

BUKU AJAR
STRATEGI PEMBELAJARAN

Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model
Dalam Strategi Pembelajaran

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan.

Pasal 9:

2. Pencipta atau Pengarang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. Penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemen, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinan; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. Penyewaan Ciptaan.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100. 000. 000, 00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500. 000. 000, 00 (lima ratus juta rupiah).

Drs. Mislan, M.Pd.
Edi Irwanto, M.Pd.

BUKU AJAR
STRATEGI PEMBELAJARAN

Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model
Dalam Strategi Pembelajaran



Penerbit Lakeisha
2021

BUKU AJAR
STRATEGI PEMBELAJARAN
Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model
Dalam Strategi Pembelajaran

Penulis:

Drs. Mislan, M.Pd.

Edi Irwanto, M.Pd.

Editor: Dr. Agus Mursidi, M.Pd.

Layout: Yusuf Deni Kristanto, S.Pd.

Desain Cover: Tim Lakeisha

Cetak I November 2021

15,5 cm × 23 cm, 97 Halaman

ISBN: 978-623-420-063-8

Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha
(Anggota IKAPI No.181/JTE/2019)

Redaksi

Srikaton, RT 003, RW 001, Pucangmiliran,

Tulung, Klaten, Jawa Tengah

Hp. 08989880852, Email: penerbit_lakeisha@yahoo.com

Website: www.penerbitlakeisha.com

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat tuhan YME yang senantiasa melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan buku ajar ini. Buku ajar ini disusun untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa saat menempuh mata kuliah strategi pembelajaran.

Buku ajar ini terdiri dari pengertian strategi pembelajaran, tujuan pembelajaran, manfaat pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, klasifikasi pembelajaran, model pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Pembahasan buku ajar ini dimulai dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai.

Penyusun menyadari bahwa di dalam pembuatan buku ajar ini masih banyak kekurangan, untuk itu penyusun sangat membuka saran dan kritik yang sifatnya membangun. Mudah-mudahan buku ajar ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa.

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x

BAB I PENGERTIAN, TUJUAN DAN MANFAAT STRATEGI PEMBELAJARAN	1
A. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	1
B. Tujuan dan Manfaat Strategi Pembelajaran.....	2

BAB II PENDEKATAN, METODE, DAN TEKNIK PEMBELAJARAN	5
A. Pendekatan pembelajaran	5
B. Metode pembelajaran	6
C. Teknik Pembelajaran	20

BAB III LINGKUNGAN DAN KOMPONEN PEMBELAJARAN	23
A. Pengertian lingkungan pembelajaran	23
B. Komponen Strategi Pembelajaran.....	24

BAB IV ASPEK DAN KLASIFIKASI STRATEGI PEMBELAJARAN	34
A. Aspek-Aspek Strategi Pembelajaran	34
B. Klasifikasi Strategi Pembelajaran	35
BAB V MEDIA PEMBELAJARAN.....	38
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	38
B. Fungsi Media Pembelajaran.....	41
C. Klasifikasi Media Pembelajaran	42
BAB VI MODEL-MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF	53
A. Individu.....	53
B. Kelompok Kecil	64
C. Kelompok Besar	70
BAB VII KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR.....	78
A. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran.....	78
B. Keterampilan Mengadakan Variasi	80
C. Keterampilan Memberi Penguatan.....	81
D. Keterampilan Menjelaskan	82
E. Keterampilan Bertanya Dasar	83
F. Keterampilan Bertanya Lanjut	84
G. Keterampilan Mengelola Kelas.....	85
H. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok	87
BAB VIII PENILAIAN AUTENTIK PADA PROSES DAN HASIL BELAJAR.....	89
A. Pengertian penilaian Autentik	89

B. Penilaian Autentik dan Pembelajaran Autentik	90
C. Jenis-jenis Penilaian Autentik	91
DAFTAR PUSTAKA	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1. Skema Metode Dramatisasi (Anonim).....	14
Gambar. 5.1. Sudut Pandang Teknologi (Anonym)	40
Gambar. 6.1 Kotak Jawaban (Anonim).....	60
Gambar. 6.2. Kartu Peserta.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel. 5.1. Gambar Diam (Anonym)	42
Tabel. 5.2. Gambar Sketsa dan Diagram (Anonym).....	42
Tabel. 5.3. Charta dan Grafik (Anonym)	43
Tabel. 5.4. Poster dan Kartun (Anonym)	43
Tabel. 5.5. Dokumen Camera (Anonym)	43
Tabel. 5.6. Overhead Prijection (Anonym)	44
Tabel. 5.7. Slide (Anonym)	44
Tabel. 5.8. VCD dan DVD-ROM (Anonym)	45
Tabel. 5.9. Camera dan Video Disk (Anonym)	45
Tabel. 5.10. Proyeksi Digital (Anonym)	46
Tabel. 5.11. Media Audio (Anonym).....	47
Tabel. 5.12. Media Video (Anonym)	48
Tabel. 5.13. CAI (Anonym)	49
Tabel. 5.14. Tutorial (Anonym).....	50
Tabel. 5.15. Permainan (Anonym).....	50
Tabel. 5.16. Simulasi (Anonym).....	50
Tabel. 5.17. Discovery (Anonym)	51
Tabel. 5.18. Problem Solving (anonym)	51
Tabel.6.1. Pertanyaan.....	61
Tabel.6.2. Jawaban.....	62

BAB I

PENGERTIAN, TUJUAN DAN MANFAAT STRATEGI PEMBELAJARAN

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Pengertian strategi pembelajaran
2. Tujuan dan manfaat strategi pembelajaran

Deskripsi materi:

Pada bab I ini akan dibahas tentang (A) pengertian strategi pembelajaran, (B) tujuan dan manfaat strategi pembelajaran.

A. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Sanjaya, Wina (2006) pola umum perbuatan guru-peserta didik di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar. Sifat pola umum maksudnya macam dan urutan perbuatan yang dimaksud nampak dipergunakan atau dipercayakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar. Sehingga strategi menunjuk kepada karakteristik abstrak rentetan perbuatan guru-peserta didik di dalam peristiwa belajar-mengajar.

Kemp (1995) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan

siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Raka Joni (1980) pola umum perbuatan guru siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar yang menunjuk kepada karakteristik abstrak dari pada rentetan perbuatan guru-siswa tersebut.

Alim Sumarno (2011) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dipilih oleh pembelajar atau instruktur dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan fasilitas kepada pebelajar menuju kepada tercapainya tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran yang dilakukan untuk tercapainya sebuah tujaun yang efektif dan efisien. Berikut beberapa contoh strategi pembelajaran: Strategi Discovery Learning (DL), Strategi Inquiry Learning (IL), Strategi Problem Based Learning (PBL), Strategi Project Based Learning (PjBL), Strategi Scientific Learning (SL).

B. Tujuan dan Manfaat Strategi Pembelajaran

Tujuan dari strategi pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa di antaranya sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan Pembelajaran pada Aspek Afektif

Afektif berhubungan dengan nilai (value) yang dalam konteks ini adalah suatu konsep yang berbeda dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil. Ini yang diharapkan dapat dihasilkan dari penggunaan strategi pembelajaran secara aktif.

2. Mengaktifkan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terkadang siswa bersifat pasif sehingga hanya memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya, sebuah proses pembelajaran menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketika berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka.

Dengan demikian, pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat strategi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu strategi pembelajaran bagi siswa dan strategi pembelajaran bagi guru.

a. Manfaat Strategi Pembelajaran bagi Siswa

- 1) Siswa terbiasa belajar dengan perencanaan yang disesuaikan dengan kemampuan diri sendiri.
- 2) Siswa memiliki pengalaman yang berbeda-beda dengan temannya, meski ada juga pengalaman mereka yang sama.
- 3) Siswa dapat memacu prestasi belajar berdasarkan kecepatan belajarnya sendiri secara optimal.
- 4) Terjadi persaingan yang sehat dalam mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
- 5) Siswa dapat mencapai kepuasan jika dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan target yang telah ditetapkan.
- 6) Siswa dapat mengulang uji kompetensi (remidi) jika terjadi kegagalan dalam uji kompetensi.

b. Manfaat Strategi Pembelajaran bagi Guru

- 1) Guru dapat mengelola proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien.
- 2) Guru dapat mengontrol kemampuan siswa secara teratur,

- 3) Guru dapat mengetahui bobot soal yang dipelajari siswa pada saat proses belajar mengajar dimulai.
- 4) Guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa, ketika siswa mengalami kesulitan, misalnya dengan memberikan teknik pengorganisasian materi yang dipelajari siswa atau teknik belajar yang lain.
- 5) Guru dapat membuat peta kemampuan siswa sehingga dapat dipakai sebagai bahan analisis.
- 6) Guru dapat melaksanakan program belajar akseleratif bagi siswa yang mampu.

BAB II

PENDEKATAN, METODE, DAN TEKNIK PEMBELAJARAN



Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Pendekatan pembelajaran
2. Strategi pembelajaran
3. Teknik pembelajaran

Deskripsi:

Pada bab II ini akan dibahas tentang (A) pendekatan pembelajaran, (B) metode pembelajaran, (C) teknik pembelajaran.

A. Pendekatan pembelajaran

Menurut Wahjoedi (2001) pendekatan pembelajaran merupakan cara untuk mengelola perilaku siswa dan kegiatan belajar sedemikian rupa sehingga dapat secara aktif melakukan tugas belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Wati (2010) pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Menurut

Rahmawati (2015) pendekatan pembelajaran ialah jalan atau cara yang akan ditempuh dan digunakan oleh pendidik untuk memungkinkan siswa belajar sesuai dengan tujuan tertentu

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah pandangan atau sudut pandang berupa rencana awal untuk menentukan pelaksanaan proses pembelajaran dalam menerapkan perlakuan (tindakan kelas) yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut contoh pendekatan pembelajaran: pendekatan kontekstual (CTL), pendekatan ekspositori, pendekatan induktif, dan pendekatan deduktif.

B. Metode pembelajaran

Menurut Ahmadi (2011) metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. M. Hasby Ashyidiqih (2012) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

Menurut M. Sobri Sutikno (2009). Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan metode pembelajaran, sesuai dengan tujuan, sesuai dengan materi, sesuai dengan siswa, sesuai dengan guru.

Ada beberapa persyaratan yang harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran yang baik dan tepat ketika digunakan yang sesuai dengan situasi serta kondisi, adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan tujuan yang hendak dicapai.
2. Memperhatikan bahan dan buku sumber yang digunakan.
3. Memperhatikan alat dan fasilitas.
4. Mempertimbangkan jumlah murid.
5. Mempertimbangkan kemampuan guru.
6. Memperhatikan situasi pada saat mengajar.

Berikut beberapa contoh metode pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah sama dengan metode kuliah tetapi tidak sama dengan metode pemberitahuan. Metode ceramah adalah penyajian materi kepada anak didik dengan memakai lambang verbal. Metode ini memiliki beberapa kelemahan di antaranya sebagai berikut:

- a. Murid dianggap tidak mempunyai potensi (sebagai botol kosong)
- b. Tidak banyak memberi kesempatan anak untuk berpikir dan memecahkan masalah
- c. Tidak banyak memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya (anak didik)
- d. Sulit ditangkap apabila kata-kata yang berisi istilah-istilah yang kurang dipahami anak; sehingga verbalisme

Metode ceramah baik digunakan pada situasi dan kondisi tertentu. Metode ceramah baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada saat berikut:

- a. Jika guru mengetahui sesuatu dan anak tidak mungkin mendapatkan di tempat lain, kecuali memakai ceramah guru
- b. Jika guru memulai pelajaran
- c. Untuk membangkitkan hasrat, minat, emosi suatu hal tertentu
- d. Kalau anak menghadapi permasalahan yang tidak dapat diatasi dengan cara lain kecuali dengan ceramah
- e. Untuk mendidik anak menjadi pendengar yang baik

Hal-hal yang perlu dipersiapkan dan diperhatikan ketika menggunakan metode ceramah ialah sebagai berikut:

- a. Guru harus menguasai materi yang akan disajikan
- b. Guru harus mengetahui situasi kelas
- c. Guru harus mengetahui gambaran yang jelas tentang tujuan pelajaran
- d. Guru harus menyiapkan out-line pelajaran, sehingga anak dapat mengikuti pelajaran secara sistematis
- e. Guru harus memikirkan alat bantu mengajar untuk memperjelas penyampaian materi
- f. Ceramah harus disesuaikan dengan apersepsi anak
- g. Guru harus memikirkan cara-cara untuk menarik minat siswa

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mempersiapkan bahan pembelajaran menggunakan metode ceramah adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan
 - 1) Menjelaskan kepada murid tentang tujuan pelajaran
 - 2) Menjelaskan kepada murid tentang masalah yang akan dibahas
 - 3) Membangkitkan bahan apersepsi pada murid

b. Penyajian

Pada saat ini disampaikan bahan berkenaan dengan masalah atau pokok bahasan.

c. Perbandingan Abstraksi

Pada saat ini bahan-bahan yang disampaikan tadi, dianalisa dan dibandingkan untuk menemukan interelasi dan menemukan akibat-akibatnya.

d. Generalisasi

Pada saat ini unsur-unsur yang sama akan disampaikan (mengenai pokok bahasan).

e. Aplikasi/Penggunaan

Kesimpulan-kesimpulan yang telah diperoleh/didapat digunakan dalam berbagai kehidupan yang nyata.

2. Metode Diskusi

Diskusi adalah suatu cara dalam menyajikan materi di mana siswa diberi permasalahan dan diselesaikan permasalahan tersebut dengan berbagai alternatif jawaban yang sama-sama betul. Metode memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Terlalu memakan waktu
- b. Sering kali peserta diskusi tidak dapat berpegang teguh pada permasalahan
- c. Sering pembicaraan diborong satu atau dua siswa saja

Metode diskusi ini memiliki beberapa manfaat, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Anak didik mendapat kesempatan berpikir dan bersuara
- b. Mereka mendapat latihan untuk mengeluarkan pendapat, mempertahankan atau mengubahnya berdasarkan keterangan baru yang diperoleh

- c. Kesalahan-kesalahan yang bersifat perseorangan segera dan mudah diatasi memakai pendapat siswa lain
- d. Menumbuhkan sifat toleran
- e. Hasil diskusi lebih mantap jika dibandingkan dengan hasil hafalan

Pokok bahasan yang didiskusikan pada saat menggunakan metode ini adalah sebagai berikut:

- a. Pertanyaan harus memungkinkan pandangan yang berbeda-beda
- b. Pertanyaan hendaknya ada hubungannya dengan pengalaman anak dan mengandung arti bagi anak
- c. Pertanyaan mengajar anak untuk memulai sesuatu dengan menggunakan pengetahuan dan pengalamannya

Langkah yang perlu diperhatikan dalam menggunakan metode diskusi sebagai berikut:

- a. Menemukan suatu pertanyaan pokok yang diperkirakan perlu didiskusikan
- b. Menganalisis masalah
 - 1) Mengapa masalah perlu didiskusikan
 - 2) Adakah perbedaan pendapat
 - 3) Keterangan apakah yang diperlukan
- c. Meninjau berbagai pendapat
- d. Memperluas pemahaman tentang masalah
- e. Mengambil kesimpulan

Peranan pemimpin diskusi dalam metode ini ialah sebagai berikut:

- a. Memantulkan pertanyaan-pertanyaan dari peserta diskusi ke peserta lainnya
- b. Mengatur jalannya diskusi

- c. Penunjuk jalan (sehingga diskusi dapat berjalan dengan baik sampai akhir)

Syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam metode ceramah adalah sebagai berikut:

- a. Punya pandangan berpikir yang luas
- b. Punya minat yang besar terhadap pokok-pokok yang didiskusikan
- c. Dapat menciptakan sikap humor dan serius
- d. Ia harus sanggup menekan keinginan untuk mengeluarkan pendapatnya sendiri

Petunjuk yang perlu diperhatikan bagi siswa saat berdiskusi adalah sebagai berikut:

- a. Bicaralah dengan bebas.
- b. Perhatikan baik-baik terhadap apa yang diucapkan orang lain.
- c. Duduklah sambil bicara.
- d. Janganlah borong semua pembicaraan.
- e. Jangan biarkan kamu kehilangan jalan pikir dalam diskusi
- f. Bila tak setuju katakanlah dengan cara yang manis dan tidak menyinggung perasaan yang berpendapat.
- g. Segeralah bicara pada saat timbul suatu pemikiran yang baik.
- h. Datanglah pada diskusi dengan pertanyaan, ide tertentu sedapat mungkin membawa catatan atau buku-buku.
- i. Peliharalah sikap hormat, tenang, dan jangan berdebat untuk mencari kemenangan.

Model-model metode diskusi dapat dibagi menjadi beberapa model, sebagai berikut:

- a. Diskusi Panel;
- b. Simposium;
- c. Diskusi Kuliah (*Lecture Discussion*);
- d. Diskusi Bentuk Formal;
- e. Buzz-group (Kerja Kelompok Jangka Pendek).

3. Metode Tanya Jawab

Tanya jawab adalah suatu aktivitas kegiatan belajar mengajar di mana guru memberikan pertanyaan dan siswa menjawab. Fungsi pertanyaan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Menguji pengetahuan anak, menyelidiki apakah anak mengerti, menghafal, dll.
- b. Membangkitkan minat anak.
- c. Merangsang anak berpikir.
- d. Menghubungkan pengalaman yang lampau dengan pelajaran baru.
- e. Menilai sesuatu untuk kebenarannya.
- f. Pertanyaan hendaknya berisikan satu buah pikiran tertentu.
- g. Pertanyaan harus punya tujuan tertentu.
- h. Pertanyaan hendaknya jangan mengandung jawaban di dalamnya.
- i. Pertanyaan hendaknya disesuaikan dengan kesanggupan anak.
- j. Pertanyaan hendaknya jangan mengikuti urutan baku.

