perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua peserta didik dalam kelas tidak selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya. Peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah dengan cara "tutor sebaya". Dengan mengenal kemampuan peserta didik, seumpama apabila ia mendapat kesulitan, maka dapat dibantu sehingga belajar peserta didik tersebut menjadi optimal.

4. Memanfaatkan perilaku peserta didik dalam pengorganisasian belajar

Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, peserta didik dapat bekerja berpasangan atau berkelompok. Berdasarkan pengalaman, peserta didik akan menyelesaikan tugas dengan baik apabila mereka duduk berkelompok. Duduk seperti ini memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bertukar pikiran. Namun demikian, peserta didik perlu juga menyelesaikan tugas secara perorangan agar bakat individunya berkembang.

5. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah

Belajar yang baik adalah memecahkan masalah. Karena dalam belajar sesungguhnya guru menghadapkan peserta didik pada masalah. Hal ini memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian, ketajaman pemahaman dalam mengembangkan sesuatu. Artinya, peserta didik kritis menganalisis masalah dan kreatif untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah.

6. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik

Penataan ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam paikem. Hasil pekerjaan peserta didik sebaiknya dipajang untuk memenuhi ruang kelas. Hasil pekerjaan yang dipajang diharapkan memotivasi peserta didik untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi peserta didik lain. Ruang kelas yang penuh dengan pajangan hasil pekerjaan peserta didik, dan ditata dengan baik, dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran karena dapat dijadikan rujukan ketika membahas sebuah masalah.

7. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar

Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat peserta didik merasa senang dalam belajar. Belajar dengan menggunakan lingkungan tidak selalu harus di luar kelas. Bahan dari lingkungan dapat dibawa ke ruang kelas untuk menghemat biaya dan waktu. Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan seperti mengamati, mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasi, membuat tulisan, dan membuat gambar atau diagram.

8. Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar

Umpan balik hendaknya lebih banyak mengungkapkan kekuatan daripada kelemahan peserta didik. Selain itu, cara memberikan umpan balik pun

harus secara santun. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar selanjutnya. Guru harus konsisten memeriksa hasil pekerjaan peserta didik dan memberikan komentar dan catatan. Catatan guru berkaitan dengan pekerjaan peserta didik lebih bermakna bagi pengembangan diri peserta didik daripada hanya sekedar angka.

9. Membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental

Banyak guru yang cepat merasa puas saat menyaksikan para peserta didik sibuk bekerja dan bergerak. Apalagi jika bangku diatur berkelompok dan para peserta didik duduk berhadapan. Situasi yang mencerminkan aktifitas fisik seperti ini bukan ciri berlangsungnya paikem yang sebenarnya, karena aktif secara mental lebih berarti daripada aktif secara fisik. Sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengungkapkan gagasan merupakan tanda-tanda aktif secara mental. Syarat berkembangnya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut, seperti: takut ditertawakan, takut disepelekan, dan takut dimarahi jika salah.

BAGIAN 7

LESSON STUDY dan Berbagai Upaya untuk Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil

A. *Lesson Study* Sebagai Model Pembinaan Guru

1. Pengertian dan Urgensi *Lesson Study*

Lesson Study adalah suatu model yang dikembangkan di Jepang. Istilah *lesson study* sendiri diciptakan oleh Makoto Yoshida. *Lesson Study* merupakan terjemahan langsung dari bahasa Jepang *Jugyokenkyu*, yang berasal dari kata *jugyo* yang berarti *lesson* atau pembelajaran, dan *kenkyu* yang berarti *study* atau penelitian atau pengkajian terhadap pembelajaran.

Dalam hal ini *Lesson Study* merupakan suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan, berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas yang saling membantu dalam belajar untuk membangun komunitas belajar.

Menurut Lewis (2002) ide yang terkandung di dalam *Lesson Study* sebenarnya singkat dan sederhana, yakni jika seorang guru ingin meningkatkan pembelajaran, salah satu cara yang paling jelas adalah melakukan kolaborasi dengan guru lain untuk merancang, mengamati dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya, Lewis (2002) menjelaskan bahwa *Lesson study* memiliki urgensi yang sangat tinggi karena *Lesson study* dipilih dan diimplementasikan karena beberapa alasan. *Pertama*, *lesson study* merupakan suatu cara efektif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru dan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini karena: (a) Pengembangan *lesson study* dilakukan dan didasarkan pada hasil “*sharing*” pengetahuan profesional yang berlandaskan pada praktik dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan para guru; (b) Penekanan mendasar pada pelaksanaan suatu *lesson study* adalah agar para peserta didik memiliki kualitas belajar; (c) Kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik, dijadikan fokus dan titik perhatian utama dalam pembelajaran di kelas; (d) Berdasarkan pengalaman *real* di kelas, *lesson study* mampu menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran; dan (e) *Lesson study* akan menempatkan peran guru sebagai peneliti pembelajaran. *Kedua*, *lesson study* yang didisain dengan baik akan menjadikan guru yang profesional dan inovatif. Dengan melaksanakan *lesson study* para guru dapat: (a) Menentukan kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (*lesson*) yang efektif; (b)

Mengkaji dan meningkatkan pelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik; (c) Memperdalam pengetahuan tentang mata pelajaran yang disajikan para guru; (d) Menentukan standar kompetensi yang akan dicapai para peserta didik; (e) Merencanakan pelajaran secara kolaboratif; (f) Mengkaji secara teliti belajar dan perilaku peserta didik; (g) Mengembangkan pengetahuan pembelajaran yang dapat diandalkan; dan (h) Melakukan refleksi terhadap pengajaran yang dilaksanakannya berdasarkan pandangan peserta didik dan koleganya.

2. Tujuan *Lesson Study*

Lesson Study bertujuan untuk melakukan pembinaan profesi pendidik secara berkelanjutan agar terjadi peningkatan profesionalisme pendidik secara terus menerus. Jika tidak dilakukan pembinaan terus menerus, maka profesionalisme dapat menurun dengan bertambahnya waktu (Depdiknas, 2009).

3. Tahapan Penyelenggaraan *Lesson Study*

Menurut Lewis (2002) dan Iverson (2002) sebagaimana yang dikutip dalam buku “Panduan Pelaksanaan *Lesson Study* di LPTK Tahun 2008”, bahwa *lesson study* memiliki peran yang cukup besar dalam melakukan perubahan secara sistematis. Di Jepang *lesson study* tidak hanya memberikan sumbangan terhadap pengetahuan keprofesionalan guru, tetapi juga terhadap peningkatan sistem pendidikan yang lebih luas. Di sini, *lesson study* bukan merupakan suatu metode pembelajaran atau suatu model pembelajaran, tetapi

dalam kegiatan *Lesson Study* dapat memilih dan menerapkan berbagai metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan permasalahan yang dihadapi pendidik. Dalam proses penyelenggaraan, *lesson study* dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap implementasi dan observasi, dan tahap refleksi. Penjelasan dari ketiga tahap tersebut sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Peningkatan mutu pendidik melalui *lesson study* dimulai dari tahap perencanaan (*plan*) yang bertujuan untuk merancang pembelajaran yang dapat membelajarkan peserta didik dan berpusat pada peserta didik, dengan maksud agar peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang ada di kelas, yang akan digunakan untuk kegiatan *lesson study* dan perencanaan alternatif pemecahannya. Identifikasi masalah dalam rangka perencanaan pemecahan masalah tersebut berkaitan dengan pokok bahasan (materi pelajaran) yang relevan dengan kelas dan jadwal pelajaran, karakteristik peserta didik dan suasana kelas, metode atau model pembelajaran, media, alat peraga, dan evaluasi proses dan hasil belajar. Dari hasil identifikasi tersebut didiskusikan (dalam kelompok *lesson study*) tentang pemilihan materi pembelajaran, pemilihan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta jenis evaluasi yang akan digunakan.

Masih dalam tahap perencanaan, hal yang penting pula untuk didiskusikan adalah penyusunan lembar observasi, terutama penentuan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran dan indikator-indikatornya, terutama dilihat dari segi tingkah laku peserta didik. Aspek-aspek proses pembelajaran dan indikator-indikator itu disusun berdasarkan perangkat pembelajaran yang dibuat serta kompetensi dasar yang ditetapkan untuk dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu kegagalan *lesson study* adalah kurang cermatnya dalam observasi kegiatan belajar peserta didik.

b. Tahap Implementasi dan Observasi

Tahap *do* merupakan tahap yang sangat penting. Pada tahap inilah rancangan pembelajaran dipraktikkan dan diobservasi untuk dilihat keefektifannya. Pada tahap ini seorang guru yang telah ditunjuk (disepakati) oleh kelompoknya, melakukan implementasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun di kelas. Pakar dan guru lain melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan dan perangkat lain yang diperlukan. Para *observer* ini mencatat hal-hal positif dan negatif dalam proses pembelajaran, terutama dilihat dari segi tingkah laku peserta didik. Selama pengamatan berlangsung, para pengamat tidak boleh berbicara dengan sesama pengamat dan tidak mengganggu aktifitas dan konsentrasi peserta didik. Para pengamat boleh

melakukan perekaman kegiatan pembelajaran melalui video camera atau foto untuk keperluan dokumentasi dan bahan studi lebih lanjut. Selain itu (jika memungkinkan), dilakukan rekaman video (audio visual) yang meng-*close up* kejadian-kejadian khusus (pada guru atau peserta didik) selama pelaksanaan pembelajaran. Hasil rekaman ini berguna nantinya sebagai bukti autentik kejadian-kejadian yang perlu didiskusikan dalam tahap refleksi atau pada seminar hasil *lesson study*. Keberadaan para pengamat di dalam ruang kelas di samping mengumpulkan informasi, juga dimaksudkan untuk belajar dari pembelajaran yang sedang berlangsung dan bukan untuk mengevaluasi guru.

c. Tahap Refleksi

Langkah ketiga dalam kegiatan *lesson study* adalah refleksi (*see*). Pada tahap refleksi ini, guru yang tampil dan para observer serta pakar mengadakan diskusi tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan. Diskusi ini dipimpin oleh Kepala Sekolah, Koordinator kelompok, atau guru yang ditunjuk oleh kelompok. Pertama-tama, guru yang melakukan implementasi rencana pembelajaran diberi kesempatan untuk menyatakan kesan-kesannya selama melaksanakan pembelajaran, baik terhadap dirinya maupun terhadap peserta didik yang dihadapi. Selanjutnya, *observer* (guru lain dan pakar) menyampaikan hasil analisis data observasinya, terutama yang menyangkut kegiatan peserta didik selama berlangsung proses pembelajaran.

Kemudian guru yang melakukan implementasi tersebut akan memberikan tanggapan balik atas komentar para *observer*.