Teknik cara mengajukan pertanyaan pada metode ini adalah sebagai berikut:

- a. Ajukan pertanyaan itu kepada seluruh kelas dan kemudian baru ditunjuk seorang untuk menjawab. Hal yang diperoleh di antaranya sebagai berikut:
 - 1) Kita menarik perhatian siswa di kelas;

- 2) Seluruh kelas terus berpikir;
 - 3) Setiap siswa punya jawaban dan dimungkinkan terjadi diskusi.
- b. Berikan waktu yang cukup untuk menjawabnya;
 - c. Sebaiknya suatu pertanyaan jangan diulangi;
 - d. Sebaiknya jangan diulangi jawaban dari murid;
 - e. Pertanyaan hendaknya disusun sekitar pokok-pokok yang penting dan saling terkait;
 - f. Usahakan agar setiap siswa mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan;
 - g. Bila seorang anak tidak sanggup menjawab, beri giliran kepada anak lain;
 - h. Pertanyaan hendaknya diberikan dengan cara yang ramah.

Sikap seorang guru terhadap hasil jawaban murid adalah sebagai berikut:

- a. Jika jawaban murid kurang tepat jangan dicela, jangan ditunjukkan kekurangannya, melainkan hargai segi-segi yang benar.
- b. Tunjukkan penghargaan atas jawaban murid.
- c. Sekali-kali suatu jawaban yang kurang tepat perlu disuruh menilai oleh seluruh siswa dalam kelas.
- d. Jawaban harus dirumuskan oleh murid dengan kalimat yang sempurna yang menunjukkan kebulatan buah pikiran.
- e. Sebaiknya anak-anak jangan dibantu dalam memberi jawaban.

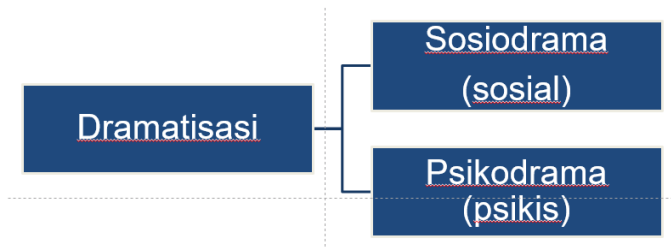
Sikap tanggapan seorang guru terhadap pertanyaan murid sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya mengajak dan memberanikan hati anak untuk bertanya.

- b. Minta kepada anak-anak agar pertanyaan yang mereka ajukan bertalian dengan pelajaran.
- c. Latih anak-anak bertanya menurut aturan.

4. Metode Dramatisasi

Dramatisasi adalah suatu penyajian materi dengan cara memainkan peran atau melakukan sandiwara. Berikut metode dramatisasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar. 2.1. Skema Metode Dramatisasi (Anonim)

Dalam menggunakan metode dramatisasi ini terdapat tiga syarat yang harus diperhatikan di antaranya sebagai berikut:

- a. Kelas harus menaruh perhatian terhadap asas masalah yang dikemukakan
- b. Para pelaku harus punya gambaran yang jelas mengenai pihak yang dihadapi
- c. Dramatisasi harus dipandang sebagai alat pelajaran

Dalam menjalankan atau menggunakan metode dramatisasi ini terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan meliputi:

- a. Menentukan masalah yang akan didramatisasikan
- b. Memilih para pelaku
- c. Mempersiapkan pemain peranan
- d. Mempersiapkan para hadirin (anak-anak yang menyaksikan)

- e. Melaksanakan dramatisasi
- f. Menilai, mendiskusikannya sebagai *follow-up*

5. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata adalah suatu cara dalam menyajikan materi di mana guru membawa siswa di luar kelas dengan membahas materi yang sedang disajikan.

Manfaat menggunakan metode karya wisata adalah sebagai berikut:

- a. Anak memperoleh pengalaman langsung terhadap materi yang sedang disajikan;
- b. Mengumpulkan bahan untuk pelajaran;
- c. Memperluas minat belajar anak;
- d. Memperkaya pengajaran di dalam kelas;
- e. Membuktikan benar tidaknya pengertian yang diperoleh di dalam kelas.

Terdapat beberapa kelemahan dalam menggunakan metode karya wisata ini adalah sebagai berikut:

- a. Penghamburan waktu;
- b. Merugikan pelajaran lain;
- c. Memerlukan perencanaan biaya yang cukup banyak;
- d. Tanggung jawab lebih besar atas keselamatan anak.

Metode karya wisata ini dapat digunakan dengan melakukan perencanaan yang matang. Sebaiknya dalam merencanakan karya wisata perlu dibicarakan antara guru dan siswa. Hal-hal yang perlu direncanakan di antaranya sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan karya wisata;
- b. Ke manakah anak-anak akan pergi;
- c. Siapakah yang harus dihubungi;
- d. Alat pengangkutan apakah yang diperlukan, Bagaimanakah memperolehnya, Berapa biayanya;

- e. Berapa lama karya wisata dilakukan;
- f. Dari siapa harus diperoleh izin;
- g. Adakah pelajaran yang dirugikan;
- h. Apakah yang harus diamati selama karya wisata;
- i. Laporan apa yang diharapkan dan siapa yang harus membuatnya;
- j. Apakah yang perlu dibaca atau dipelajari, supaya karya wisata lebih bermanfaat;
- k. Membentuk sejumlah panitia.

Follow-up metode karya wisata ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Menerima laporan dari murid;
- b. Mendiskusikan laporan;
- c. Menulis surat-surat tanda terima kasih kepada semua orang atau instansi yang terlibat atau memberi bantuan;
- d. Mengumumkan hasil karya wisata kepada seluruh sekolah;
- e. Mengevaluasi hasil karya wisata.

Kesulitan atau kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan metode karya wisata ini adalah sebagai berikut:

- a. Perusahaan, pabrik, kantor, instansi-instansi lain merasa terganggu bila dikunjungi murid.
- b. Guru yang belum pernah melakukan karya wisata ragu-ragu untuk melaksanakannya.
- c. Disiplin anak selama karya wisata kurang, sehingga mengganggu keberhasilan dan kebenaran karya wisata.
- d. Merencanakan karya wisata yang baik memerlukan waktu dan pikiran yang serius.

- e. Anak-anak diperlukan pengamatan yang teliti, mengajukan pertanyaan yang tepat dan terampil untuk mencatat hasil observasi.
- f. Terkadang soal transportasi dan biaya menjadi persoalan.

6 Metode Tugas

Cara memberi tugas yang baik kepada siswa adalah sebagai berikut:

- a. Setiap tugas harus dipikirkan dan dipersiapkan lebih dahulu oleh guru.
- b. Guru harus berusaha supaya tugas dapat diterima oleh murid (manfaatnya).
- c. Guru harus dapat mengukur taraf kesulitan murid.
- d. Guru harus berusaha supaya tugas dipahami oleh setiap murid.
- e. Tugas jangan terlampau banyak memakan waktu.
- f. Guru harus menyediakan bahan-bahan atau buku yang merupakan bahan tambahan.
- g. Tugas harus jelas dan tegas.
- h. Tugas harus bertalian dengan apa yang dipelajari.
- i. Tugas hendaknya dilakukan oleh anak-anak sendiri.

Kapan waktu yang tepat menggunakan metode tugas ini adalah tugas diberikan pada waktu permasalahan masih hangat (dapat pada permulaan, pertengahan, atau akhir pelajaran). Ada beberapa jenis tugas yang dapat diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut:

- a. Tugas latihan;
- b. Tugas mempelajari sejumlah halaman;
- c. Tugas mempelajari satu bab;
- d. Tugas mempelajari satu pokok bahasan;
- e. Tugas unit/proyek;

- f. Tugas eksperimen;
- g. Tugas praktik;
- h. Tugas individual;
- i. Tugas kelompok.

7. Metode *Problem Solving*

Langkah-langkah yang dilakukan dalam dalam menggunakan metode (*problem solving*) atau pemecahan masalah ini adalah sebagai berikut (John Dewey):

- a. Menyadari adanya masalah;
- b. Melihat hakikat masalah itu dengan jelas;
- c. Berpegang teguh pada pokok-pokok masalah sepanjang kita menyelidikinya;
- d. Mengajukan hipotesis;
- e. Mengumpulkan data/informasi;
- f. Analisis dan sintesis data;
- g. Mengambil kesimpulan;
- h. Mencoba atau melaksanakan kesimpulan yang diperoleh;
- i. Menilai kembali seluruh proses pemecahan masalah.

8. Metode Demonstrasi

Nilai-nilai yang terkandung dalam menggunakan metode demonstrasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberi gambaran dan pengertian yang lebih jelas daripada hanya keterangan lisan.
- b. Demonstrasi menunjukkan dengan jelas langkah-langkah suatu proses.
- c. Demonstrasi lebih mudah dan efisien daripada membiarkan murid-murid melakukan eksperimen.

- d. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengamati sesuatu dengan cermat.

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan pada saat menggunakan metode demonstrasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Ciptakan hubungan dan suasana yang baik, sehingga ada keinginan dan kemauan dari pihak murid untuk menyaksikan apa yang hendak kita demonstrasikan.
- b. Usahakan agar demonstrasi itu jelas bagi orang yang sebelumnya tidak memahaminya.
- c. Pikirkan secara matang dan cermat pokok-pokok yang akan didiskusikan.

Langkah-langkah melaksanakan metode demonstrasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan Demonstrasi
 - 1) Memikirkan apa yang akan didemonstrasikan sehingga nantinya siap.
 - 2) Coba sendiri terlebih dahulu demonstrasi sebagai latihan sebelum diperlihatkan di kelas.
 - 3) Tulis sebelumnya garis-garis besar yang akan didemonstrasikan, sehingga anak mudah mengikuti proses demonstrasi.
 - 4) Usahakan semua anak dapat melihat apa yang akan didemonstrasikan.
- b. Melaksanakan Demonstrasi
 - 1) Ciptakan suasana yang baik (tujuan, minat).
 - 2) Usahakan demonstrasi sederhana dan memuat pokok-pokoknya saja.
 - 3) Selalu berpegang pada inti yang akan didemonstrasikan
 - 4) Selalu perhatikan apakah siswa memahami yang didemonstrasikan.

- 5) Jangan melakukan demonstrasi secara terburu-buru.
 - 6) Sambil melakukan demonstrasi, merangkumkan materinya kepada anak.
- c. Menilai Demonstrasi
- 1) Apakah demonstrasi cukup disiapkan;
 - 2) Apakah alat yang digunakan cukup serasi;
 - 3) Apakah pelaksanaannya tepat;
 - 4) Apakah semua anak dapat melihat dan mendengarkan;
 - 5) Apakah guru merangkumkan apa yang didemonstrasikan kepada murid;
 - 6) Apakah ada diskusi dan evaluasi setelah demonstrasi;

C. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas.

Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Berikut beberapa pengertian dan manfaat teknik pembelajaran menurut para ahli:

1. Pengertian teknik pembelajaran

Menurut Knowles (2005) teknik pembelajaran adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam metode untuk mengelola kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006) teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran adalah suatu prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh guru dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan metode yang digunakan sehingga hasil belajarnya dapat maksimal. Contoh dapat dibaca bahasan metode pembelajaran tentang langkah-langkah pelaksanaan setiap metode mengajar.

2. Manfaat teknik pembelajaran

Menurut Kusnah. N (2018) teknik pembelajaran setidaknya memiliki enam manfaat, baik yang mengarah pada siswa maupun pada guru. Enam manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
 - 1) Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik.
 - 2) Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
 - 1) Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional.
 - 2) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
 - 1) Perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis.
 - 2) Pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:

- 1) Meningkatkan kemampuan sumber belajar.
 - 2) Penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkret.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
- 1) Mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkret.
 - 2) Memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- f. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

BAB III

LINGKUNGAN DAN KOMPONEN PEMBELAJARAN



Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Lingkungan pembelajaran
2. Komponen strategi pembelajaran

Deskripsi materi:

Pada bab III ini akan dibahas tentang (A) pengertian lingkungan pembelajaran, (B) komponen strategi pembelajaran.

A. Pengertian lingkungan pembelajaran

Menurut Slameto (2015) dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar merupakan sumber belajar yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif akan menciptakan ketenangan dan kenyamanan siswa dalam belajar sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai bahan atau materi belajar secara maksimal

Lingkungan pembelajaran yang baik perlu diusahakan agar dapat memberi dampak yang positif terhadap anak atau siswa sehingga dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan sebaik-

baiknya. Berikut pembagian lingkungan belajar menurut Dewantara.

1. Lingkungan keluarga
 - a. Cara mendidik anak orang tua harus baik
 - b. Hubungan antar anggota keluarga harus bisa menunjang belajar anak
 - c. Bimbingan dari orang tua harus baik
 - d. Suasana rumah dapat menunjang keberhasilan belajar anak
 - e. Keadaan ekonomi keluarga dapat menunjang belajar anak
2. Lingkungan sekolah
 - a. Hubungan antar guru dan siswa terjalin baik
 - b. Hubungan antar siswa baik
 - c. Alat belajar terpenuhi
 - d. Kurikulum tepat
 - e. Disiplin sekolah
 - f. Kondisi gedung baik

B. Komponen Strategi Pembelajaran

Secara umum, komponen strategi pembelajaran sebagai berikut: Tujuan pembelajaran, Guru, Siswa, Materi pelajaran, Metode mengajar, Alat pelajaran, Evaluasi pelajaran.

1. Tujuan pembelajaran

Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Menurut Slavin (2011) tujuan pembelajaran adalah pernyataan

mengenai keterampilan atau konsep yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik pada akhir periode pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran meliputi menentukan jenis materi pelajaran, menentukan strategi pengajaran, menentukan metode pengajaran, menentukan media pengajaran, menentukan jenis evaluasi. Berikut beberapa tujuan pembelajaran menurut para ahli:

a. Menurut Krathwohl dan Benjamin S. Bloom (1979)

Tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga ranah di antaranya sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*). Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Berikut tingkatan ranah kognitif menurut Bloom:

- a) Pengetahuan (*knowledge*)
- b) Pemahaman (*comprehension*)
- c) Penerapan (*application*)
- d) Analisis (*analysis*)
- e) Sintesis (*synthesis*)
- f) Evaluasi (*evaluation*)

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*). Ranah afektif merupakan kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran. Kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Berikut tingkatan ranah afektif menurut Bloom:

- a) Penerimaan (*receiving*)
- b) Partisipasi (*responding*)

- c) Penilaian atau Penentuan Sikap (*valuing*)
- d) Pengorganisasian (*organization*)
- e) Pembentukan Pola Hidup (*characterization by a value*)

3) Ranah Psikomotor (*Psychomotoric Domain*). Ranah psikomotor kebanyakan dari kita menghubungkan aktivitas motor dengan pendidikan fisik dan atletik, tetapi banyak subjek lain, seperti menulis dengan tangan dan pengolahan kata juga membutuhkan gerakan. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani. Berikut tingkatan ranah psikomotor menurut bloom: :

- a) Persepsi (*perception*)
- b) Kesiapan (*set*)
- c) Gerakan terbimbing (*guided response*)
- d) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*)
- e) Gerakan yang kompleks (*complex response*)
- f) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)
- g) Kreativitas (*creativity*)

b. Menurut Langevel

Menurut Langeveld (1967) tujuan pembelajaran terdiri dari beberapa bagian di antaranya sebagai berikut:

- 1) Tujuan Umum
- 2) Tujuan Khusus
- 3) Tujuan Insidental/Seketika
- 4) Tujuan Sementara
- 5) Tujuan Tidak Lengkap
- 6) Tujuan Perantara atau Intermedier

c. Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil

Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (2009) tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) *Instructional effects*
- 2) *Indirect* atau *nurturant effect*

2. Guru

Menurut UU No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Menurut Husnul Khotimah, guru merupakan seseorang yang memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Guru memiliki tugas di antaranya sebagai berikut:

- a. Mengajar peserta didik
- b. Mendidik para murid
- c. Melatih peserta didik
- d. Membimbing peserta didik
- e. Memberikan dorongan pada murid

Faktor-faktor yang harus diperhatikan oleh seorang guru dapat dibagi menjadi dua sebagai berikut ini:

- a. Kondisi fisik
 - 1) Kondisi kesehatan fisik secara umum
 - 2) Kondisi fungsi indrawi
- b. Kondisi psikologi
 - 1) Suasana kejiwaan
 - 2) Kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional

Guru atau pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi dasar yang harus dikuasai, di antaranya sebagai berikut:

a. Kompetensi Pedagogik

Kemampuan yang harus dimiliki guru berkenaan dengan aspek-aspek pedagogik yaitu:

- 1) Penguasaan terhadap karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
- 2) Penguasaan terhadap teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
- 3) Mampu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu.
- 4) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik.
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.
- 6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
- 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
- 8) Melakukan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.
- 9) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian berkaitan dengan karakter personal. Ada indikator yang mencerminkan kepribadian positif seorang guru yaitu: supel, sabar, disiplin, jujur, rendah

hati, berwibawa, santun, empati, ikhlas, berakhlak mulia, bertindak sesuai norma sosial dan hukum, dll.

Kepribadian positif wajib dimiliki seorang guru karena para guru harus bisa menjadi teladan bagi para siswanya. Selain itu, guru juga harus mampu mendidik para siswanya supaya memiliki attitude yang baik. Berikut beberapa kepribadian yang perlu diperhatikan:

- 1) Kepribadian baik sesuai dengan norma
- 2) Kepribadian yang dewasa
- 3) Kepribadian yang arif
- 4) Kepribadian yang berwibawa
- 5) Berakhlak mulia

c. Kompetensi Profesional

Kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran dapat diamati dari aspek perofesional adalah:

- 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
- 2) Menguasai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
- 3) Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- 4) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.
- 5) Mampu mengembangkan keprofesionalannya.

d. Kompetensi Sosial

Kriteria kinerja guru terkait kompetensi sosial yang harus dilakukan adalah:

- 1) Bertindak objektif serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
- 2) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
- 3) Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
- 4) Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

3. Siswa

Menurut Abu Ahmadi (2013) siswa adalah orang yang belum mencapai dewasa, yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.

Menurut Ali M (2004) siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak, dan mandiri. Faktor-faktor yang harus diperhatikan oleh siswa di antaranya sebagai berikut:

- a. Kondisi fisik
 - a) Kondisi fisik secara umum
 - b) Kondisi fungsi indrawi
- b. Kondisi psikologi
 - a) Perhatian
 - b) Minat

- c) Bakat
- d) Kemampuan
- e) Motivasi
- f) Situasi kejiwaan
- g) Hobi
- h) Jumlah siswa
- i) Heterogenitas konsep pikir

4. Materi Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2004) materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar, tanpa materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Menurut Darwin Syah (2007) materi pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang berisi pesan dalam bentuk konsep, prinsip, definisi, gugus isi atau konteks, data maupun fakta, proses, nilai, kemampuan, dan keterampilan.

Materi yang dikembangkan guru hendaknya mengacu pada kurikulum atau terdapat dalam silabus yang penyampaiannya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan
- b. Kemenarikan
- c. Sequence
- d. Jenis materi
- e. Scope

5. Alat atau Media Pembelajaran

Menurut Surayya L (2014) media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Arief Sadiman (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan
- b. Sesuai dengan materi
- c. Sesuai dengan siswa
- d. Sesuai dengan guru

6. Evaluasi Belajar

Menurut Djaali & Pudji Muljono (2008) evaluasi belajar adalah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa ke arah tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Norman E. Gronlund (1976) mengemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa. Macam-macam evaluasi/tes dapat dibagi menjadi beberapa macam, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Tes lisan
- b. Tes tulis
 - 1) Tes objektif (tes benar salah, tes pilihan ganda, tes sebab akibat, tes menjodohkan, tes jawaban singkat)
 - 2) Tes subjektif (tes uraian terbatas dan tes uraian tidak terbatas)
- c. Tes perbuatan

d. Non tes

- 1) Wawancara
- 2) Observasi
- 3) Anekdot record
- 4) Sosiometri
- 5) Daftar pribadi
- 6) Buku laporan pendidikan
- 7) Rating skill
- 8) Check list

BAB IV

ASPEK DAN KLASIFIKASI STRATEGI PEMBELAJARAN



Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Aspek-aspek dalam strategi pembelajaran
2. Klasifikasi strategi pembelajaran

Deskripsi:

Pada bab IV ini akan dibahas tentang (A) aspek dalam strategi pembelajaran, (B) klasifikasi strategi pembelajaran.

A. Aspek-Aspek Strategi Pembelajaran

Walaupun masing-masing strategi tidak sama persis aspek-aspeknya, tetapi secara umum ada beberapa kesamaan. Menurut Joice-Weil (2009) terdapat empat hal (aspek) yang selalu nampak pada strategi belajar, yaitu:

1. *Syntax* (sintaksis)

Sintaksis adalah ketentuan tahapan-tahapan yang harus dilakukan pendidik dalam menyajikan materi sesuai dengan strategi yang telah ditentukan. Dalam hal ini penekanannya

pada urutan penyajian materi oleh guru sesuai dengan strategi yang dipakai. Misalnya:

- a. Strategi induktif adalah kegiatan dilakukan oleh siswa terlebih dulu lewat eksperimen atau kerja.
- b. Strategi deduktif adalah kegiatan dimulai dari guru dulu memberi penjelasan (pelajaran).

2. *Principles of reaction* (respon guru)

Dalam masalah ini menyangkut bagaimana guru memberikan respon terhadap jawaban murid, pendapat atau pekerjaan siswa dan sekaligus memandang murid-muridnya. Tentunya respon guru yang diberikan kepada murid disesuaikan dengan iklim strategi yang dipakai

3. *Social system* (hubungan guru dan murid)

Dalam belajar-mengajar guru dan murid harus mengetahui peranannya masing-masing. Misalnya dalam pelaksanaan diskusi, CBSA guru sebagai fasilitator tetapi untuk strategi lain dapat juga guru sebagai pengambil keputusan

4. *Support system* (sistem penunjang)

Yang dimaksud sistem penunjang adalah apa yang diperlukan kegiatan belajar agar tujuan tercapai secara efektif dan efisien. Unsur penunjang mencakup kemampuan siswa, guru dan atau fasilitas teknik

B. Klasifikasi Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran oleh beberapa ahli diklasifikasikan menjadi beberapa macam, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Raka Joni (1980)

Menunjukkan lima dasar klasifikasi strategi pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

- a. Pengaturan guru dan murid
 - b. Struktur peristiwa belajar-mengajar
 - c. Peranan guru-murid di dalam mengolah “pesan”
 - d. Proses pengolahan “pesan”
 - e. Tujuan
2. Ely-Gerlach (2007)
- Menggolongkan strategi pembelajaran atas dua kategori di antaranya sebagai berikut:
- a. Ekspositori: lebih menekankan pada guru dalam proses mengajar
 - b. Inkuiri: lebih mengutamakan kegiatan siswa
3. Joyce-Weil (2009)
- Mengelompokkan strategi pembelajaran atas empat model, di antaranya sebagai berikut:
- a. *Social interaction models*
Tekanannya pada hubungan individu dengan masyarakat lingkungannya. Konsekuensinya, pengajaran harus membantu individu mengembangkan kemampuannya berelasi dengan masyarakat untuk membangun masyarakat.
 - b. *Information processing models*
Tekanannya pada proses mendapatkan “ilmu” yaitu memperoleh dan mengorganisir data, memikirkan masalah, menggeneralisasikan konsep, dan kemampuan memecahkan masalah, menggunakan simbol verbal maupun *non verbal*.
 - c. *Personal models*
Tekanannya pada proses pengembangan pribadi. Biasanya lebih mengutamakan pengembangan emosional dan hubungan antar pribadi.
 - d. *Behavior modification models*
Tekanannya pada usaha memindahkan perilaku kepada siswa.

4. Amstrong, dkk. (2001)

Mengklasifikasikan strategi belajar mengajar berdasarkan dua komponen yang menjadi fokus proses mencapai tujuan instruksional senagai berikut:

a. Komponen yang ingin dicapai

Berdasarkan komponen ini strategi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Strategi yang berorientasi pada tujuan pelajaran
- 2) Strategi yang berorientasi kepada proses

b. Komponen modus kegiatan pembelajaran

Berdasarkan komponen tersebut strategi pembelajaran dibedakan sebagai berikut:

- 1) Strategi yang berorientasi pada guru
- 2) Strategi yang berorientasi pada siswa

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Pengertian media pembelajaran
2. Fungsi media pembelajaran
3. Klasifikasi media pembelajaran

Deskripsi:

Pada bab V ini akan dibahas tentang (A) pengertian media pembelajaran, (B) fungsi media pembelajaran, (C) klasifikasi media pembelajaran.

A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut *Assosiation of Education and Communication Technology* (1976) media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (1970) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang terdapat dalam lingkungan peserta didik serta merangsang peserta didik untuk belajar. *National Education Association/NEA* (2010) mengartikan media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

1. Landasan Pemilihan Media

a. Landasan Psikologis

Landasan psikologis menekankan pada perspektif psikologis tentang belajar. Landasan ini mengacu pada teori-teori belajar.

b. Landasan Teknologi

Landasan teknologi maksudnya bagaimana konsep teknologi bermanfaat dalam pembelajaran.

c. Landasan Historis

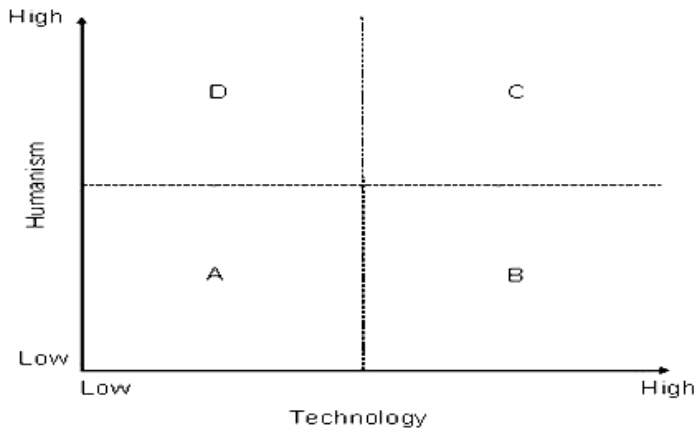
Landasan historis menekankan pada sejarah perkembangan media.

Sejarah perkembangan media diawali dari media audio menuju visual, dan akhirnya ke media audio visual. Fungsi media secara historis diawali dari alat bantu mengajar menuju media sebagai penyalur pesan, dan akhirnya media sebagai sumber belajar.

2. Integrasi Teknologi dengan Media Pembelajaran

- a. Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik untuk mengacu pada proses maupun mengacu pada produk belajar.
- b. Teknologi dapat dipakai untuk penyampai pesan misalnya: komputer, video, dan lain-lain.
- c. Teknologi dapat dipakai sebagai sumber belajar misalnya: e-book, *e-journal*, ensiklopedia digital, internet.

3. Kendala Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di antaranya sebagai berikut:
- Penggunaan teknologi yang tidak dengan semestinya dapat menjadikan seseorang sangat individualis dan sangat tergantung pada teknologi.
 - Penting tidaknya sebuah teknologi dalam kelas tergantung bagaimana guru memandu peserta didik untuk menggunakannya.
 - Berikut disajikan sudut pandang tentang teknologi dan manusia sebagai dua komponen yang bisa saling mendukung atau melemahkan.



Gambar. 5.1. Sudut Pandang Teknologi (Anonym)

Keterangan gambar:

- Kegiatan perkuliahan dengan sedikit atau tidak ada interaksi antara profesor dengan peserta didik rendah dalam teknologi dan rendah dalam humanisme.
- Sebuah kursus terdiri dari seperangkat pelajaran berbasis komputer, masing-masing disusun sesuai dengan tujuan performansi, bahan digunakan untuk melengkapi tujuan itu

dengan format self evaluasi tinggi dalam teknologi dan rendah dalam humanisme.

- c. Sama dengan contoh B, tetapi peserta didik memilih topik berdasarkan pada ketertarikan dan berkonsultasi dengan guru. Desain dalam sistem pembelajaran diinteraksikan antara guru dan peserta didik, mendiskusikan apa yang akan dipelajari kemudian tinggi dalam teknologi dan tinggi dalam humanisme.
- d. Kelompok bertemu untuk mendiskusikan tugas bacaan yang umum-rendah teknologi dan tinggi humanisme.

Berdasarkan contoh di atas, tampak bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak menghalangi terjadinya pembelajaran atau lingkungan belajar yang manusiawi. Sebaliknya media dan teknologi pembelajaran dapat membantu menyediakan atmosfer belajar yang meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Ketika media dan teknologi pembelajaran digunakan sebagaimana mestinya dan secara kreatif dalam kelas.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat didefinisikan pada dua situasi pembelajaran.

1. Instructor-Directed Instruction

situasi ini berlangsung jika pembelajaran sangat tergantung pada kehadiran pembelajar. Keefektifan pembelajaran tetap tergantung pada guru. Pada keadaan ini media difungsikan sebagai pelengkap dalam penyampaian informasi pembelajaran mempercepat dan mendukung proses pembelajaran

2. Instructor-Independent Instruction

pada situasi ini kehadiran media merupakan kunci pembelajaran. Media difungsikan sebagai suatu paket yang terdiri

atas: tujuan, isi materi, evaluasi. Pada kondisi tertentu konsultasi dapat dilakukan lewat telepon ke pembelajar.

C. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam, di antaranya sebagai berikut:

1. Media Visual

Media yang dapat diterima oleh indra mata. Media visual ada dua kelompok besar sebagai berikut:

a. Media visual non proyeksi

Tabel. 5.1. Gambar Diam (Anonym)

NON PROYEKSI				
<i>Gambar Diam</i>				
Jenis	Sumber	Kelemahan	Kelebihan	Aplikasi
Foto. Postcard, bahan cetak, ilustrasi	Buku, majalah, koran, katalog, kalender	Dua dimensi, dapat diatasi dengan sajian gambar berurutan atau sajian gambar dalam berbagai sudut pandang	Sederhana, tidak menggunakan listrik	Pengajaran tentang suatu proses tertentu, pengajaran ilmu pengetahuan sosial

Tabel. 5.2. Gambar Sketsa dan Diagram (Anonym)

<i>Gambar, Sketsa, Diagram</i>		
Gambar	Sketsa	Diagram
Gambar mudah dibuat, sifatnya lebih sederhana daripada foto sehingga mudah difahami peserta didik segala umur. Contoh: sebelum pembelajar mengajar, gambar dibuat dipapan tulis untuk memfokuskan perhatian	Sketsa sifatnya tidak detail seperti gambar dan diagram	Diagram sering dipakai untuk menggambarkan suatu proses. Diagram sifatnya detail. Contoh: Diagram pemasangan roda, lampu, dan pintu sebuah mobil. Diagram dilengkapi nomor komponen yang akan dipasang

Tabel. 5.3. Charta dan Grafik (Anonym)

<i>Charta dan Grafik</i>	
Charta	Grafik
<p>Charta merupakan gambaran abstrak dari suatu kronologi, hirarki, dan kuantitas. <u>Bentuk charta:</u> tabel, diagram alir, garis waktu. <u>Komponen charta:</u> Visual dan verbal. Porsi visual lebih banyak dari tulisan. <u>Prinsip:</u> KISS (Keep It Simple for Students)</p>	<p>Grafik merupakan representasi data numerik, hubungan antar unit dan kecenderungan suatu data. <u>Jenis-jenis grafik:</u> bar, pictorial, pie/circle, dan grafik garis/line graph. Pictorial graph sesuai untuk <i>audience</i> yang tergolong umum dan usia anak.</p>

Tabel. 5.4. Poster dan Kartun (Anonym)

<i>Poster dan Kartun</i>	
Poster	Kartun
<p>Poster merupakan tampilan visual, gabungan dari gambar, garis, warna dan kata-kata. <u>Ciri poster:</u> persuasif, membangkitkan motivasi, atraktif melalui tampilan warna, tidak ditampilkan dalam waktu yang lama, umumnya berukuran 23 x 33 inci.</p>	<p>Kartun merupakan kumpulan garis yang dibentuk menjadi karikatur dari seseorang atau suatu peristiwa. <u>Sifat kartun:</u> mudah dipahami oleh anak-anak, dan peserta didik usia muda. Dalam membuat kartun perlu diperhatikan kemampuan intelektual dan pengalaman peserta didik.</p>

b. Media Visual Proyeksi

Tabel. 5.5. Dokumen Camera (Anonym)

<i>PROYEKSI</i>		
<i>Document Camera</i>		
Fungsi	Kelebihan	Kerugian
<p>Memproyeksikan langsung suatu tulisan ataupun benda tertentu kelayar. Sesuai untuk kelompok kecil sampai besar untuk melihat suatu materi bersama-sama.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - tidak memerlukan proses produksi - Semua <i>audience</i> dapat melihat benda sekecil apapun 	<ul style="list-style-type: none"> - tergantung pada tersedianya monitor atau proyektor video - masih memerlukan cahaya tambahan - peralatan yang dibawa relatif banyak dan berat

Tabel. 5.6. Overhead Prijection (Anonym)

<i>OHP (Overhead Projection)</i>		
Keterangan	Kelebihan	Keterbatasan
<ul style="list-style-type: none"> - Banyak dimanfaatkan di kelas dan tempat-tempat pelatihan - cara membuat transparansi: metode langsung (menulis atau menggambar langsung dengan spidol ke transparan), print dari komputer, dan xerography 	<ul style="list-style-type: none"> -cukup terang, mudah digunakan, mudah dimanipulasi (pengajar dapat membubuhkan tambahan tulisan atau gambar saat pengajaran berlangsung) - Ketersediaan transparansi di pasaran - materi dapat disiapkan sendiri - lebih menunjukkan persiapan dan kematangan pengorganisasian materi daripada tidak menggunakan OHP 	<ul style="list-style-type: none"> - tayangan tergantung penuh pada presenter, tidak dapat diacak sesuai keinginan <i>audience</i>. - sifat OHP adalah bukan untuk belajar mandiri - membutuhkan proses produksi yaitu persiapan transparansi - dapat menimbulkan <i>keystone effect</i> jika sumber cahaya OHP dan layar tidak tegak lurus.