Tentunya, kritik dan saran untuk guru disampaikan secara bijak demi perbaikan pembelajaran. Sebaiknya, guru harus dapat menerima masukan dari pengamat untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Hal yang penting pula dalam tahap refleksi ini adalah mempertimbangkan kembali rencana pembelajaran yang telah disusun sebagai dasar untuk perbaikan rencana pembelajaran berikutnya. Apakah rencana pembelajaran tersebut telah sesuai dan dapat meningkatkan *performance* keaktifan belajar peserta didik atau belum. Jika belum ada kesesuaian, hal-hal apa saja yang belum sesuai? Apakah metode pembelajarannya, materi pembelajaran, media atau alat peraga, atau lainnya. Berbagai pertimbangan tersebut digunakan untuk perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Jika ada pakar atau nara sumber yang hadir maka ia diberi kesempatan untuk menyampaikan komentar akhir, untuk memberi masukan tentang pembelajaran atau proses *lesson study*. Pada akhir kegiatan diskusi refleksi, moderator menyampaikan ringkasan hasil diskusi atau simpulan yang dianggap penting. Hasil tersebut berupa hal-hal yang baik untuk dilanjutkan dan saran-saran perbaikan sebagai pertimbangan dalam menyusun perencanaan pembelajaran selanjutnya.

B. Berbagai Upaya untuk Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil

Smith dan Ragan (2003) mengemukakan beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran, antara lain, faktor: (1) efektivitas, (2) efisiensi, dan (3) daya tarik. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pembelajaran yang efisien memiliki makna adanya aktivitas pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan waktu dan sumber daya yang relatif sedikit. Pembelajaran perlu diciptakan agar menjadi sebuah peristiwa yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Proses pembelajaran yang berhasil hanya mungkin bisa terwujud apabila dilaksanakan oleh guru profesional dan dijiwai semangat profesionalisme yang tinggi. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki keahlian dan kemampuan yang memadai. Guru profesional ialah guru yang bisa mewujudkan pembelajaran yang berhasil.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang berhasil, ada berbagai upaya yang bisa dilakukan, antara lain:

Pertama, dalam proses pembelajaran, wujudkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Dalam menghadapi tantangan dan persaingan di era global diperlukan sumber daya manusia yang kreatif, mandiri, inovatif dan demokratis. Pendidikan memiliki peran dan fungsi untuk

menghasilkan anak bangsa yang sanggup menempatkan diri di tengah arus perubahan yang cepat. Ada banyak upaya yang bisa dilakukan di antaranya ialah dengan penerapan “Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan”

Kedua, Motivasilah peserta didik Anda. Lakukanlah hal-hal yang dapat memotivasi peserta didik, agar dapat berinteraksi atau berpartisipasi dalam kegiatan di kelas. Berikan kesempatan pada peserta didik untuk mengutarakan pendapatnya. Dalam proses pembelajaran, hendaknya terjalin interaksi yang bersifat edukatif. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan bahan yang harus dipelajari, tetapi sebagai figur yang dapat memotivasi perkembangan pribadi peserta didik. Interaksi antara guru dengan peserta didik hendaknya berdasarkan sentuhan-sentuhan psikologis, yaitu saling memahami antara guru dengan peserta didik.

Ketiga, wujudkan suasana demokratis di dalam kelas. Tokoh pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara telah mengumandangkan pemikiran bahwa pendidikan pada dasarnya adalah memanusiakan manusia. Untuk itu suasana yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan adalah suasana yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati, cinta kasih dan penghargaan terhadap masing-masing anggotanya. Tidak ada pendidikan tanpa dasar cinta kasih. Pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk berkepribadian merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, serta menjadi anggota masyarakat yang berguna. Manusia merdeka adalah manusia yang mampu

berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiannya dan mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang.

Berkaitan dengan proses pembelajaran, suasana demokratis dalam kelas akan banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih mewujudkan dan mengembangkan hak dan kewajibannya. Suasana demokratis dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran melalui hubungan guru dengan peserta didik. Untuk mendorong agar terciptanya pembelajaran yang demokratis, meminjam gagasan Paul Suparno, dkk. (Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi) ada beberapa hal yang mesti dilakukan sebagaimana yang dikutip dalam Priyono Pasti (dalam M. Sobry Sutikno, 2009): (1) *Hindari indoktrinasi*. Biarkan peserta didik aktif dalam berbuat, bertanya, bersikap kritis terhadap apa yang dipelajarinya, dan mengungkapkan alternatif pandangannya yang berbeda dengan gurunya. (2) *Hindari paham bahwa hanya ada satu nilai saja yang benar*. Guru tidak berpandangan bahwa apa yang disampaikan adalah yang paling benar. Seharusnya yang dikembangkan adalah memberi ruang yang cukup lapang akan hadirnya gagasan alternatif dan kreatif terhadap penyelesaian suatu persoalan. (3) *Beri peserta didik kebebasan untuk berbicara*. Peserta didik mesti dibiasakan untuk berbicara. Hak peserta didik berbicara dalam konteks penyampaian gagasan serta proses membangun dan meneguhkan sebuah pengertian harus diberi ruang yang seluas-luasnya. (4) *Berilah "peluang" bahwa peserta*

didik boleh berbuat salah. Kesalahan merupakan bagian penting dalam pemahaman. Guru dan peserta didik menelusuri bersama di mana telah terjadi kesalahan dan membantu meletakkannya dalam kerangka yang benar. (5) *Kembangkan cara berfikir ilmiah dan berfikir kritis.* Dalam hal ini peserta didik diarahkan untuk tidak selalu mengiyakan apa yang dia terima, melainkan dapat memahami sebuah pengertian dan memahami mengapa harus demikian. (6) *Berilah kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk bermimpi dan berfantasi* (gagasan Paula Freire). Kesempatan bermimpi dan berfantasi bagi peserta didik menjadikan dirinya memiliki waktu untuk dapat berandai-andai tentang sesuatu yang menjadi keinginannya. Dengan cara demikian, peserta didik dapat berandai-andai mengenai berbagai kemungkinan cara dan peluang untuk mencari inspirasi serta untuk mewujudkan rasa ingin tahunya.