Tabel. 5.7. Slide (Anonym)

<i>Slide (Film Positif)</i>		
Keterangan	Keuntungan	Keterbatasan
<ul style="list-style-type: none"> - slide, di pasaran disebut juga film positif - ukuran 5 x 5 cm - dapat dipasang frame supaya dapat diletakkan pada alat pemutar 	<ul style="list-style-type: none"> - slide dapat diurutkan sesuai peristiwa - slide dapat dibuat dengan mudah bahkan oleh fotografer amatir, karena saat ini tersedia kamera otomatis - tersedianya proyektor otomatis, bahkan ada yang memakai remote control untuk menggerakkan alat putarnya. - mudah dikoleksi - dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran mandiri asal tersedia alat proyeksi untuk versi perorangan 	<ul style="list-style-type: none"> - kemungkinan sulit diorganisasi - rawan macet saat pengoperasian, saat berputar kerangka slide sering tertahan proyektor. - mudah kotor (debu, sidik jari)

Tabel. 5.8. VCD dan DVD-ROM (Anonym)

CD-ROM	Photo CD	DVD-ROM
<ul style="list-style-type: none"> - Kependekan dari compact disc-read only memory - diameter 12 cm - mampu menyimpan format audio, text, maupun video - banyak digunakan untuk menyimpan data di perpustakaan maupun keperluan pribadi - relatif mudah perawatannya - memerlukan alat putar khusus yaitu CD-R atau CD-RW - CD-ROM hanya bisa dibaca, untuk menuliskan data ke CD-ROM diperlukan alat khusus yaitu CD-RW 	<ul style="list-style-type: none"> - photo CD digunakan untuk menyimpan koleksi foto dalam CD - photo CD dapat diputar dengan komputer melalui CD-R atau lewat photo CD player ke televisi. - penyimpanan foto biasa ke CD bisa dilakukan lewat scanner 	<ul style="list-style-type: none"> - DVD kependekan dari digital video disc. - bentuk fisik dan sifat sama dengan CD-ROM - bedanya dengan CD-ROM: <ol style="list-style-type: none"> a. DVD-ROM berkapasitas lebih besar, b. DVD menyediakan menu pilihan materi, c. DVD player harga masih relatif mahal.

Tabel. 5.9. Camera dan Video Disk (Anonym)

<i>Kamera Digital</i>	<i>Video Disc/ Laserdisc</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Kamera digital dapat menyimpan foto pada memori - dapat ditambah memori eksternal - foto dapat dipindahkan ke komputer dan diolah lebih lanjut. - kelebihan: Gambar sudah digital sehingga memudahkan pengolahan dengan komputer, kapasitas besar, kemampuan zoom, pengoperasian relatif mudah - kelemahan: mahal, mudah pecah dibandingkan kamera biasa 	<ul style="list-style-type: none"> - Masih format analog - mampu menyimpan 54.000 gambar atau durasi video bergerak selama 30 menit. -dapat dilakukan teknik 'frame grabbing' yaitu mengambil sebagian gambar untuk diolah dengan komputer. - kelebihan : pengaksesan gambar secara acak,tahan lama (tidak mudah rusak jika ada sidik jari dan debu), kualitas visual yang tinggi, mudah dibawa/portabel. - kelemahan: format analog saat ini tergeser oleh format digital seperti CD-ROM dan DVD, membutuhkan player dan proyektor, biaya produksi mahal

Tabel. 5.10. Proyeksi Digital (Anonym)

<i>Proyeksi Gambar Digital</i>		
Keterangan	Kelebihan	Kelemahan
<ul style="list-style-type: none"> - Untuk proyeksi gambar digital maupun analog (analog sekarang sudah jarang dipakai) digunakan LCD (Liquid Crystal Display) - LCD diproyeksikan ke layar dan tidak memerlukan sumber cahaya seperti OHP. Sumber cahayanya sudah terintegrasi dalam alat tersebut - Materi yang bisa disajikan lewat LCD: gambar, audio, video, maupun presentasi dari komputer (misal menggunakan <i>power point</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - memproyeksikan segala tampilan sama dengan seperti yang ada di komputer - kapasitas besar, karena komputer mempunyai media penyimpanan yaitu hard disk - interaktif, dapat mengganti tampilan saat presentasi sedang berlangsung. 	<ul style="list-style-type: none"> - keterbatasan lumen, idealnya ruangan harus gelap supaya tampilan jelas - hanya untuk presentasi kurang dari 50 orang. Tempat duduk <i>audience</i> tidak boleh melebar melebihi 4 kali ukuran layar - harga masih relatif Mahal

2. Media Audio

Media Audio adalah media yang pesannya dapat diterima oleh indra telinga. Macam-macam media audio sebagai berikut:

- a. Audio tape atau sering disebut kaset banyak digunakan dalam media suara. Ada dua jenis kaset yaitu kaset audiotape dan kaset micro (*microcassette*).
- b. Audio Compact disk atau disebut Audio CD memiliki kualitas suara yang jauh lebih bagus dibandingkan kaset.
- c. MP3, kependekan dari (*MPEG Audio Layer 3*). MP3 merupakan suatu bentuk kompresi yang diperuntukkan untuk pemutaran audio pada komputer atau lewat internet.

Tabel. 5.11. Media Audio (Anonym)

<i>AUDIO</i>				
Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan	Aplikasi
Kaset Audiotape	Panjang: 2,5 - 4 inchi Lebar: 0,5 inchi Lebar pita: 81 inchi Kecepatan: 817 inc/detik	-Mudah dibawa, tergolong tahan lama, -mudah penggunaan, -tempat penyimpanan tidak terlalu besar -tersedianya fasilitas 'tab', jika tab dihilangkan maka kaset tidak bisa terhapus/direkam	Terkadang macet, banyak sinyal gangguan/noise, sulit di-edit, kualitas suara kurang bagus jika menggunakan player kualitas rendah, sukar menyambung yang putus	- sesuai dipakai di lokasi yang tidak berlistrik (bisa menggunakan batery) - peserta didik dapat merekam - pengajaran individu - sebagai alat Evaluasi.
Microcassette	Panjang: 1615 - 3213 inchi Lebar: 6421 inchi Lebar pita: 81 inchi Kecepatan: 1615 inc/detik	Mudah dibawa dan sangat praktis	-Kualitas suara kurang bagus, -hanya kompatibel dengan player tertentu.	- Perekaman amatir - rekaman bisnis/rapat - perekaman di lapangan (misal: pekerjaan wartawan)
Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan	Aplikasi
Audio Compact disc (Audio CD)	Ukuran: diameter 4,72 inchi Kecepatan: Variabel (bisa diatur)	- sangat tahan lama - kualitas suara sangat baik -Tidak ada noise - pencarian secara acak pada track tertentu	- umumnya membutuhkan peralatan pendukung yang lebih mahal dibandingkan kaset audio	- Musik - drama
MP3 (MPEG Audio Player 3)	Secara fisik sama dengan Audio CD. MP3 berfokus pada kompresi data audio	- mudah digunakan, tidak mahal, bahkan di internet banyak dijumpai gratis - mudah diproduksi, ideal untuk pengajaran bahasa, mudah diulang - mudah dibawa, tidak mudah rusak - ukuran file kecil.	- urutan/sekuen bersifat tetap	- musik internet - musik lewat komputer.

3. Media Video

Media Video adalah media yang dapat menghantarkan pesan lewat suara dan gambar bergerak. Format video terdiri atas:

videodisc (laserdisc), video cassette (VHS dan Hi 8), dan Compact disc (DVD).

Tabel. 5.12. Media Video (Anonym)

VIDEO			
Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan
Video Disc (Laser disc)	- Diameter: 12 inch = 30 cm - durasi 30 menit tiap sisi/side	- dapat menampung 54000 gambar, gambar diam maupun bergerak, dan audio - dapat diputarnya track tertentu - tidak mahal jika diproduksi massal - tahan lama /awet	- mahal jika diproduksi sedikit - tidak sesuai jika digunakan untuk kebutuhan produksi lokal
Videocassette (VHS)	- Lebar pita: 0,5 inci - kecepatan 1,31 inc/detik - durasi: 120 menit	- mudah diproduksi lokal - ketersediaan software pendukung	- kualitas video rendah - bukan standar untuk keperluan siaran - kualitas menurun dengan bertambahnya usia
Videocassette (Hi 8)	- Lebar pita: 0,25 inci = 8mm - kecepatan 1,31 inc/detik - durasi: 120 menit	- Ukuran lebih praktis dibandingkan VHS - mudah diproduksi lokal	- Kualitas video yang rendah - keterbatasan software pendukung - kurang diterima di kalangan pendidikan
Compact disc (DVD)	- diameter: 4,72 Inchi - kecepatan: variabel	- perangkat lunak dan keras relatif murah - standar yang dipakai internasional	- mudah digunakan - masih jarang digunakan di bidang pendidikan

4. Media Komputer

Fungsi komputer sebagai media di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Komputer sebagai objek pengajaran

Pada fungsi ini komputer adalah materi yang dipelajari. Umumnya peserta didik tingkat dasar mempelajari bagaimana mengoperasikan komputer.

b. Komputer sebagai alat bantu.

Sebagai alat bantu bagi pembelajar maupun peserta didik. Misal: penggunaan kalkulator pada komputer, menulis dan presentasi dengan bantuan komputer, dan menggunakan komputer untuk mencari informasi

c. Komputer berperan dalam pengajaran logika berpikir.

Komputer hendaknya digunakan sebagai suatu benda untuk teman berpikir, bukan hanya sekedar diambil informasinya.

d. Komputer sebagai instrumen dalam pembelajaran.

Penggunaan komputer untuk pembelajaran (CAI = *Computer-Assisted Instruction*).

Tabel. 5.13. CAI (Anonym)

<i>Computer- Assisted Instruction (CAI) -- Penggunaan Komputer dalam Pembelajaran</i>				
Metode: Drill and Practice (Latihan)				
Keterangan	Peran pembelajar	Peran Komputer	Peran Pst. Didik	Contoh
<ul style="list-style-type: none"> - Sebelumnya materi telah diberikan terlebih dahulu - Adanya variasi pertanyaan dalam berbagai format - latihan tanyajawab dapat diulang jika diperlukan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur rencana pembelajaran - memilih materi latihan yang sesuai - Memeriksa, memonitor kemajuan 	<ul style="list-style-type: none"> - memberikan pertanyaan - menilai jawaban dan memberikan balikan - merekam kemajuan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> - menerima balikan - berlatih materi yang sudah diberikan - menjawab pertanyaan - menerima konfirmasi dan koreksi - memilih tingkat kesulitan soal 	<ul style="list-style-type: none"> - pembelajaran matematik - melengkapi tabel - belajar kosa kata - pembentukan pengetahuan

Tabel. 5.14. Tutorial (Anonym)

Metode Tutorial				
<ul style="list-style-type: none"> - sajian informasi baru - mengajarkan konsep dan prinsip - dapat digunakan untuk mengulang pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - memilih materi - memonitor - mengadopsi pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - menyajikan informasi - memberi pertanyaan - memonitor respon - memberikan balikan - menyimpulkan hal-hal penting - menyimpan rekaman kemajuan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> - berinteraksi dengan komputer - melihat hasil - menjawab pertanyaan - memberikan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> - pelatihan hal yang berkaitan dengan juru tulis - pelatihan teller bank - prosedur ilmiah dan kesehatan - belajar kitab suci

Tabel. 5.15. Permainan (Anonym)

Metode Permainan				
<ul style="list-style-type: none"> - bersifat kompetisi - latihan dalam situasi termotivasi - dapat individu maupun kelompok kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - menentukan batasan - menuntun proses permainan - memonitor hasil 	<ul style="list-style-type: none"> - berperan sebagai pesaing/ kompetitor, pengambil keputusan, atau pencatat angka 	<ul style="list-style-type: none"> - belajar kenyataan, strategi, ketrampilan - bersaing dengan komputer - mengevaluasi pilihan yang tersedia 	<ul style="list-style-type: none"> - permainan berhitung, mengeja, mengetik - permainan pecahan/ matematik

Tabel. 5.16. Simulasi (Anonym)

Metode: Simulasi				
Keterangan	Peran pembelajar	Peran Komputer	Peran Pst. didik	Contoh
<ul style="list-style-type: none"> - hampir sama dengan kenyataan - berdasar pada model sebenarnya - individu / kelompok kecil 	<ul style="list-style-type: none"> - memperkenankan topik - menyajikan latar belakang simulasi dan memberi petunjuk 	<ul style="list-style-type: none"> - menjalankan aturan - membuat hasil dari pengambilan keputusan - mempertahkan model dan database 	<ul style="list-style-type: none"> - mengambil keputusan - menerima hasil dari keputusan - evaluasi keputusan yang telah dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> - trouble shooting - SEJARAH, diagnosis kesehatan - simulator pilot - simulator berkendara - eksperimen laboratorium

Tabel. 5.17. Discovery (Anonym)

Metode: Discovery (Penemuan)				
- inkuiri menuju pembentukan suatu database - pendekatan induktif - trial dan error - uji hipotesis	- menyajikan masalah yang paling Dasar - memonitor kemajuan peserta didik	- memberikan sumber informasi bagi peserta didik - menyimpan data - memberi fasilitas pencarian /search	- membuat hipotesis - menguji perkiraan yang dibuat - mengembangkan prinsip dan aturan	- ilmu sosial - analisis proses pencernaan - pemilihan karir

Tabel. 5.18. Problem Solving (anonym)

Metode: Problem Solving (Pemecahan Masalah)				
- merumuskan masalah - membuat hipotesis - mengumpul kan data - mencari solusi	- memberikan masalah - menuntun peserta didik - memeriksa hasil	- menyajikan masalah - manipulasi data - menjaga database yang tersedia	- merumuskan masalah - mencari solusi - manipulasi variabel - menghubungkan hasil trial dan error untuk mencari solusi	- bisnis - kreativitas - trouble shoting - matematika - penrogra man kom puter

5. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan media lebih dari satu dalam menyajikan satu materi pelajaran. Manfaat penggunaan multimedia ini adalah:

- a. Memberikan pengalaman yang lebih nyata dari materi yang diajarkan,
- b. Mengurangi keabstrakan penerimaan materi pelajaran.

Multimedia dibagi menjadi beberapa jenis, di antaranya sebagai berikut:

a. *Multimedia Kits*

Merupakan penggabungan lebih dari satu media dan diorganisasi untuk satu topik bahasan.

b. *Hypermedia*

Media yang menyediakan komposisi dan tampilan dari materi yang tidak berurutan.

c. *Interactive Media*

Media interaktif dapat memberikan latihan keterampilan dan umpan balik kepada peserta didik.

d. *Virtual Reality*

Media yang dapat melibatkan penggunaan berbagai sensor (multi sensor) dari peserta didik dan materi yang disajikan mendekati fenomena kehidupan nyata.

e. *Expert system* (Sistem Pakar)

Paket perangkat lunak yang mengajarkan pemecahan masalah yang kompleks dengan menyajikan kumpulan pendapat dan teori dari para pakar di berbagai bidang.

BAB VI

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

EFEKTIF



Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Individu
2. Kelompok kecil
3. Kelompok besar

Deskripsi materi:

Pada bab VI ini akan dibahas tentang macam-macam model pembelajaran meliputi (A) pembelajaran individu, (B) pembelajaran kelompok kecil, (C) pembelajaran kelompok besar.

A. Individu

1. Picture and Picture

Berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran *picture and picture*:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Menyajikan materi sebagai pengantar
- c. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi

- d. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- e. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- f. Dari alasan atau urutan gambar tersebut guru memulai menamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- g. Kesimpulan/rangkuman

2. *Problem Based Introductuon (PBI)*

Model ini sering disebut dengan pembelajaran berdasarkan masalah. Berikut langkah-langkah model pembelajaran PBI:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- c. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
- d. Guru membantu siswa dalam merencanakan, menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- e. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.
- f. Penutup.

3. Artikulasi

Berikut langkah-langkah dari model pembelajaran artikulasi:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa
- c. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang
- d. Suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya
- e. Suruh siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya
- f. Guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa
- g. Kesimpulan atau penutup

4. Make-A Match

Model ini juga sering disebut mencari pasangan (Lorna Curran, 1994). Berikut langkah-langkah model pembelajaran make-a match:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang

- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g. Demikian seterusnya
- h. Kesimpulan

5. *Talking Stik*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran talking stik:

- a. Guru menyiapkan sebuah tongkat
- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pada pegangannya/paketnya
- c. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya mempersilakan siswa untuk menutup bukunya
- d. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru
- e. Guru memberikan kesimpulan
- f. Evaluasi
- g. Penutup

6. *Student Facilitator and Explaining*

Siswa atau peserta didik mempresentasikan ide atau pendapat pada rekan peserta lainnya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran student facilitator and explaining:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi
- c. Memberikan kesempatan siswa atau peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta lainnya baik melalui bagan/peta konsep maupun yang lainnya
- d. Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa
- e. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu
- f. Penutup
- g.

7. *Course Review Horay*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran course review horay:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mendemonstrasikan atau menyajikan materi
- c. Memberikan kesempatan siswa tanya jawab
- d. Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa
- e. Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau benar diisi tanda benar (√) dan salah diisi tanda silang (x)
- f. Siswa yang sudah mendapat tanda √ vertikal atau horizontal, atau diagonal harus berteriak horay ... atau yel-yel lainnya
- g. Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh
- h. Penutup

8. *Demonstration*

Khusus materi yang memerlukan peragaan atau percobaan. Berikut langkah-langkah model pembelajaran demonstrasi:

- a. Guru menyampaikan TPK
- b. Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan
- c. Siapkan bahan atau alat yang diperlukan
- d. Menunjukkan salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan
- e. Seluruh siswa memperhatikan demonstrasi dan menganalisis
- f. Tiap siswa atau kelompok mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman siswa didemonstrasikan
- g. Guru membuat kesimpulan

9. *Explicit Intruction*

Model ini sering disebut dengan pengajaran langsung (Rosenshina & Stevens, 1986). Pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan, prosedur, dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Berikut langkah-langkah model pembelajaran ini:

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
- b. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
- c. Membimbing pelatihan
- d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- e. Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan

10. *Tebak Kata*

Buat kartu ukuran 10X10 cm dan isilah ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak. Selanjutnya buat kartu ukuran 5X2 cm untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga. Berikut langkah-langkah model pembelajaran ini:

- a. Jelaskan TPK atau materi \pm 45 menit
- b. Suruhlah siswa berdiri di depan kelas dan berpasangan
- c. Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.
- d. Sementara siswa membawa kartu 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis di dalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
- e. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya.
- f. Dan seterusnya
- g. Contoh kartu
 - 1) Perusahaan ini tanggung jawabnya tidak terbatas
 - 2) Dimiliki oleh 1 orang
 - 3) Struktur organisasinya tidak resmi
 - 4) Bila untung dimiliki, diambil sendiri
 - 5)

11. Word Square

Buat kotak sesuai keperluan, Buat soal sesuai TPK. Berikut langkah-langkah model pembelajaran word square:

- Sampaikan materi sesuai TPK
- Bagikan lembaran kegiatan sesuai contoh
- Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban
- Berikan poin setiap jawaban dalam kotak

T	Y	E	N	I	O	K	N
R	A	U	A	N	K	U	O
A	B	A	R	T	E	R	M
N	A	N	I	R	R	S	I
S	D	G	I	I	T	G	N
A	O	N	L	S	A	I	A
K	L	A	A	I	S	R	L
S	A	C	E	K	B	O	S
I	R	I	N	G	G	I	T

Gambar.6.1 Kotak Jawaban (Anonim)

Contoh soal

- 1) Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara
- 2) digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
- 3) Uang saat ini banyak di palsukan
- 4) Nilai bahan pembuatan uang disebut
- 5) Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai
- 6) Nilai perbandingan uang dalam negara dengan mata uang asing disebut
- 7) Nilai yang tertulis pada mata uang disebut nilai

- 8) Dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut motif
- 9) Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening ke bank untuk membayar sejumlah uang disebut

12. Scramble

Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan TPK, buat jawaban yang diacak hurufnya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran scramble:

- a. Guru menyajikan materi sesuai TPK
- b. Membagikan lembar kerja sesuai contoh
- c. Susunlah huruf-huruf pada kolom sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan kolom dibawah ini.

Tabel.6.1. Pertanyaan

1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara ...
2. ... digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
3. Uang ... saat ini banyak dipalsukan
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut nilai ...
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai ...
6. Nilai perbandingan uang dalam negeri dengan mata uang asing disebut ...
7. Nilai yang tertulis pada uang disebut nilai ...
8. dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut ...
9. Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening di bank untuk membayar sejumlah uang

disebut ...

Tabel.6.2. Jawaban

1. TARREB
2. GANU
3. TRASEK
4. KISTRINI
5. LIRI
6. SRUK
7. MINALON
8. SAKSITRAN
9. KEC

13. Take And Give

Kartu ukuran $\pm 10 \times 15$ cm sejumlah peserta tiap kartu berisi sub materi (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, materi sesuai dengan TPK. Berikut langkah-langkah model pembelajaran *take and give*:

- a. Siapkan kelas sebagaimana mestinya
- b. Jelaskan materi sesuai TPK
- c. Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) lebih kurang 5 menit
- d. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh
- e. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (take and give)

- f. Untuk mengevaluasi keberhasilan berikan pertanyaan yang tak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain)
- g. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan
- h. Contoh kartu yang digunakan:

NAMA SISWA : _____ SUB MATERI : _____ <p style="text-align: center;">NAMA YANG DIBERI</p> 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. <u>dst.</u>
--

Gambar.6.2. Kartu Peserta

14. Time Token

Struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali (Arends.2008). Berikut langkah-langkah model pembelajaran time token:

- a. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (cooperative learning dan CL)
- b. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan
- c. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon
- d. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis
- e. Dan seterusnya

15. *Pair Cheks*

Apa yang dilakukan, bekerja berpasangan (Spencer Kagen, 1993). Bentuk tim dalam pasangan-pasangan dua siswa dalam pasangan itu mengerjakan soal yang pas, sebab semua itu akan membantu melatih.

- a. Pelatih mengecek: apabila patner benar pelatih memberi kupon
- b. Bertukar peran: seluruh patner bertukar peran dan mengurangi langkah 1 – 3
- c. Pasangan mengecek: seluruh pasangan tim kembali bersama dan membandingkan jawaban
- d. Penegasan guru: guru mengarahkan jawaban atau ide sesuai konsep

B. Kelompok Kecil

1. *Examples Non Examples*

Berikut ini adalah langkah-langkah dari model pembelajaran *examples non examples*:

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.

- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan.

2. *Cooperative Script*

Skrip kooperatif adalah metode belajar di mana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Dansereau C.S, 1985). Berikut langkah-langkah model pembelajaran cooperative script:

- a. Guru membagi siswa untuk berpasangan
- b. Guru membagikan wacana atau materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.

Sementara pendengar:

- 1) Menyimak atau mengoreksi atau menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap
 - 2) Membantu mengingat atau menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- e. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti di atas.
 - f. Kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru

3. *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*

Model ini juga disebut tim siswa kelompok prestasi (Slavin, 1995). Berikut langkah-langkah model pembelajaran STAD:

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak empat orang siswa secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- b. Guru menyajikan pelajaran
- c. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- d. Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- e. Memberi evaluasi
- f. Kesimpulan

4. *Mind Mapping*

Model ini sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban. Berikut langkah-langkah model pembelajaran mind mapping:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mengemukakan konsep atau permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban
- c. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang
- d. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi
- e. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru

f. Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru

g. Penutup

5. *Think Pair And Share*

Model think pair and share ini ditemukan oleh Frank Lyman, (1985). Berikut langkah-langkah model pembelajaran think pair and share:

a. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai

b. Siswa diminta untuk berpikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru

c. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing

d. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya

e. Berawal dari kegiatan tersebut, mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa

f. Guru memberi kesimpulan

g. Penutup

6. *Debate*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran debat:

a. Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra

b. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok di atas

c. Setelah selesai membaca materi. Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara, saat itu

ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya

- d. Sementara siswa menyampaikan gagasannya guru menulis (guru menulis inti atau ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis) sampai sejumlah ide yang diharapkan terpenuhi
- e. Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkap
- f. Dari data-data di papan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai
- g. Kesimpulan

7. *Bertukar Pasangan*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran bertukar pasangan:

- a. Setiap siswa mendapat satu pasangan (guru biasa menunjukkan pasangannya atau siswa menunjukkan pasangannya)
- b. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya
- c. Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain
- d. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan masing-masing pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka
- e. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula
- f. Kesimpulan
- g. Penutup

8. *Complete Sentence*

Siapkan blangko isian berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap. Berikut langkah-langkah model concept sentence:

- a. Guru menyampaikan yang ingin dicapai
- b. Menyampaikan materi secukupnya atau peserta disuruh membacakan buku atau model dengan waktu secukupnya
- c. Bentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen
- d. Bagikan lembar kerja berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap (lihat contoh)
- e. Peserta diharap berdiskusi untuk melengkapi kalimat dengan kunci jawaban yang tersedia
- f. Bicarakan bersama-sama anggota kelompok
- g. Setelah jawaban benar yang salah diperbaiki. Tiap peserta disuruh membaca berulang-ulang sampai mengerti atau hafal
- h. Kesimpulan

9. *Dua Tinggal Dua Tamu*

Memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya (Spencer Kagan, 1992). Berikut langkah-langkah model pembelajaran dua tinggal dua tamu:

- a. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa
- b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing bertamu kedua kelompok yang lain
- c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka

- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka

C. Kelompok Besar

1. Numbered Heads Together

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *numbered heads together* atau kepala bernomor (Spencer Kagan, 1992):

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawabannya
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka
- e. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
- f. Kesimpulan

2. Kepala Bernomor Struktur

Model ini merupakan modifikasi dari *number heads*. Berikut langkah-langkah model pembelajaran kepala bernomor struktur:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- b. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai. Misalnya: siswa

nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya

- c. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka
- d. Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain
- e. Kesimpulan

3. *Jigsaw (Model Tim Ahli)*

Mode ini ditemukan oleh Aronson dkk (2007). Berikut langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw:

- a. Siswa dikelompokkan ke dalam empat anggota tim
- b. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- c. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian atau subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka
- e. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai
- f. Setiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
- g. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi

- h. Guru memberi evaluasi
- i. Penutup

4. *Role Playing*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *role playing*:

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kbm
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan atau mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Evaluasi
- k. Penutup

5. *Group Investigation*

Model *group investigation* ini ditemukan oleh Sharan, (2009). Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *group investigation*:

- a. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen
 - b. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok
 - c. Guru memanggil ketua-ketua untuk satu materi tugas sehingga satu kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain
 - d. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisi penemuan
 - e. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara, ketua menyampaikan hasil pembahasan kelompok
 - f. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan
 - g. Evaluasi
 - h. Penutup
6. *Snowball Throwing*

Berikut langkah-langkah dari model pembelajaran snowball throwing:

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- b. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
- c. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
- d. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok

- e. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit
- f. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
- g. Evaluasi
- h. Penutup

7. *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*

Model ini juga sering disebut dengan kooperatif terpadu membaca dan menulis (Steven & Slavin, 1995). Berikut langkah-langkah model pembelajaran CIRC:

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen
- b. Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran
- c. Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada lembar kertas
- d. Mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok
- e. Guru membuat kesimpulan bersama
- f. Penutup

8. *Inside-Outside-Circle*

Model ini sering disebut dengan lingkaran kecil-lingkaran besar (Spencer Kagan, 1992). Siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan, dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Berikut langkah-langkah model pembelajaran ini:

- a. Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar
- b. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam
- c. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan
- d. Kemudian siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.
- e. Sekarang giliran siswa berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya

9. *Consept sentence*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *concept sentence*:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru menyajikan materi secukupnya.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya ± 4 orang secara heterogen.
- d. Menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- e. Tiap kelompok disuruh membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- f. Hasil diskusi kelompok, didiskusikan lagi secara pleno yang dipandu guru.
- g. Kesimpulan.

10. Keliling Kelompok

Maksudnya agar masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lainnya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran keliling kelompok:

- a. Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok menilai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan.
- b. Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya.
- c. Demikian seterusnya giliran bicara bisa dilaksanakan arah perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

11. Tari Bambu

Agar siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur, strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar siswa. Berikut langkah-langkah model pembelajaran tari bambu:

- a. Separuh kelas atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak, berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat.
- b. Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
- c. Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.

- d. Kemudian satu atau dua siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

BAB VII

KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Keterampilan seorang guru atau pendidikan dalam melakukan pembelajaran.

Deskripsi materi:

Pada bab VII ini akan dibahas tentang (A) membuka dan menutup, (B) mengadakan variasi, (C) memberi penguatan, (D) menjelaskan, (E) bertanya dasar, (F) bertanya lanjut, (G) mengelola kelas, (H) membimbing diskusi.

A. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari. Menutup pelajaran adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar.

Tujuan pokok siasat membuka pelajaran (*set induction*), untuk menyiapkan mental murid agar siap memasuki persoalan yang akan dipelajari, menimbulkan minat, serta pemusatan perhatian siswa terhadap apa yang akan dipelajari dalam KBM.

1. Membuka Pelajaran

Hal-hal tersebut di atas dituangkan dalam bentuk kemampuan membuka pelajaran, yaitu:

- a. Mengarahkan perhatian siswa;
- b. Menimbulkan motivasi;
- c. Memberi acuan bahan belajar yang akan dikembangkan;
- d. Membuat kaitan bahan belajar yang lama dengan yang baru.

2. Menutup Pelajaran

Tujuan pokok saat menutup suatu pembelajaran (*closure*), adalah untuk:

- a. Merangkum atau membuat garis besar persoalan yang baru saja dipelajari.
- b. Mengonsolidasikan perhatian siswa terhadap hal-hal pokok dlm pembelajaran agar dapat membangkitkan minat dan kemampuannya pada masa mendatang dalam KBM maupun kehidupannya.
- c. Mengorganisasikan semua kegiatan atau hal yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut sehingga merupakan suatu kebulatan dalam memahami esensi bahan ajar tersebut.

Hal-hal tersebut di atas dituangkan dalam bentuk kemampuan menutup pelajaran, yaitu:

- a. Melakukan tinjau-ulang terhadap bahan belajar
- b. Memberi kesempatan untuk bertanya
- c. Melaksanakan tidak lanjut dengan:
 - 1) Memberi tugas yang berkaitan dengan kompetensi dasar siswa;
 - 2) Memberi pengayaan;

3) Informasi bahan ajar berikutnya.

B. Keterampilan Mengadakan Variasi

Keterampilan ini sangat penting untuk dikuasai oleh seorang pendidik. Hal ini dikarekan sangat berpengaruh terhadap proses, dan hasil belajar. Berikut beberapa poin-poin penting mengadakan variasi dalam proses pembelajaran:

1. Memelihara dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap hal-hal yang berkaitan dengan aspek belajar;
2. Meningkatkan kemungkinan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan investigasi dan eksplorasi;
3. Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah;
4. Kemungkinan dilayaninya peserta didik secara individual, sehingga memberikan kemudahan belajar;
5. Mendorong aktivitas belajar atau cara belajar peserta didik yang berkadar tinggi dengan cara melibatkan peserta didik melalui berbagai kegiatan atau pengalaman belajar yang menarik.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan pada saat mengadakan variasi pada pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Perubahan yang digunakan harus bersifat efektif.
2. Penggunaan teknik mengadakan variasi harus lancar dan tepat.
3. Penggunaan komponen-komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan sebelumnya.
4. Penggunaan komponen mengadakan variasi harus luas dan spontan berdasarkan balikan dari peserta didik.

Komponen-komponen penting yang perlu diperhatikan dalam keterampilan mengadakan variasi:

1. Variasi dalam gaya mengajar
 - a. Penggunaan variasi suara
 - b. Pemusatan perhatian
 - c. Kesenyapan
 - d. Mengadakan kontak pandang
 - e. Gerakan badan dan mimik
 - f. Perubahan posisi
2. Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran
 - a. visual
 - b. audio
 - c. Takstil/manipulatif
3. Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa
 - a. Klasikal
 - b. Kelompok
 - c. Perorangan
 - d. Diskusi, latihan, demonstrasi

C. Keterampilan Memberi Penguatan

1. Meningkatkan perhatian peserta didik
2. Membangkitkan dan memelihara motivasi belajar peserta didik.
3. Memberi kemudahan belajar kepada peserta didik.
4. Mengontrol dan memodifikasi tingkah laku peserta didik yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang produktif.

5. Mengarahkan kepada cara berpikir yang baik dan inisiatif pribadi.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan ketika memberi penguatan pada peserta didik:

1. Kehangatan dan keantusiasan;
2. Kebermaknaan;
3. Menghindari penggunaan respon yang negatif;

Komponen-komponen penting dalam keterampilan memberi penguatan sebagai berikut:

1. Penguatan Verbal;
2. Penguatan Gestural (mimik/gerak badan);
3. Penguatan dengan Cara Mendekati;
4. Penguatan dengan Sentuhan;
5. Penguatan dengan Kegiatan yang Menyenangkan;
6. Penguatan berupa Tanda atau Benda;
7. Penguatan Tak Penuh.

D. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah menyajikan informasi terorganisasi, sistematis, mudah dipahami. Memiliki tujuan untuk membantu siswa memahami konsep, bernalar, terlibat dalam berpikir mendapat imbal balikan. Berikut tiga hal yang harus diperhatikan.

- a. Merencanakan
 - a. Isi pesan
 - b. Karakteristik siswa
- b. Menyajikan
 - a. Kejelasan (bahasa, kelancaran, ucapan)
 - b. Contoh dan ilustrasi

- c. Pemberian tekanan (suara, ikhtisar, dll)
- d. Balikan (ajukan pertanyaan, mimik siswa)
- c. Prinsip Keterampilan Menjelaskan
 - a. Dapat diberikan pada awal, tengah, akhir pelajaran
 - b. Relevan dengan tujuan
 - c. Materi bermakna
 - d. Sesuai dengan kemampuan & latar belakang siswa

E. Keterampilan Bertanya Dasar

1. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran;
2. Memusatkan perhatian peserta didik terhadap fokus permasalahan yang sedang dibahas;
3. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik;
4. Meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dari kemampuan berpikir tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi;
5. Membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disepakati.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam keterampilan bertanya dasar:

1. Pengungkapan pertanyaan secara jelas
2. Pemberian acuan
3. Pemusatan perhatian
4. Pemindahan giliran
5. Penyebaran
6. Pemberian waktu berpikir
7. Pemberian tuntunan

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam bertanya

1. Kehangatan dan keantusiasan
2. Kebiasaan yang harus dihindari:
 - a. Menjawab pertanyaan sendiri
 - b. Mengulang jawaban peserta didik
 - c. Mengajukan pertanyaan secara berulang-ulang
 - d. Meminta jawaban secara serempak dari peserta didik

F. Keterampilan Bertanya Lanjut

1. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menemukan, mengorganisasi, dan menilai informasi yang didapatnya.
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membentuk dan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan yang didasarkan atas informasi yang lengkap dan relevan.
3. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide-ide, dan mengemukakan ide-ide kepada teman-temannya secara timbal balik.
4. Memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk memperoleh sukses melebihi yang bisa dicapainya.

Komponen-komponen yang perlu diperhatikan dalam keterampilan bertanya lanjut sebagai berikut:

1. Pengubahan tuntutan tingkatan kognitif dalam menjawab pertanyaan;
2. Pengaturan urutan pertanyaan;
3. Penggunaan pertanyaan pelacak;
 - a. Klasifikasi
 - b. Meminta peserta didik memberikan alasan
 - c. Meminta kesepakatan pandangan
 - d. Meminta ketepatan jawaban

- e. Meminta jawaban yang lebih relevan
 - f. Meminta contoh
 - g. Meminta jawaban yang lebih kompleks
4. Peningkatan terjadinya interaksi.

G. Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan menciptakan dan mempertahankan kondisi optimal agar terjadi proses belajar mengajar yang kondusif, efisien dan efektif. Tujuan dari keterampilan mengelola kelas adalah

1. Mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu/ klasikal dalam berperilaku sesuai tata tertib dan aktivitas yang sedang berlangsung;
2. Menyadari kebutuhan siswa;
3. Memberi respon yang efektif terhadap perilaku siswa.

Keterampilan mengelola kelas dibedakan menjadi beberapa jenis, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan Fisik
 - a. Administrasi siswa
 - b. Posisi tempat duduk siswa
 - c. Pengelolaan penunjang pembelajaran
2. Pengelolaan Non-Fisik
 - a. Pengondisian siswa
 - b. Ketenangan belajar siswa

Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar optimal:

- a. menunjukkan sikap tanggap;
- b. membagi perhatian secara visual dan verbal;
- c. memusatkan perhatian kelompok: menyiapkan dan menuntut tanggung jawab siswa;

- d. memberi petunjuk yang jelas;
- e. menegur secara bijaksana: yaitu secara jelas dan tegas (bukan berupa peringatan/ocehan/buat aturan);
- f. memberi penguatan bila perlu.

Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar optimal:

- a. Keterampilan ini berkaitan dengan respon guru terhadap respon negatif siswa yang berkelanjutan. Untuk mengatasi ini dapat digunakan 3 jenis strategi:
 - 1) Modifikasi tingkah laku;
 - 2) Proses kelompok: kelompok dimanfaatkan dalam memecahkan masalah pengelolaan kelas yang muncul melalui diskusi;
 - 3) Menemukan dan mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Prinsip penggunaan keterampilan pengelolaan kelas untuk menciptakan iklim kelas yang menyenangkan:

- a. Kehangatan dan keantusiasan dalam mengajar;
- b. Menggunakan kata-kata atau tindakan yang dapat menantang siswa untuk berpikir;
- c. Menggunakan berbagai variasi;
- d. Keluwesan guru dalam pelaksanaan tugas;
- e. Penekanan pada hal-hal yang bersifat positif;
- f. Penanaman disiplin diri sendiri.

Hal-hal yang harus dihindari dalam pengelolaan kelas

- 1. Campur tangan yang berlebihan;
- 2. Kelenyapan/penghentian suatu pembicaraan/kegiatan karena ketidaksiapan guru;
- 3. Ketidakpastian memulai dan mengakhiri pelajaran;

4. Penyimpangan, terutama yg berkaitan dengan disiplin diri;
5. Bertele-tele;
6. Pengulangan penjelasan yang tak diperlukan.

H. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok

1. Keterampilan membimbing diskusi kelompok ini meliputi:
 - a. Pengelompokan siswa yang efektif
 - 1) Jumlah siswa efektif setiap kelompok
 - 2) Heterogenitas siswa dalam kelompok
 - b. Pengelolaan sarana penunjang diskusi
 - 1) Pola tempat duduk
 - 2) Media penunjang diskusi
 - c. Penentuan pola diskusi efektif
 - 1) Pola ping-pong
 - 2) Pola bola basket
2. Cara dan ciri-ciri melaksanakan diskusi kelompok sebagai berikut:
 - a. Melibatkan 3–9 orang;
 - b. Berlangsung dalam interaksi tatap muka yang informal (setiap anggota dapat berkomunikasi langsung dengan anggota lain);
 - c. Mempunyai tujuan yang pencapaiannya dilakukan dengan kerja sama antar anggota lainnya;
 - d. Berlangsung menurut proses sistematis.
3. Diskusi kelompok memiliki beberapa manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut:
 - a. Berbagi informasi dan pengalaman dalam memecahkan masalah;
 - b. Meningkatkan pemahaman atas masalah penting;

- c. Meningkatkan keterlibatan dalam perencanaan dan pengambilan keputusan;
 - d. Mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi;
 - e. Membina kerja sama yang sehat, kelompok yang kohesif dan bertanggung jawab.
4. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan
- Kegiatan ini terjadi dalam konteks pengajaran klasikal. Dalam pengelolaan kegiatan ini, peran guru adalah sebagai:
- a. Organisator KBM;
 - b. Sumber informasi bagi siswa;
 - c. Pendorong siswa untuk belajar;
 - d. Penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa;
 - e. Pendiagnosa dan pemberi bantuan kepada siswa sesuai kebutuhannya.
5. Keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil adalah sebagai berikut:
- a. Mendiagnosis kebutuhan siswa
 - 1) Jumlah siswa efektif setiap kelompok
 - 2) Heterogenitas siswa dalam kelompok
 - b. Mengadakan pendekatan secara pribadi
 - 1) Mengetahui kepribadian siswa
 - 2) Menyediakan berbagai solusi multidimensi
 - c. Mengorganisasi KBM yang sesuai
 - 1) Menetapkan tujuan relevan kebutuhan
 - 2) Memilih metode dan pendekatan yang sesuai
 - 3) Memilih model dan media yang sesuai
 - 4) Memvariasikan KBM sesuai kondisi
 - 5) Mengevaluasi KBM sesuai kebutuhan

BAB VIII

PENILAIAN AUTENTIK PADA PROSES DAN HASIL BELAJAR



Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Penilaian autentik
2. Pembelajaran autentik
3. Jenis penilaian autentik

Deskripsi materi:

Pada bab VIII ini akan dibahas tentang (A) penilaian autentik, (B) pembelajaran autentik, (C) jenis penilaian autentik.

A. Pengertian penilaian Autentik

Penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Istilah *assessment* merupakan *sinonim* dari penilaian, pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Istilah autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliabel.

Secara konseptual penilaian autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan ganda terstandar sekali pun. Ketika menerapkan penilaian autentik untuk mengetahui hasil

dan prestasi belajar peserta didik, guru menerapkan kriteria yang berkaitan dengan konstruksi pengetahuan, aktivitas mengamati dan mencoba, dan nilai prestasi luar sekolah.

Dari uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian autentik adalah suatu proses penilaian atau pengukuran yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik secara nyata.

B. Penilaian Autentik dan Pembelajaran Autentik

Penilaian autentik mengharuskan pembelajaran yang autentik pula. Menurut Ormiston, et all (2004), belajar autentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kenyataannya di luar sekolah. Penilaian autentik terdiri dari berbagai teknik penilaian.

1. Pengukuran langsung keterampilan peserta didik yang berhubungan dengan hasil jangka panjang pendidikan seperti kesuksesan di tempat kerja.
2. Penilaian atas tugas-tugas yang memerlukan keterlibatan yang luas dan kinerja yang kompleks.
3. Analisis proses yang digunakan untuk menghasilkan respon peserta didik atas perolehan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang ada.

Penilaian autentik akan bermakna bagi guru untuk menentukan cara-cara terbaik agar semua siswa dapat mencapai hasil akhir, meski dengan satuan waktu yang berbeda. Konstruksi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dicapai melalui penyelesaian tugas di mana peserta didik telah memainkan peran aktif dan kreatif. Keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan tugas sangat bermakna bagi perkembangan pribadi mereka.

Dalam pembelajaran autentik, peserta didik diminta mengumpulkan informasi dengan pendekatan *scientific*, memahami

aneka fenomena atau gejala dan hubungannya satu sama lain secara mendalam, serta mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata yang ada di luar sekolah. Guru dan peserta didik memiliki tanggung jawab atas apa yang terjadi. Peserta didik pun tahu apa yang mereka ingin pelajari, memiliki parameter waktu yang fleksibel, dan bertanggung jawab untuk tetap pada tugas.

Penilaian autentik juga mendorong peserta didik mengonstruksi, mengorganisasikan, menganalisis, mensintesis, menafsirkan, menjelaskan, dan mengevaluasi informasi untuk kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan baru.

C. Jenis-jenis Penilaian Autentik

1. Penilaian Kinerja

Penilaian autentik sebisa mungkin melibatkan partisipasi peserta didik, khususnya dalam proses dan aspek-aspek yang akan dinilai. Guru dapat melakukannya dengan meminta para peserta didik menyebutkan unsur-unsur proyek atau tugas yang akan mereka gunakan untuk menentukan kriteria penyelesaiannya.

Berikut ini beberapa cara melakukan rekaman dari hasil penilaian berbasis kinerja.

- a. Daftar cek (*checklist*).
- b. Catatan anekdot/narasi (*anecdotal/narrative records*).
- c. Skala penilaian (*rating scale*).
- d. Memori atau ingatan (*memory approach*).

2. Penilaian Proyek

Penilaian proyek (*project assessment*) merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu. Penyelesaian tugas dimaksud berupa investigasi yang

dilakukan oleh peserta didik, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan penyajian data.

Berikut ini tiga hal yang perlu diperhatikan guru dalam penilaian proyek.

- a. Keterampilan peserta didik dalam memilih topik, mencari dan mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis, memberi makna atas informasi yang diperoleh, dan menulis laporan.
 - b. Kesesuaian atau relevansi materi pembelajaran dengan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik.
 - c. Keaslian sebuah proyek pembelajaran yang dikerjakan atau dihasilkan oleh peserta didik.
3. Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian atas kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata. Penilaian portofolio bisa berangkat dari hasil kerja peserta didik secara perorangan atau diproduksi secara berkelompok, memerlukan refleksi peserta didik, dan dievaluasi berdasarkan beberapa dimensi. Penilaian portofolio dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah seperti berikut ini.

- a. Guru menjelaskan secara ringkas esensi penilaian portofolio.
- b. Guru atau guru bersama peserta didik menentukan jenis portofolio yang akan dibuat.
- c. Peserta didik, baik sendiri maupun kelompok, mandiri atau di bawah bimbingan guru menyusun portofolio pembelajaran.

- d. Guru menghimpun dan menyimpan portofolio peserta didik pada tempat yang sesuai, disertai catatan tanggal pengumpulannya.
 - e. Guru menilai portofolio peserta didik dengan kriteria tertentu.
 - f. Jika memungkinkan, guru bersama peserta didik membahas bersama dokumen portofolio yang dihasilkan.
 - g. Guru memberi umpan balik kepada peserta didik atas hasil penilaian portofolio.
4. Penilaian Tertulis

Tes tertulis berbentuk uraian atau esai menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasikan, menerapkan, menganalisis, menyintesis, mengevaluasi, dan sebagainya atas materi yang sudah dipelajari. Tes tertulis berbentuk uraian sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2013, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- AECT (Association for Educational Communication and Technology). 1976. *Evaluating Media Programs District and School*, Washington, D.C: The Association.
- Ahmadi dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ali Muhammad. 2004. *Belajar Adalah Suatu Perubahan Perilaku, Akibat Interaksi Dengan Lingkungannya*. <http://www.sarjanaku.com>.
- Alim Sumarno. 2011. *Fungsi Laboratorium*. Diakses dari <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/fungsi-laboratorium>. Diakses pada tanggal 19 desember 2019
- Arends, Richard I. 2008. *Learning to Teach*. Terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aronson, E., Wilson. T.D., & Akert, R.M. (2007). *Social Psychology (6th edition)*. Singapore: Pearson Prentice Hall.

- Ashshiddiqi, M. Hasbi. (2012). Kompetensi Sosial Guru Dalam Pembelajaran dan Pengembangannya. *Jurnal TA'DIB*, Vol 17, No 1; 60-67.
- Bloom, Benyamin S. 1979. *Taksonomy of Educational Objectives (The Clasification of Educational Goals) Handbook 1 Cognitive Domain*. London: Longman.
- Dansereau. 1985. *Learning Strategy Research*. Inj. Segal S. Chipman dan R. Gloser Eds.
- Darwin Syah, dkk. 2007. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Djaali dan Pudji Muljono. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Frank Lyman. 1985. *Model Pembelajaran Think Pair and Share*.
- Gagne, R. M. 1970. *The Conditins of Learning. (2nd ed)*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gerlach dan Elly. 2007. *Pengertian Media*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Gronlund, N.E. 1976. *Measurement and evaluation in teaching*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Joni, Raka. 1980. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: P2TK Ditjen Dikti.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemp, Jerrold E. 2005. *Instruction Desigen: A Plan for Unit and Course Development*, Belmon: Feron.
- Knowles, Malcolm, Holton III, E.F. Swanson, R.A. 2005. *The Adult Learner*. Houstan: Gulf Publishing Company.

- Kotler, Amstrong. 2001. *Prinsip-prinsip pemasaran, Edisi kedua belas, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kusnah N. 2018. *Teknik Pembelajaran Mutahir*. Lamongan: CV Pustaka Ilalang.
- Langeveld, dan F. Bacher, H. Aebli. 1967. *Paedagogica Europaea: the European yearbook of educational research* (Council of Europe).
- Lorna Curran. 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Mager, Robert F. 1962. *Preparing Instructional Objectives*. California: Lear Sieger.
- National Education Association (NEA). 2010. *Preparing 21st Century students for a global society: An Educator's Guide to the 'Four Cs.'* [Online] Diambil dari: <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>.
- Ormiston, et all. 2004. *Memahami Laporan Keuangan*. Jakarta: PT Indeks.
- Rahmawati. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gavamedia.
- Rosenshine, B. V. 1986. *Synthesis of Research on Explicit Teaching*. The Association for Supervision and Curriculum Development. All Right Reserved.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sharan, Shlomo. 2009. *Handbook of Cooperative Learning Methods*. Praeger Westport: Connecticut London.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

- Spencer, Kagan 1992 *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, Kagan: Cooperative Learning.
- Surayya,L, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4.
- Sutikno, M.S. 2009. *Belajar dan pembelajaran “Upaya kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”*. Cetakan kelima, Bandung: Prospect.
- UU No. 14. 2005. Tentang Guru dan Dosen.
- Wahjoedi. 2001. *Landasan Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wati U, A. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol I No 4.

BUKU AJAR, strategi
pembelajaran (edit aprilia)
(layout danar) Lakeisha 1
by Dinar Mutia

Submission date: 17-Oct-2023 11:18AM (UTC-0500)

Submission ID: 2192283219

File name: ,_strategi_pembelajaran_edit_aprilia_layout_danar_Lakeisha_1.pdf (3.47M)

Word count: 18479

Character count: 104778

BUKU AJAR
STRATEGI PEMBELAJARAN

Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model
Dalam Strategi Pembelajaran



Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan.

Pasal 9:

2. Pencipta atau Pengarang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. Penerbitan Ciptaan; b. Pengandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemen, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinan; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. Penyewaan Ciptaan.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus jutarupiah).

Drs. Mislán, M.Pd.

Edi Irwanto, M.Pd.

BUKU AJAR
STRATEGI PEMBELAJARAN

**Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-
Model Dalam Strategi Pembelajaran**



Penerbit Lakeisha

2021

iii

BUKU AJAR
STRATEGI PEMBELAJARAN
Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model
Dalam Strategi Pembelajaran

Penulis:

Drs. Mislán, M.Pd.

Edi Irwanto, M.Pd.

Editor: Dr. Agus Mursidi, M.Pd.

Layout: Yusuf Deni Kristanto, S.Pd.

Desain Cover: Tim Lakeisha

Cetak I November 2021

15,5 cm × 23 cm, 97 Halaman

ISBN: 978-623-420-063-8

Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha

(Anggota IKAPI No.181/JTE/2019)

Redaksi

Srikaton, RT 003, RW 001, Pucangmiliran,

Tulung, Klaten, Jawa Tengah

Hp. 08989880852, Email: penerbit_lakeisha@yahoo.com

Website: www.penerbitlakeisha.com

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat tuhan YME yang senantiasa melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan buku ajar ini. Buku ajar ini disusun untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa saat menempuh mata kuliah strategi pembelajaran.

Buku ajar ini terdiri dari pengertian strategi pembelajaran, tujuan pembelajaran, manfaat pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, klasifikasi pembelajaran, model pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Pembahasan buku ajar ini dimulai dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai.

Penyusun menyadari bahwa di dalam pembuatan buku ajar ini masih banyak kekurangan, untuk itu penyusun sangat membuka saran dan kritik yang sifatnya membangun. Mudah-mudahan buku ajar ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa.