Keempat, gunakan dan variasikan metode atau model pembelajaran. Mengingat tidak satu pun model itu efektif untuk seluruh materi pembelajaran. Satu model mungkin cocok untuk materi tertentu, tetapi tidak cocok untuk materi yang lain. Oleh karena itu, guru harus bisa memilih model yang tepat. Guru juga perlu menggunakan model pembelajaran secara bervariasi. Dengan model yang bervariasi, akan menimbulkan rasa senang pada peserta didik, tidak cepat bosan atau jenuh, dan peserta didik pun akan semangat untuk belajar.

Kelima, sajikan materi pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat. Tugas guru adalah mengolah dan mengembangkan materi pembelajaran menjadi sajian

yang dapat dicerna oleh peserta didik secara tepat dan bermakna. Oleh sebab itu materi yang diajarkan harus sesuai dengan kemampuan, kondisi peserta didik, dan lingkungannya, sehingga memberikan makna dan faedah kepada peserta didik.

Keenam, ciptakan lingkungan yang kondusif. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor lingkungan. Lingkungan yang kondusif adalah lingkungan yang dapat menunjang bagi proses pembelajaran yang efektif.

Ketujuh, Gunakan Media Pembelajaran yang Baik. Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi meluasnya cakrawala manusia dalam berbagai bidang pengetahuan sehingga setiap generasi penerus harus belajar lebih banyak untuk menjadi manusia terdidik sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini berimplikasi pada lapangan pendidikan yang menuntut sistem pendidikan dan latihan yang dapat dilaksanakan lebih efisien dan efektif. Untuk itu, perlu ada media dalam mengkomunikasikan segala macam pengetahuan dan pesan, baik secara verbal maupun nonverbal. Proses pembelajaran yang efektif akan terwujud apabila ditunjang oleh media yang baik. Selanjutnya tugas guru adalah memilih media mana yang benar-benar sesuai dan menunjang tujuan dan materi pembelajaran.

Kedelapan, terapkan pembelajaran kuantum. Tokoh utama di balik pembelajaran kuantum adalah Bobbi De Porter. Pembelajaran Kuantum menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur

yang ada pada peserta didik dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Pembelajaran kuantum bersandar pada konsep '*Bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka*'. Hal ini menunjukkan, betapa pengajaran dengan pembelajaran kuantum tidak hanya menawarkan materi yang mesti dipelajari peserta didik. Tetapi jauh dari itu, peserta didik juga diajarkan bagaimana menciptakan hubungan emosional yang baik dalam dan ketika belajar. Pembelajaran kuantum memandang pelaksanaan pembelajaran seperti permainan musik orkestra simfoni. Guru harus menciptakan suasana kondusif, dinamis, interaktif, partisipatif, dan saling menghargai. Kerangka rancangan pembelajaran kuantum dikenal dengan istilah TANDUR. TANDUR merupakan singkatan dari kata:

- a. *Tumbuhkan*. Tumbuhkan minat dengan memuaskan "*Apakah Manfaatnya Bagiku*" (AMBAK), dan memanfaatkan kehidupan peserta didik;
- b. *Alami*. Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua peserta didik;
- c. *Namai*. Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus atau strategi terlebih dahulu terhadap sesuatu yang akan diberikan kepada peserta didik;
- d. *Demonstrasikan*. Sediakan kesempatan bagi peserta didik untuk '*menunjukkan bahwa mereka tahu*';
- e. *Ulangi*. Pengulangan materi dalam suatu pelajaran akan sangat membantu peserta didik mengingat materi yang disampaikan guru dengan mudah;
- f. *Rayakan*. Keberhasilan yang diraih peserta didik sekecil apapun harus diberikan apresiasi oleh guru.

BAGIAN 8

PENTING: ISTILAH-ISTILAH YANG HARUS DIKETAHUI DALAM PENDIDIKAN

Pada bab ini akan disajikan beberapa istilah yang sering dijumpai dalam dunia pendidikan. Topik ini sengaja dimunculkan sebagai tambahan pengetahuan untuk membantu para pembaca yang ingin mendalami dunia pendidikan, saling mengingatkan antara sesama pecinta pendidikan, dan untuk membantu mahasiswa yang kebetulan sedang mengkaji topik-topik tertentu dan atau untuk membantu dalam menjelaskan istilah dalam proses penyusunan karya ilmiah (skripsi, tesis, maupun disertasi).

Ada beberapa istilah pendidikan yang mesti diketahui, baik oleh dosen, guru, mahasiswa, siswa, maupun masyarakat umum, yaitu sebagai berikut:

Aktifitas belajar adalah seluruh kegiatan peserta didik dalam proses belajar

Bakat adalah kecakapan potensial yang bersifat khusus, yaitu khusus dalam suatu bidang atau kemampuan tertentu.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalil adalah suatu kesimpulan yang kebenarannya dibuktikan berdasarkan hipotesis-hipotesis tertentu; atau suatu kesimpulan yang telah dibuktikan kebenarannya.

Efektif adalah mencapai sasaran sesuai yang diinginkan.
Evaluasi adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan membandingkan hasilnya dengan tolok ukur untuk memperoleh simpulan.

Guru adalah seseorang yang pekerjaannya mendidik orang lain.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran yang telah ditempuhnya.

Inovasi adalah ide-ide, praktik, atau obyek yang dianggap baru oleh seorang individu atau kelompok lain yang mengadopsinya.

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan.

Keberhasilan pembelajaran adalah ketercapaian atau penguasaan terhadap bahan atau materi pelajaran yang ditandai dengan penguasaan tujuan pembelajaran.

Konsep adalah buah pemikiran seseorang atau kelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum dan teori.

Komunikasi efektif adalah penerimaan pesan oleh komunikan sesuai dengan yang dikirim oleh komunikator, kemudian komunikan memberikan respon yang positif sesuai dengan yang diharapkan.

Kurikulum adalah segala pengalaman pendidikan yang diberikan oleh sekolah kepada seluruh peserta didiknya, baik dilakukan di dalam maupun di luar sekolah. Pengertian lain, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi dan menggerakkan orang lain untuk mencapai tujuan.

Lesson Study adalah suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan, berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas yang saling membantu dalam belajar untuk membangun komunitas belajar.

Manajemen adalah serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memotivasi, mengendalikan, dan mengembangkan segala upaya di dalam mengatur dan mendayagunakan sumber daya manusia, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan organisasi.

Manajemen pendidikan Islam adalah serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memotivasi, mengawasi, dan mengembangkan segala upaya di dalam mengatur dan mendayagunakan sumber daya manusia, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan lembaga pendidikan islam, yang didasarkan pada nilai-nilai islam.

Materi pelajaran adalah sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru untuk dipelajari dan kuasai oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Membelajarkan adalah upaya 'pendidik' untuk membantu 'peserta didik' melakukan kegiatan belajar.

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Model pembelajaran adalah 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.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan.

Motivasi adalah suatu kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi bisa juga diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain.

Perencanaan adalah rangkaian kegiatan yang diambil untuk melakukan tindakan pada masa yang akan datang.

Perencanaan Pembelajaran adalah rencana yang dibuat oleh guru untuk memproyeksikan kegiatan apa yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik agar tujuan dapat tercapai.

Pengorganisasian adalah aktivitas dalam menyusun dan membentuk hubungan kerja antara orang-orang yang memiliki kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas sehingga terwujud kesatuan usaha dalam mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan.

Pendekatan Pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih

sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

Pembelajaran remedial adalah suatu bentuk pembelajaran yang bersifat menyembuhkan atau membetulkan, atau pembelajaran yang membuat menjadi baik.

Paikem adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif Efektif dan Menyenangkan. Selanjutnya, paikem dapat didefinisikan sebagai pendekatan membelajarkan yang digunakan bersama model atau metode tertentu dan berbagai media pembelajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk

interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan guru.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran dengan memperkenalkan sesuatu yang berbeda, yang belum dialami sebelumnya.

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mampu mengeluarkan daya pikir dan daya karsanya untuk menciptakan sesuatu yang ada di luar pemikiran orang kebanyakan.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik, peserta didik merasa nyaman, aman, dan mengasyikkan.

Pengayaan adalah kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai ketentuan dalam belajar yang dimaksudkan untuk menambah wawasan atau memperluas pengetahuannya dalam materi pelajaran yang telah dipelajarinya.

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Remedial adalah sesuatu yang berhubungan dengan perbaikan

Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

Strategi pembelajaran strategi pembelajaran pada dasarnya ialah tindakan nyata dari guru atau praktek guru melaksanakan proses pembelajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan lebih efisien.

Sistem adalah keseluruhan struktur yang terdiri dari unsur-unsur, yang mempunyai fungsi khusus, di antara unsur-unsur tersebut terdapat saling hubungan dan interaksi yang secara bersama-sama menuju pada tercapainya tujuan bersama.

Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana materi pelajaran terdapat.

Tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah

memperoleh pengalaman belajar. Dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran.

Umpan balik verbal adalah umpan balik yang diungkapkan dengan kata-kata, sehingga secara langsung komunikator dapat mendengar dan menilai apakah komunikasinya berhasil atau gagal.

Umpan Nonverbal adalah umpan balik yang disampaikan tidak dalam bentuk kata-kata, akan tetapi dalam lambang lain, misalnya tepuk tangan tanda setuju dan senang, seruan “Huuuuu” tanda mengejek atau tidak suka, dan sebagainya.

Variasi dalam proses pembelajaran adalah keanekaragaman dalam penyajian kegiatan pembelajaran.

Wajib belajar adalah program pendidikan minimal yang harus diikuti oleh warga negara Indonesia atas tanggung jawab pemerintah dan pemerintah daerah.

Quantum adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya

BAGIAN 9

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, kajian ini menyimpulkan bahwa:

1. Dari berbagai definisi yang dikemukakan dalam banyak literatur, peneliti dapat melakukan sintesis bahwa, pembelajaran merupakan segala bentuk upaya pendidik agar proses belajar terjadi pada diri peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan cara mengorganisir isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran. Adapun metode pembelajaran dapat dipahami sebagai cara menyampaikan materi pelajaran supaya proses belajar

pada diri peserta didik dapat terjadi dalam upaya untuk mencapai tujuan. Adapun model secara sederhana dipahami sebagai cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan pembelajaran.

2. Salah satu cara mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah dengan cara mewujudkan konsep PAIKEM. Namun bagaimanapun, pendidik harus memperhatikan beberapa hal dalam mengimplementasikan PAIKEM, di antaranya yaitu: memahami sifat dan perkembangan kecerdasan peserta didik; mengenal peserta didik secara perorangan; memanfaatkan perilaku peserta didik dalam pengorganisasian belajar; mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah, dan sebagainya.
3. *Lesson Study* adalah model pembinaan profesi pendidik, yang diupayakan melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan. *Lesson Study* diimplementasikan berdasarkan prinsip-prinsip kolegialitas yang saling membantu dalam belajar untuk membangun komunitas belajar. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik melalui *Lesson Study*, maka harus diselenggarakan melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap implementasi dan observasi, dan tahap refleksi.