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENGERTIAN, TUJUAN DAN MANFAAT STRATEGI PEMBELAJARAN.....	1
A. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	1
B. Tujuan dan Manfaat Strategi Pembelajaran.....	2
BAB II PENDEKATAN, METODE, DAN TEKNIK PEMBELAJARAN.....	5
A. Pendekatan pembelajaran.....	5
B. Metode pembelajaran.....	6
C. Teknik Pembelajaran.....	20
BAB III LINGKUNGAN DAN KOMPONEN PEMBELAJARAN.....	23
A. Pengertian lingkungan pembelajaran.....	23
B. Komponen Strategi Pembelajaran.....	24

BAB IV ASPEK DAN KLASIFIKASI STRATEGI PEMBELAJARAN.....	34
A. Aspek-Aspek Strategi Pembelajaran.....	34
B. Klasifikasi Strategi Pembelajaran.....	35
BAB V MEDIA PEMBELAJARAN.....	38
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	38
B. Fungsi Media Pembelajaran.....	41
C. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	42
BAB VI MODEL-MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF.....	53
A. Individu.....	53
B. Kelompok Kecil.....	64
C. Kelompok Besar.....	70
BAB VII KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR.....	78
A. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran.....	78
B. Keterampilan Mengadakan Variasi.....	80
C. Keterampilan Memberi Penguatan.....	81
D. Keterampilan Menjelaskan.....	82
E. Keterampilan Bertanya Dasar.....	83
F. Keterampilan Bertanya Lanjut.....	84
G. Keterampilan Mengelola Kelas.....	85
H. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok.....	87
BAB VIII PENILAIAN AUTENTIK PADA PROSES DAN HASIL BELAJAR.....	89
A. Pengertian penilaian Autentik.....	89

B. Penilaian Autentik dan Pembelajaran Autentik.....	90
C. Jenis-jenis Penilaian Autentik.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	94

82



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1. Skema Metode Dramatisasi (Anonim).....	14
Gambar. 5.1. Sudut Pandang Teknologi (Anonym).....	40
Gambar. 6.1 Kotak Jawaban (Anonim).....	60
Gambar. 6.2. Kartu Peserta.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel. 5.1. Gambar Diam (Anonym).....	42
Tabel. 5.2. Gambar Sketsa dan Diagram (Anonym).....	42
Tabel. 5.3. Charta dan Grafik (Anonym).....	43
Tabel. 5.4. Poster dan Kartun (Anonym).....	43
Tabel. 5.5. Dokumen Camera (Anonym).....	43
Tabel. 5.6. Overhead Prijection (Anonym).....	44
Tabel. 5.7. Slide (Anonym).....	44
Tabel. 5.8. VCD dan DVD-ROM (Anonym).....	45
Tabel. 5.9. Camera dan Video Disk (Anonym).....	45
Tabel. 5.10. Proyeksi Digital (Anonym).....	46
Tabel. 5.11. Media Audio (Anonym).....	47
Tabel. 5.12. Media Video (Anonym).....	48
Tabel. 5.13. CAI (Anonym).....	49
Tabel. 5.14. Tutorial (Anonym).....	50
Tabel. 5.15. Permainan (Anonym).....	50
Tabel. 5.16. Simulasi (Anonym).....	50
Tabel. 5.17. Discovery (Anonym).....	51
Tabel. 5.18. Problem Solving (anonym).....	51
Tabel.6.1. Pertanyaan.....	61
Tabel.6.2. Jawaban.....	62

BAB I

PENGERTIAN, TUJUAN DAN MANFAAT STRATEGI PEMBELAJARAN

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Pengertian strategi pembelajaran
2. Tujuan dan manfaat strategi pembelajaran

Deskripsi materi:

Pada bab I ini akan dibahas tentang (A) pengertian strategi pembelajaran, (B) tujuan dan manfaat strategi pembelajaran.

A. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Sanjaya, Wina (2006) pola umum perbuatan guru-peserta didik di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar.

Sifat pola umum maksudnya macam dan urutan perbuatan yang dimaksud nampak dipergunakan atau dipercayakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.

Sehingga strategi menunjuk kepada karakteristik abstrak rentetan perbuatan guru-peserta didik di dalam peristiwa belajar-mengajar.

Kemp (1995) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan

siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Raka Joni (1980) pola umum perbuatan guru siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar yang menunjuk kepada karakteristik abstrak dari pada rentetan perbuatan guru-siswa tersebut.

Alim Sumarno (2011) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dipilih oleh pembelajar atau instruktur dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan fasilitas kepada pembelajar menuju kepada tercapainya tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran yang dilakukan untuk tercapainya sebuah tujuan yang efektif dan efisien. Berikut beberapa contoh strategi pembelajaran: Strategi Discovery Learning (DL), Strategi Inquiry Learning (IL), Strategi Problem Based Learning (PBL), Strategi Project Based Learning (PjBL), Strategi Scientific Learning (SL).

B. Tujuan dan Manfaat Strategi Pembelajaran

Tujuan dari strategi pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa di antaranya sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan Pembelajaran pada Aspek Afektif

Afektif berhubungan dengan nilai (value) yang dalam konteks ini adalah suatu konsep yang berbeda dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil. Ini yang diharapkan dapat dihasilkan dari penggunaan strategi pembelajaran secara aktif.

2. Mengaktifkan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terkadang siswa bersifat pasif sehingga hanya memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya, sebuah proses pembelajaran menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketika berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka.

Dengan demikian, pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat strategi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu strategi pembelajaran bagi siswa dan strategi pembelajaran bagi guru.

a. Manfaat Strategi Pembelajaran bagi Siswa

- 1) Siswa terbiasa belajar dengan perencanaan yang disesuaikan dengan kemampuan diri sendiri.
- 2) Siswa memiliki pengalaman yang berbeda-beda dengan temannya, meski ada juga pengalaman mereka yang sama.
- 3) Siswa dapat memacu prestasi belajar berdasarkan kecepatan belajarnya sendiri secara optimal.
- 4) Terjadi persaingan yang sehat dalam mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
- 5) Siswa dapat mencapai kepuasan jika dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan target yang telah ditetapkan.
- 6) Siswa dapat mengulang uji kompetensi (remidi) jika terjadi kegagalan dalam uji kompetensi.

b. Manfaat Strategi Pembelajaran bagi Guru

- 1) Guru dapat mengelola proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien.
- 2) Guru dapat mengontrol kemampuan siswa secara teratur,

- 3) Guru dapat mengetahui bobot soal yang dipelajari siswa pada saat proses belajar mengajar dimulai.
- 4) Guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa, ketika siswa mengalami kesulitan, misalnya dengan memberikan teknik pengorganisasian materi yang dipelajari siswa atau teknik belajar yang lain.
- 5) Guru dapat membuat peta kemampuan siswa sehingga dapat dipakai sebagai bahan analisis.
- 6) Guru dapat melaksanakan program belajar akseleratif bagi siswa yang mampu.

BAB II

PENDEKATAN, METODE, DAN TEKNIK PEMBELAJARAN

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Pendekatan pembelajaran
2. Strategi pembelajaran
3. Teknik pembelajaran

Deskripsi:

Pada bab II ini akan dibahas tentang (A) pendekatan pembelajaran, (B) metode pembelajaran, (C) teknik pembelajaran.

A. Pendekatan pembelajaran

Menurut Wahjoedi (2001) pendekatan pembelajaran merupakan cara untuk mengelola perilaku siswa dan kegiatan belajar sedemikian rupa sehingga dapat secara aktif melakukan tugas belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Wati (2010) pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Menurut

Rahmawati (2015) pendekatan pembelajaran ialah jalan atau cara yang akan ditempuh dan digunakan oleh pendidik untuk memungkinkan siswa belajar sesuai dengan tujuan tertentu

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah pandangan atau sudut pandang berupa rencana awal untuk menentukan pelaksanaan proses pembelajaran dalam menerapkan perlakuan (tindakan kelas) yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut contoh pendekatan pembelajaran: pendekatan kontekstual (CTL), pendekatan ekspositori, pendekatan induktif, dan pendekatan deduktif.

B. Metode pembelajaran

Menurut Ahmadi (2011) metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. M. Hasby Ashyidiqih (2012) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

Menurut M. Sobri Sutikno (2009). Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan metode pembelajaran, sesuai dengan tujuan, sesuai dengan materi, sesuai dengan siswa, sesuai dengan guru.

6

Ada beberapa persyaratan yang harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran yang baik dan tepat ketika digunakan yang sesuai dengan situasi serta kondisi, adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan tujuan yang hendak dicapai.
2. Memperhatikan bahan dan buku sumber yang digunakan.
3. Memperhatikan alat dan fasilitas.
4. Mempertimbangkan jumlah murid.
5. Mempertimbangkan kemampuan guru.
6. Memperhatikan situasi pada saat mengajar.

80

Berikut beberapa contoh metode pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah sama dengan metode kuliah tetapi tidak sama dengan metode pemberitahuan. Metode ceramah adalah penyajian materi kepada anak didik dengan memakai lambang verbal. Metode ini memiliki beberapa kelemahan di antaranya sebagai berikut:

- a. Murid dianggap tidak mempunyai potensi (sebagai botol kosong)
- b. Tidak banyak memberi kesempatan anak untuk berpikir dan memecahkan masalah
- c. Tidak banyak memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya (anak didik)
- d. Sulit ditangkap apabila kata-kata yang berisi istilah-istilah yang kurang dipahami anak; sehingga verbalisme

76

Metode ceramah baik digunakan pada situasi dan kondisi tertentu. Metode ceramah baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada saat berikut:

- a. Jika guru mengetahui sesuatu dan anak tidak mungkin mendapatkan di tempat lain, kecuali memakai ceramah guru
 - b. Jika guru memulai pelajaran
 - c. Untuk membangkitkan hasrat, minat, emosi suatu hal tertentu
 - d. Kalau anak menghadapi permasalahan yang tidak dapat diatasi dengan cara lain kecuali dengan ceramah
 - e. Untuk mendidik anak menjadi pendengar yang baik
- Hal-hal yang perlu dipersiapkan dan diperhatikan ketika menggunakan metode ceramah ialah sebagai berikut:

- a. Guru harus menguasai materi yang akan disajikan
- b. Guru harus mengetahui situasi kelas
- c. Guru harus mengetahui gambaran yang jelas tentang tujuan pelajaran
- d. Guru harus menyiapkan out-line pelajaran, sehingga anak dapat mengikuti pelajaran secara sistematis
- e. Guru harus memikirkan alat bantu mengajar untuk memperjelas penyampaian materi
- f. Ceramah harus disesuaikan dengan apersepsi anak
- g. Guru harus memikirkan cara-cara untuk menarik minat siswa

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mempersiapkan bahan pembelajaran menggunakan metode ceramah adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan
 - 1) Menjelaskan kepada murid tentang tujuan pelajaran
 - 2) Menjelaskan kepada murid tentang masalah yang akan dibahas
 - 3) Membangkitkan bahan apersepsi pada murid

b. Penyajian

Pada saat ini disampaikan bahan berkenaan dengan masalah atau pokok bahasan.

c. Perbandingan Abstraksi

Pada saat ini bahan-bahan yang disampaikan tadi, dianalisa dan dibandingkan untuk menemukan interelasi dan menemukan akibat-akibatnya.

d. Generalisasi

Pada saat ini unsur-unsur yang sama akan disampaikan (mengenai pokok bahasan).

e. Aplikasi/Penggunaan

Kesimpulan-kesimpulan yang telah diperoleh/didapat digunakan dalam berbagai kehidupan yang nyata.

18

2. Metode Diskusi

Diskusi adalah suatu cara dalam menyajikan materi di mana siswa diberi permasalahan dan diselesaikan permasalahan tersebut dengan berbagai alternatif jawaban yang sama-sama betul. Metode memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Terlalu memakan waktu
- b. Sering kali peserta diskusi tidak dapat berpegang teguh pada permasalahan
- c. Sering pembicaraan diborong satu atau dua siswa saja

Metode diskusi ini memiliki beberapa manfaat, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Anak didik mendapat kesempatan berpikir dan bersuara
- b. Mereka mendapat latihan untuk mengeluarkan pendapat, mempertahankan atau mengubahnya berdasarkan keterangan baru yang diperoleh

- c. Kesalahan-kesalahan yang bersifat perseorangan segera dan mudah diatasi memakai pendapat siswa lain
- d. Menumbuhkan sifat toleran
- e. Hasil diskusi lebih mantap jika dibandingkan dengan hasil hafalan

Pokok bahasan yang didiskusikan pada saat menggunakan metode ini adalah sebagai berikut:

- a. Pertanyaan harus memungkinkan pandangan yang berbeda-beda
- b. Pertanyaan hendaknya ada hubungannya dengan pengalaman anak dan mengandung arti bagi anak
- c. Pertanyaan mengajar anak untuk memulai sesuatu dengan menggunakan pengetahuan dan pengalamannya

Langkah yang perlu diperhatikan dalam menggunakan metode diskusi sebagai berikut:

- a. Menemukan suatu pertanyaan pokok yang diperkirakan perlu didiskusikan
- b. Menganalisis masalah
 - 1) Mengapa masalah perlu didiskusikan
 - 2) Adakah perbedaan pendapat
 - 3) Keterangan apakah yang diperlukan
- c. Meninjau berbagai pendapat
- d. Memperluas pemahaman tentang masalah
- e. Mengambil kesimpulan

Peranan pemimpin diskusi dalam metode ini ialah sebagai berikut:

- a. Memantulkan pertanyaan-pertanyaan dari peserta diskusi ke peserta lainnya
- b. Mengatur jalannya diskusi

- c. Penunjuk jalan (sehingga diskusi dapat berjalan dengan baik sampai akhir)

Syarat-syarat yang perlu diperhatikan dalam metode ceramah adalah sebagai berikut:

- a. Punya pandangan berpikir yang luas
- b. Punya minat yang besar terhadap pokok-pokok yang didiskusikan
- c. Dapat menciptakan sikap humor dan serius
- d. Ia harus sanggup menekan keinginan untuk mengeluarkan pendapatnya sendiri

Petunjuk yang perlu diperhatikan bagi siswa saat berdiskusi adalah sebagai berikut:

- a. Bicaralah dengan bebas.
- b. Perhatikan baik-baik terhadap apa yang diucapkan orang lain.
- c. Duduklah sambil bicara.
- d. Janganlah borong semua pembicaraan.
- e. Jangan biarkan kamu kehilangan jalan pikir dalam diskusi
- f. Bila tak setuju katakanlah dengan cara yang manis dan tidak menyinggung perasaan yang berpendapat.
- g. Segeralah bicara pada saat timbul suatu pemikiran yang baik.
- h. Datanglah pada diskusi dengan pertanyaan, ide tertentu sedapat mungkin membawa catatan atau buku-buku.
- i. Peliharalah sikap hormat, tenang, dan jangan berdebat untuk mencari kemenangan.

Model-model metode diskusi dapat dibagi menjadi beberapa model, sebagai berikut:

- a. Diskusi Panel;
- b. Simposium;
- c. Diskusi Kuliah (*Lecture Discussion*);
- d. Diskusi Bentuk Formal;
- e. Buzz-group (Kerja Kelompok Jangka Pendek).

46

3. Metode Tanya Jawab

Tanya jawab adalah suatu aktivitas kegiatan belajar mengajar di mana guru memberikan pertanyaan dan siswa menjawab. Fungsi pertanyaan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Menguji pengetahuan anak, menyelidiki apakah anak mengerti, menghafal, dll.
- b. Membangkitkan minat anak.
- c. Merangsang anak berpikir.
- d. Menghubungkan pengalaman yang lampau dengan pelajaran baru.
- e. Menilai sesuatu untuk kebenarannya.
- f. Pertanyaan hendaknya berisikan satu buah pikiran tertentu.
- g. Pertanyaan harus punya tujuan tertentu.
- h. Pertanyaan hendaknya jangan mengandung jawaban di dalamnya.
- i. Pertanyaan hendaknya disesuaikan dengan kesanggupan anak.
- j. Pertanyaan hendaknya jangan mengikuti urutan baku.

Teknik cara mengajukan pertanyaan pada metode ini adalah sebagai berikut:

- a. Ajukan pertanyaan itu kepada seluruh kelas dan kemudian baru ditunjuk seorang untuk menjawab. Hal yang diperoleh di antaranya sebagai berikut:
 - 1) Kita menarik perhatian siswa di kelas;

- 2) Seluruh kelas terus berpikir;
- 3) Setiap siswa punya jawaban dan dimungkinkan terjadi diskusi.

- b. Berikan waktu yang cukup untuk menjawabnya;
- c. Sebaiknya suatu pertanyaan jangan diulangi;
- d. Sebaiknya jangan diulangi jawaban dari murid;
- e. Pertanyaan hendaknya disusun sekitar pokok-pokok yang penting dan saling terkait;
- f. Usahakan agar setiap siswa mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan;
- g. Bila seorang anak tidak sanggup menjawab, beri giliran kepada anak lain;
- h. Pertanyaan hendaknya diberikan dengan cara yang ramah.

Sikap seorang guru terhadap hasil jawaban murid adalah sebagai berikut:

- a. Jika jawaban murid kurang tepat jangan dicela, jangan ditunjukkan kekurangannya, melainkan hargai segi-segi yang benar.
- b. Tunjukkan penghargaan atas jawaban murid.
- c. Sekali-kali suatu jawaban yang kurang tepat perlu disuruh menilai oleh seluruh siswa dalam kelas.
- d. Jawaban harus dirumuskan oleh murid dengan kalimat yang sempurna yang menunjukkan kebulatan buah pikiran.
- e. Sebaiknya anak-anak jangan dibantu dalam memberi jawaban.

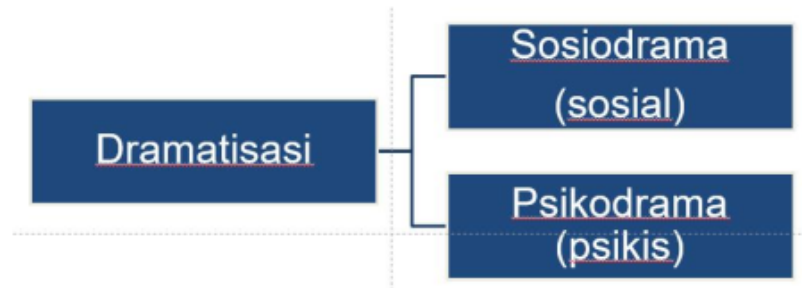
Sikap tanggapan seorang guru terhadap pertanyaan murid sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya mengajak dan memberanikan hati anak untuk bertanya.

- b. Minta kepada anak-anak agar pertanyaan yang mereka ajukan bertalian dengan pelajaran.
- c. Latih anak-anak bertanya menurut aturan.

4. Metode Dramatisasi

Dramatisasi adalah suatu penyajian materi dengan cara memainkan peran atau melakukan sandiwara. Berikut metode dramatisasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar. 2.1. Skema Metode Dramatisasi (Anonim)

Dalam menggunakan metode dramatisasi ini terdapat tiga syarat yang harus diperhatikan di antaranya sebagai berikut:

- a. Kelas harus menaruh perhatian terhadap asas masalah yang dikemukakan
- b. Para pelaku harus punya gambaran yang jelas mengenai pihak yang dihadapi
- c. Dramatisasi harus dipandang sebagai alat pelajaran

Dalam menjalankan atau menggunakan metode dramatisasi ini terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan meliputi:

- a. Menentukan masalah yang akan didramatisasikan
- b. Memilih para pelaku
- c. Mempersiapkan pemain peranan
- d. Mempersiapkan para hadirin (anak-anak yang menyaksikan)

- e. Melaksanakan dramatisasi
- f. Menilai, mendiskusikannya sebagai *follow-up*

4

5. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata adalah suatu cara dalam menyajikan materi di mana guru membawa siswa di luar kelas dengan membahas materi yang sedang disajikan.