GLOSARIUM

- Ice-breaker* : pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta didik.
- Lesson Study* : suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan, berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas yang saling membantu dalam belajar untuk membangun komunitas belajar.
- Materi pembelajaran : medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik.
- Materi pelajaran : sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru untuk bisa dipelajari dan kuasai oleh peserta didik
- Media : segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
- Metode : suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- Metode ceramah : metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan oleh seorang guru kepada peserta didiknya

- Metode Demonstrasi : metode membelajarkan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan.
- Metode diskusi : suatu cara penyampaian pelajaran dimana guru bersama-sama peserta didik mencari jalan pemecahan atas persoalan yang dihadapi.
- Metode karyawisata : metode dalam proses pembelajaran, peserta didik perlu diajak keluar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau objek yang mengandung sejarah, hal ini bukan rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat langsung atau kenyataan.
- Metode latihan (*driil*) : suatu cara menyampaikan materi pelajaran untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu
- Metode Pembelajaran : cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.
- Metode tanya jawab : cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada peserta

	didik, dan dapat pula dari peserta didik kepada guru
Metode simposium	: metode yang memaparkan suatu seri pembicara dalam berbagai kelompok topik dalam bidang materi tertentu
<i>Mikro teaching</i>	: suatu kegiatan penyampaian materi pelajaran, dimana segala dikecilkan atau disederhanakan
Model Pembelajaran	: kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu
Paikem	: singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif Efektif dan Menyenangkan
Pembelajaran	: segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.
Sistem	: sistem merupakan keseluruhan struktur yang terdiri atas unsur-unsur, yang mempunyai fungsi khusus, di antara unsur-unsur tersebut terdapat saling hubungan dan interaksi yang secara bersama-sama menuju tercapainya tujuan bersama.
Sumber belajar	: segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana materi pelajaran terdapat.
<i>Team Teaching</i>	: suatu cara penyajian materi pelajaran yang dilakukan oleh tim (terdiri dari

- dua, tiga atau beberapa orang guru).
- Tujuan : sasaran yang dituju dari setiap kegiatan pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran : kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar

INDEKS

A

Aktifitas belajar, 162

B

Bakat, 162

Belajar, 14, 24, 96, 104, 116, 138,
143, 146, 147, 162, 175, 176,
177, 178, 179, 180, 181, 183

D

Dalil, 162

E

Efektif, 63, 135, 156, 162, 168, 175,
176, 178, 180, 183
Evaluasi, 11, 25, 26, 65, 66, 71, 94,
103, 162

G

Guru, 3, 5, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17,
18, 24, 31, 32, 62, 67, 71, 72, 74,
75, 76, 77, 79, 80, 84, 86, 92, 93,
94, 95, 96, 101, 102, 103, 104,
105, 106, 109, 113, 118, 119,
120, 123, 125, 126, 127, 128,
129, 130, 131, 132, 139, 148,
149, 156, 157, 158, 159, 161,
162, 178, 180

H

Hasil belajar, 27, 162

I

Inovasi, 163

J

Jenjang pendidikan, 163

K

Keberhasilan pembelajaran, 163
Kepemimpinan, 164, 181, 183
Komunikasi efektif, 163
Konsep, 52, 97, 108, 136, 163, 179,
183
Kurikulum, 163, 179

L

Lesson Study, 149, 151, 164, 176,
180

M

Manajemen, 55, 164, 175, 183
Materi pelajaran, 30, 165
Media pembelajaran, 165
Membelajarkan, 3, 57, 165
Metode pembelajaran, 29, 165
Minat, 165

Model pembelajaran, 50, 51, 62,
63, 90, 99, 100, 110, 113, 115,
117, 118, 121, 123, 124, 165

Motivasi, 117, 166

Motivasi belajar, 166

P

Paikem, 135, 136, 137, 141, 144,
168, 176, 178

Pembelajaran, 5, 7, 8, 10, 11, 12,
14, 15, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 30,
33, 46, 49, 51, 56, 59, 61, 63, 90,
96, 98, 99, 108, 115, 117, 118,
122, 123, 124, 135, 137, 139,
140, 149, 155, 160, 167, 168,
169, 175, 176, 177, 178, 179,
180, 181, 183

Pembelajaran aktif, 137, 169

Pembelajaran efektif, 140, 168

Pembelajaran inovatif, 139, 169

Pembelajaran kreatif, 139, 169

Pembelajaran remedial, 168

Pembelajaran yang

menyenangkan, 140, 169

Pendidik, 121, 122, 166, 176, 178,
184

Pendidikan, 1, 3, 25, 58, 136, 157,
158, 166, 167, 174, 175, 176,
177, 178, 179, 180, 181, 183

Pendidikan formal, 167

Pendidikan nasional, 166

Pengayaan, 169

Peserta didik, 8, 11, 12, 31, 69, 70,
72, 77, 79, 82, 84, 85, 93, 96, 99,
101, 102, 113, 114, 119, 120,
125, 129, 132, 138, 142, 143,
145, 158, 170

Q

Quantum, 172

R

Remedial, 170

S

Satuan pendidikan, 170

Sistem, 10, 19, 20, 21, 53, 89, 170,
180

Sistem pendidikan nasional, 170

Strategi pembelajaran, 170

Sumber belajar, 25, 96, 120, 171

T

Tenaga kependidikan, 171

Tujuan pembelajaran, 4, 22, 171

U

Umpan balik verbal, 171

Umpan Nonverbal, 171

V

Variasi dalam proses
pembelajaran, 171

W

Wajib belajar, 172

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. 2009. *Pendekatan-Pendekatan dalam Teori Pendidikan*. <http://www.psb-psma.org>
- Anita Lie. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Aportadera, Arturo., et al. 1991. *Training (A How-to-Book for Trainers & Teachers)*. Manila: National Book Store, Inc.
- Atwi Suparman. 1997. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Basir Bartos. 1992. *Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia, Proses Pendirian, Penyelenggaraan dan Ujian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Boediono. 1998. *Panduan Manajemen Sekolah*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum Ditjen Dikdasmen, Melalui Proyek Peningkatan Mutu SMU.
- Bohar Suharto. 1997. *Pendekatan dan Teknik Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Tarsito.
- Bonwell, C.C. 1995. *Active Learning: Creating excitement in the classroom*. Center for Teaching and Learning, St. Louis College of Pharmacy
- BPTP Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Barat, (2004), *Pengantar Model Pemelajaran*, <http://www.bptdisdik-jabar.go.id>.
- Dahlan. 1990. *Model-model Mengajar*. Bandung: Diponegoro.
- Dasim Budimansyah. 2002. *Model Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Portopolio*. Bandung: Grenesindo.
- Dedi Supriadi. (1999). *Mengangkat citra dan martabat guru*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

- Degeng, S. I. N. 1993. *Terapan Teori Kognitif dalam Desain Pembelajaran*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pusat Fasilitas Bersama antar Universitas, Dirjen Dikti Depdikbud.
- Depdiknas. 2003. *Pembelajaran yang Efektif*, Puskur Balitbang Depdiknas Ditjen Dikdasmen.
- Dick, Walter & Reiser, Robert A. 1989. *Planing Effective Instruction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Dick, Walter, & Carey, Lou. 1990. *the Systematic Design of Instructional*. Boston: Allyn & Bacon.
- Dimiati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. 2009. Panduan Penyusunan Proposal Program Perluasan dan Penguatan Lesson Study di LPTK (*Lesson Study Dissemination Program for Strengthening Teacher Education in Indonesia - LEDIPSTI*)
- Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Buku Panduan Pelaksanaan Lesson Study di LPTK Program Perluasan Lesson Study Untuk Penguatan LPTK (*Lesson Study Dissemination Program For Strengthening Teacher Education in Indonesia - LEDIPSTI*)
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pembelajaran Berbasis Paikem*.
- Driscoll, Marcy P. 1994. *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.

- Dunne, Richard, & Wragg, Ted. 1996. *Pembelajaran Efektif (diterjemahkan oleh Anwar Jasin)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- E. P. Hutabaat. 1995. *Cara Belajar, Pedoman Praktis untuk Belajar Secara Efisien dan Efektif Pegangan bagi Siapa Saja yang Belajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Fata Yasin, A. 2008. *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN Malang Press
- Gagne, R.M. 1975. *Essentials of Learning for Instruction*. New York Halt: Rinehart and Winston.
- Gagne, Robert M., & Driscoll, Marcy P. 1989. *Essentials of Learning for Instruction, Second Edition*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Gardner, H. (1983), *Frames of mind – The theory of multiple intelegences*, New York: Basic Books Inc.
- Hasibuan & Moedjiono. 1994. *Proses Belaar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, James D. 1989. *Instructional Media and the New Technologies of Instructional*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Houston, W.R. *et al.* 1988. *Touch the Future: Teach!* St. Paul: West Publ. Co.
- Imam Barnadib. 1995. *Perdidikan Perbandingan: Buku Dua*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Iskandar, et al. 1995. *Belajar dan Pembelajaran, Buku I*. Surabaya: University Press IKIP Surabaya.

- James Popham, W., & Baker, Eva L. 2000. *Teknik Mengajar secara Sistematis (Diterjemahkan oleh Amirul Hadi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Joyce, Bruce, & Weil, Marsa. 1980. *Model of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jerse: Prentice-Hall, Inc.
- Joyce, Bruce, & Weil, Marsa. 1992. *Model of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- kemdiknas.go.id
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pembelajaran Berbasis Paikem (CTL, Pembelajaran Terpadu, Pembelajaran Tematik)*. Materi Pelatihan Penguatan Kemampuan Pengawas Sekolah. Direktorat Tenaga Kependidikan. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Lewis, Catherine C. (2002). *Lesson study: A Handbook of Teacher-Led Instructional Change*. Philadelphia, PA: Research for Better Schools, Inc.
- Lindgren, H.C. 1976. *Educational Psychology in the Classroom*. 5th ed. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Made Pidarta. 1990. *Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Molenda, M., Russel, James D., & Smaldino, Saron E. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Moore, Kenneth D. 1999. *Middle and Secondari School Instructional Methods, Second Edition*. Boston: McGraw-Hill Companies, Inc.

- Mozes R. Toelihere & Yuhara Sukra. 1986. *Pedoma Perbaikan Pengajaran*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (Ui-Press).
- Muhibbin Syah & Rahayu Kariadinata. 2009 *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. (Bahan Pelatihan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Rayon Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Nana Sudjana, & Wari Suwaria. 1991. *Model-Model Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution. 1989. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Nasution. 1999. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Asara.
- Nasution. 1999. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nasution. 2000. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurkholis Ahmad. *Panduan Singkat Bagaimana Mengajar Menggunakan Strategi PAKEM*. (Bahan Presentasi: tidak dipublikasikan).
- Oemar Hamalik. 1992. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. 1999. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Pupuh Fathurrahman & M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umaum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.

- Reigeluth, Charles M. 1987. *Instructional Theories in Action, Lesso Illustrating Selected Theories and Models*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief. S, et al. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Setiawan. 2004. *Strategi Pembelajaran Matematika yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)*. Makalah disampaikan pada Diklat Instruktur Pengembang Matematika SMA Jenjang Dasar. Di PPPG Matematika Yogyakarta pada tanggal 6 – 19 Agustus 2004.
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperativ Learning*. Boston: Allyn Bacon
- Smith. P. L. & Ragan, T.L. 2003. *Instruksional Desain*. Upper Saddle River, N.J. Merrill Prentice Hall, Inc.
- Sobry Sutikno, M. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Sobry, M. 2002. *Tesis Model Pembelajaran Interaksi Sosial pada Mata Kuliah Teknik Berpidato Sebagai Upaya Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran (Studi Deskriptif di Fakultas Dakwah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)*. Surakarta: Universitas Sebelas maret.
- Soenjono Dardjowidjojo. 1991. *Pedoman Pendidikan Tinggi*. Jakarta: PR Grasindo.
- Soetina Soewondo. 1993. *Dasar-dasar Pendidikan*. Semarang: Effhar Publising.
- Sunarwan. 1991. *Pendekatan Sistem dalam Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.

- Suyanto. 1995. *Efektifitas dan Kualitas Sekolah*. Yogyakarta: DEPDIBUD.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tim Lesson Study. 2007. *Rambu-Rambu Pelaksanaan Lesson Study*. Yogyakarta: FMIPA, UNY
- Tim Pengembang PPL Universitas Negeri Malang. 2011. *Petunjuk Teknis Pelaksanaan Lesson Study* Universitas Negeri Malang. Unit Pelaksana Teknis Praktik Pengalaman Lapangan (UPT-PPL) Universitas Negeri Malang.
- Tim Piloting. 2002. *Laporan Kegiatan Piloting*. Yogyakarta: IMSTEP-JICA FMIPA UNY
- Toeti Sukanto dan Udin Saripudin Winataputra. 1997. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Toeti Sukanto, I.G.A.K Wardani dan Udin Saripudin Winataputra. 1992. *Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uwes A. Chaeruman. 2008. (Modul) *Pengembangan Rencana Pembelajaran Yang Mengintegrasikan TIK*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional. <http://upi0608528.blog.upi.edu>
- Wajosumidjo. 1999. *Kepemimpinan Kepala Sekolah, Tinjauan Teoritik dan Permasalahannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- West, Charles K., Farmer, James A., Wolff, Phillip M. 1991. *Instructional Design: Implications From Cognitive Science*. Boston: Allyn and Bacon.

- Winarno Surakhmad. 1994. *Pengantar Interaksi Mengajar Belajar, Dasar dan Teknik metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito.
- Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.

BIODATA PENULIS

Dr. M. Sobry Sutikno, yang memiliki nama asli M. Sobry. lahir di Jereweh Sumbawa, 9 Oktober 1977. Anak dari H.M. Sutikno dan Hj. Aminah. Ia memiliki seorang istri bernama Nurlaeli SE., dan baru dikaruniai dua orang anak yaitu Pasya Albigus Perdana MS dan Sabrina El Filia MS. Tahun 2000 lulus S.1 di STAIN Mataram (sekarang berubah menjadi UIN Mataram). Meraih gelar S.2 Magister Pendidikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) (Tahun 2002), Lulus S3 di UNINUS Bandung pada Program Studi Ilmu Pendidikan (Tahun 2009).

Sejak tahun 2002 sampai 2006 bekerja di PT. Nadia Tamaraya Group Jakarta pada bagian Pengembangan Sumber Daya Manusia. Tahun 2006-2011, bekerja sebagai dosen tetap di UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Dosen Program Pascasarjana UNINUS Bandung (2009-2011), Tutor di Universitas Terbuka Bandung sejak 2007-2011. Direktur Eksekutif YNTP *for Research and Development* (sampai sekarang).

Terhitung sejak April 2011 mutasi/pindah tugas sebagai Dosen tetap pada Fakultas Tarbiyah IAIN Mataram (saat ini berubah menjadi UIN Mataram), dan ikut memberi kuliah pada Program Pascasarjana di institusi tersebut.

Beberapa buku hasil karya penulis antara lain: Miskin Bukan Penghalang untuk Sukses; Kepemimpinan Sekarang dan Masa Depan; 16 Rahasis Sukses; Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan

Konsep Islami; Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna; Belajar dan Pembelajaran (Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang berhasil); Menuju Pendidikan Bermutu; Pendidikan Sekarang dan Masa Depan; Pembelajaran Efektif, Apa dan Bagaimana Mengupayakannya?; Manajemen Sumber Daya Manusia; Pengelolaan Pendidikan, Tinjauan Umum dan Konsep Islami; Landasan Pendidikan (Bekal Praktis bagi Para Pendidik dan Calon Pendidik); Media Pembelajaran; Ingin Sukses? Anda harus Gila, (Rahasia Sukses dari Orang-orang Super Sukses); dan lain-lain.

Metode & Model-Model Pembelajaran

Dewasa ini, pendidikan sangat diperlukan baik anak-anak maupun bagi orang dewasa. Sebagian besar masyarakat menyadari pentingnya pendidikan dalam menata masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu setiap negara senantiasa berusaha meningkatkan mutu pendidikan, di samping bidang yang lain dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu dan kompetitif. Pendidikan yang bermutu sangat tergantung pada keberadaan guru yang bermutu. Keberadaan guru yang bermutu merupakan syarat mutlak hadirnya sistem dan praktik pendidikan yang bermutu.

Berbicara mengenai guru, sesungguhnya mereka diharapkan menjadi masyarakat yang memiliki pengetahuan luas dan pemahaman yang mendalam. Di samping penguasaan materi, guru juga dituntut memiliki keragaman metode dan model pembelajaran, karena tidak ada satu metode atau model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang beragam. Apabila konsep pembelajaran tersebut dipahami oleh para guru, maka upaya mendesain pembelajaran bukan menjadi beban, tetapi menjadi pekerjaan yang menantang.

Hadirnya buku “Metode dan Model-model Pembelajaran” ini merupakan suatu masukan, dan bahan pertimbangan yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Pokok-pokok pikiran yang tertulis dalam buku ini adalah sebagai ajakan kepada pihak-pihak yang langsung atau tidak langsung terlibat dalam proses pembelajaran, guna untuk menjadikan proses pembelajaran lebih “Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan”.

HOLISTICA

Penerbit: Holistica Lombok

e-mail: redaksiholistica@yahoo.co.id