Manfaat menggunakan metode karya wisata adalah sebagai berikut:

- a. Anak memperoleh pengalaman langsung terhadap materi yang sedang disajikan;
- b. Mengumpulkan bahan untuk pelajaran;
- c. Memperluas minat belajar anak;
- d. Memperkaya pengajaran di dalam kelas;
- e. Membuktikan benar tidaknya pengertian yang diperoleh di dalam kelas.

Terdapat beberapa kelemahan dalam menggunakan metode karya wisata ini adalah sebagai berikut:

- a. Penghamburan waktu;
- b. Merugikan pelajaran lain;
- c. Memerlukan perencanaan biaya yang cukup banyak;
- d. Tanggung jawab lebih besar atas keselamatan anak.

Metode karya wisata ini dapat digunakan dengan melakukan perencanaan yang matang. Sebaiknya dalam merencanakan karya wisata perlu dibicarakan antara guru dan siswa. Hal-hal yang perlu direncanakan di antaranya sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan karya wisata;
- b. Ke manakah anak-anak akan pergi;
- c. Siapakah yang harus dihubungi;
- d. Alat pengangkutan apakah yang diperlukan, Bagaimanakah memperolehnya, Berapa biayanya;

- e. Berapa lama karya wisata dilakukan;
- f. Dari siapa harus diperoleh izin;
- g. Adakah pelajaran yang dirugikan;
- h. Apakah yang harus diamati selama karya wisata;
- i. Laporan apa yang diharapkan dan siapa yang harus membuatnya;
- j. Apakah yang perlu dibaca atau dipelajari, supaya karya wisata lebih bermanfaat;
- k. Membentuk sejumlah panitia.

Follow-up metode karya wisata ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Menerima laporan dari murid;
- b. Mendiskusikan laporan;
- c. Menulis surat-surat tanda terima kasih kepada semua orang atau instansi yang terlibat atau memberi bantuan;
- d. Mengumumkan hasil karya wisata kepada seluruh sekolah;
- e. Mengevaluasi hasil karya wisata.

Kesulitan atau kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan metode karya wisata ini adalah sebagai berikut:

- a. Perusahaan, pabrik, kantor, instansi-instansi lain merasa terganggu bila dikunjungi murid.
- b. Guru yang belum pernah melakukan karya wisata ragu-ragu untuk melaksanakannya.
- c. Disiplin anak selama karya wisata kurang, sehingga mengganggu keberhasilan dan kebenaran karya wisata.
- d. Merencanakan karya wisata yang baik memerlukan waktu dan pikiran yang serius.

- e. Anak-anak diperlukan pengamatan yang teliti, mengajukan pertanyaan yang tepat dan terampil untuk mencatat hasil observasi.
- f. Terkadang soal transportasi dan biaya menjadi persoalan.

6 Metode Tugas

Cara memberi tugas yang baik kepada siswa adalah sebagai berikut:

- a. Setiap tugas harus dipikirkan dan dipersiapkan lebih dahulu oleh guru.
- b. Guru harus berusaha supaya tugas dapat diterima oleh murid (manfaatnya).
- c. Guru harus dapat mengukur taraf kesulitan murid.
- d. Guru harus berusaha supaya tugas dipahami oleh setiap murid.
- e. Tugas jangan terlampau banyak memakan waktu.
- f. Guru harus menyediakan bahan-bahan atau buku yang merupakan bahan tambahan.
- g. Tugas harus jelas dan tegas.
- h. Tugas harus bertalian dengan apa yang dipelajari.
- i. Tugas hendaknya dilakukan oleh anak-anak sendiri.

Kapan waktu yang tepat menggunakan metode tugas ini adalah tugas diberikan pada waktu permasalahan masih hangat (dapat pada permulaan, pertengahan, atau akhir pelajaran). Ada beberapa jenis tugas yang dapat diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut:

- a. Tugas latihan;
- b. Tugas mempelajari sejumlah halaman;
- c. Tugas mempelajari satu bab;
- d. Tugas mempelajari satu pokok bahasan;
- e. Tugas unit/proyek;

- f. Tugas eksperimen;
- g. Tugas praktik;
- h. Tugas individual;
- i. Tugas kelompok.

7. Metode *Problem Solving*

Langkah-langkah yang dilakukan dalam dalam menggunakan metode (*problem solving*) atau pemecahan masalah ini adalah sebagai berikut (John Dewey):

- a. Menyadari adanya masalah;
- b. Melihat hakikat masalah itu dengan jelas;
- c. Berpegang teguh pada pokok-pokok masalah sepanjang kita menyelidikinya;
- d. Mengajukan hipotesis;
- e. Mengumpulkan data/informasi;
- f. Analisis dan sintesis data;
- g. Mengambil kesimpulan;
- h. Mencoba atau melaksanakan kesimpulan yang diperoleh;
- i. Menilai kembali seluruh proses pemecahan masalah.

8. Metode Demonstrasi

Nilai-nilai yang terkandung dalam menggunakan metode demonstrasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberi gambaran dan pengertian yang lebih jelas daripada hanya keterangan lisan.
- b. Demonstrasi menunjukkan dengan jelas langkah-langkah suatu proses.
- c. Demonstrasi lebih mudah dan efisien daripada membiarkan murid-murid melakukan eksperimen.

40

- d. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengamati sesuatu dengan cermat.

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan pada saat menggunakan metode demonstrasi ini adalah sebagai berikut:

39

- a. Ciptakan hubungan dan suasana yang baik, sehingga ada keinginan dan kemauan dari pihak murid untuk menyaksikan apa yang hendak kita demonstrasikan.
- b. Usahakan agar demonstrasi itu jelas bagi orang yang sebelumnya tidak memahaminya.
- c. Pikirkan secara matang dan cermat pokok-pokok yang akan didiskusikan.

46

Langkah-langkah melaksanakan metode demonstrasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan Demonstrasi
 - 1) Memikirkan apa yang akan didemonstrasikan sehingga nantinya siap.
 - 2) Coba sendiri terlebih dahulu demonstrasi sebagai latihan sebelum diperlihatkan di kelas.
 - 3) Tulis sebelumnya garis-garis besar yang akan didemonstrasikan, sehingga anak mudah mengikuti proses demonstrasi.
 - 4) Usahakan semua anak dapat melihat apa yang akan didemonstrasikan.
- b. Melaksanakan Demonstrasi
 - 1) Ciptakan suasana yang baik (tujuan, minat).
 - 2) Usahakan demonstrasi sederhana dan memuat pokok-pokoknya saja.
 - 3) Selalu berpegang pada inti yang akan didemonstrasikan
 - 4) Selalu perhatikan apakah siswa memahami yang didemonstrasikan.

- 5) Jangan melakukan demonstrasi secara terburu-buru.
- 6) Sambil melakukan demonstrasi, merangkumkan materinya kepada anak.

c. Menilai Demonstrasi

- 1) Apakah demonstrasi cukup disiapkan;
- 2) Apakah alat yang digunakan cukup serasi;
- 3) Apakah pelaksanaannya tepat;
- 4) Apakah semua anak dapat melihat dan mendengarkan;
- 5) Apakah guru merangkumkan apa yang didemonstrasikan kepada murid;
- 6) Apakah ada diskusi dan evaluasi setelah demonstrasi;

C. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas.

Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Berikut beberapa pengertian dan manfaat teknik pembelajaran menurut para ahli:

1. Pengertian teknik pembelajaran

Menurut Knowles (2005) teknik pembelajaran adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam metode untuk mengelola kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006) teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran adalah suatu prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh guru dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan metode yang digunakan sehingga hasil belajarnya dapat maksimal. Contoh dapat dibaca bahasan metode pembelajaran tentang langkah-langkah pelaksanaan setiap metode mengajar.

2. Manfaat teknik pembelajaran

Menurut Kusnah. N (2018) teknik pembelajaran setidaknya memiliki enam manfaat, baik yang mengarah pada siswa maupun pada guru. Enam manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
 - 1) Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik.
 - 2) Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
 - 1) Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional.
 - 2) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
 - 1) Perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis.
 - 2) Pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:

- 1) Meningkatkan kemampuan sumber belajar.
 - 2) Penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkret.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
- 1) Mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkret.
 - 2) Memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- f. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

BAB III

LINGKUNGAN DAN KOMPONEN PEMBELAJARAN



Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Lingkungan pembelajaran
2. Komponen strategi pembelajaran

Deskripsi materi:

46

Pada bab III ini akan dibahas tentang (A) pengertian lingkungan pembelajaran, (B) komponen strategi pembelajaran.

A. Pengertian lingkungan pembelajaran

Menurut Slameto (2015) dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar merupakan sumber belajar yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Lingkungan belajar yang kondusif akan menciptakan ketenangan dan kenyamanan siswa dalam belajar sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai bahan atau materi belajar secara maksimal

Lingkungan pembelajaran yang baik perlu diusahakan agar dapat memberi dampak yang positif terhadap anak atau siswa sehingga dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan sebaik-

baiknya. Berikut pembagian lingkungan belajar menurut Dewantara.

1. Lingkungan keluarga
 - a. Cara mendidik anak orang tua harus baik
 - b. Hubungan antar anggota keluarga harus bisa menunjang belajar anak
 - c. Bimbingan dari orang tua harus baik
 - d. Suasana rumah dapat menunjang keberhasilan belajar anak
 - e. Keadaan ekonomi keluarga dapat menunjang belajar anak
2. Lingkungan sekolah
 - a. Hubungan antar guru dan siswa terjalin baik
 - b. Hubungan antar siswa baik
 - c. Alat belajar terpenuhi
 - d. Kurikulum tepat
 - e. Disiplin sekolah
 - f. Kondisi gedung baik

B. Komponen Strategi Pembelajaran

Secara umum, komponen strategi pembelajaran sebagai berikut: Tujuan pembelajaran, Guru, Siswa, Materi pelajaran, Metode mengajar, Alat pelajaran, Evaluasi pelajaran.

1. Tujuan pembelajaran

Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Menurut Slavin (2011) tujuan pembelajaran adalah pernyataan

mengenai keterampilan atau konsep yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik pada akhir periode pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran meliputi menentukan jenis materi pelajaran, menentukan strategi pengajaran, menentukan metode pengajaran, menentukan media pengajaran, menentukan jenis evaluasi. Berikut beberapa tujuan pembelajaran menurut para ahli:

a. Menurut Krathwohl dan Benjamin S. Bloom (1979)

Tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga ranah di antaranya sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*). Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Berikut tingkatan ranah kognitif menurut Bloom:
 - a) Pengetahuan (*knowledge*)
 - b) Pemahaman (*comprehension*)
 - c) Penerapan (*application*)
 - d) Analisis (*analysis*)
 - e) Sintesis (*synthesis*)
 - f) Evaluasi (*evaluation*)
- 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*). Ranah afektif merupakan kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran. Kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Berikut tingkatan ranah afektif menurut Bloom:
 - a) Penerimaan (*receiving*)
 - b) Partisipasi (*responding*)

- c) Penilaian atau Penentuan Sikap (*valuing*)
- d) Pengorganisasian (*organization*)
- e) Pembentukan Pola Hidup (*characterization by a value*)

3) Ranah Psikomotor (*Psychomotoric Domain*). Ranah psikomotor kebanyakan dari kita menghubungkan aktivitas motor dengan pendidikan fisik dan atletik, tetapi banyak subjek lain, seperti menulis dengan tangan dan pengolahan kata juga membutuhkan gerakan. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani. Berikut tingkatan ranah psikomotor menurut bloom: :

- a) Persepsi (*perception*)
- b) Kesiapan (*set*)
- c) Gerakan terbimbing (*guided response*)
- d) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*)
- e) Gerakan yang kompleks (*complex response*)
- f) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)
- g) Kreativitas (*creativity*)

b. Menurut Langevel

Menurut Langeveld (1967) tujuan pembelajaran terdiri dari beberapa bagian di antaranya sebagai berikut:

- 1) Tujuan Umum
- 2) Tujuan Khusus
- 3) Tujuan Insidental/Seketika
- 4) Tujuan Sementara
- 5) Tujuan Tidak Lengkap
- 6) Tujuan Perantara atau Intermedier

c. Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil

Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (2009) tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) *Instructional effects*
- 2) *Indirect atau nurturant effect*

2. Guru

Menurut UU No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Menurut Husnul Khotimah, guru merupakan seseorang yang memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Guru memiliki tugas di antaranya sebagai berikut:

- a. Mengajar peserta didik
- b. Mendidik para murid
- c. Melatih peserta didik
- d. Membimbing peserta didik
- e. Memberikan dorongan pada murid

Faktor-faktor yang harus diperhatikan oleh seorang guru dapat dibagi menjadi dua sebagai berikut ini:

- a. Kondisi fisik
 - 1) Kondisi kesehatan fisik secara umum
 - 2) Kondisi fungsi indrawi
- b. Kondisi psikologi
 - 1) Suasana kejiwaan
 - 2) Kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional

Guru atau pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi dasar yang harus dikuasai, di antaranya sebagai berikut:

a. Kompetensi Pedagogik

Kemampuan yang harus dimiliki guru berkenaan dengan aspek-aspek pedagogik yaitu:

- 1) Penguasaan terhadap karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
- 2) Penguasaan terhadap teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
- 3) Mampu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu.
- 4) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik.
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.
- 6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
- 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
- 8) Melakukan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.
- 9) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian berkaitan dengan karakter personal. Ada indikator yang mencerminkan kepribadian positif seorang guru yaitu: supel, sabar, disiplin, jujur, rendah

hati, berwibawa, santun, empati, ikhlas, berakhlak mulia, bertindak sesuai norma sosial dan hukum, dll.

Kepribadian positif wajib dimiliki seorang guru karena para guru harus bisa menjadi teladan bagi para siswanya. Selain itu, guru juga harus mampu mendidik para siswanya supaya memiliki attitude yang baik. Berikut beberapa kepribadian yang perlu diperhatikan:

- 1) Kepribadian baik sesuai dengan norma
- 2) Kepribadian yang dewasa
- 3) Kepribadian yang arif
- 4) Kepribadian yang berwibawa
- 5) Berakhlak mulia

c. Kompetensi Profesional

Kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran dapat diamati dari aspek profesional adalah:

- 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
- 2) Menguasai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
- 3) Mengembangkan materi pelajaran yang diampu secara kreatif. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- 4) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.
- 5) Mampu mengembangkan keprofesionalannya.

d. Kompetensi Sosial

Kriteria kinerja guru terkait kompetensi sosial yang harus dilakukan adalah:

- 1) Bertindak objektif serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
- 2) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
- 3) Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
- 4) Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

3. Siswa

Menurut Abu Ahmadi (2013) siswa adalah orang yang belum mencapai dewasa, yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.

Menurut Ali M (2004) siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak, dan mandiri. Faktor-faktor yang harus diperhatikan oleh siswa di antaranya sebagai berikut:

- a. Kondisi fisik
 - a) Kondisi fisik secara umum
 - b) Kondisi fungsi indrawi
- b. Kondisi psikologi
 - a) Perhatian
 - b) Minat

- c) Bakat
- d) Kemampuan
- e) Motivasi
- f) Situasi kejiwaan
- g) Hobi
- h) Jumlah siswa
- i) Heterogenitas konsep pikir

88

4. Materi Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2004) materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar, tanpa materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Menurut Darwin Syah (2007) materi pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang berisi pesan dalam bentuk konsep, prinsip, definisi, gugus isi atau konteks, data maupun fakta, proses, nilai, kemampuan, dan keterampilan.

Materi yang dikembangkan guru hendaknya mengacu pada kurikulum atau terdapat dalam silabus yang penyampaiannya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan
- b. Kemenarikan
- c. Sequence
- d. Jenis materi
- e. Scope

5. Alat atau Media Pembelajaran

Menurut Surayya L (2014) media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Arief Sadiman (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan
- b. Sesuai dengan materi
- c. Sesuai dengan siswa
- d. Sesuai dengan guru

6. Evaluasi Belajar

Menurut Djaali & Pudji Muljono (2008) evaluasi belajar adalah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa ke arah tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Norman E. Gronlund (1976) mengemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa. Macam-macam evaluasi/tes dapat dibagi menjadi beberapa macam, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Tes lisan
- b. Tes tulis
 - 1) Tes objektif (tes benar salah, tes pilihan ganda, tes sebab akibat, tes menjodohkan, tes jawaban singkat)
 - 2) Tes subjektif (tes uraian terbatas dan tes uraian tidak terbatas)
- c. Tes perbuatan

d. Non tes

- 1) Wawancara
- 2) Observasi
- 3) Anekdotal record
- 4) Sosiometri
- 5) Daftar pribadi
- 6) Buku laporan pendidikan
- 7) Rating skill
- 8) Check list

BAB IV

ASPEK DAN KLASIFIKASI STRATEGI PEMBELAJARAN

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Aspek-aspek dalam strategi pembelajaran
2. Klasifikasi strategi pembelajaran

Deskripsi:

Pada bab IV ini akan dibahas tentang (A) aspek dalam strategi pembelajaran, (B) klasifikasi strategi pembelajaran.

A. Aspek-Aspek Strategi Pembelajaran

Walaupun masing-masing strategi tidak sama persis aspek-aspeknya, tetapi secara umum ada beberapa kesamaan. Menurut Joice-Weil (2009) terdapat empat hal (aspek) yang selalu nampak pada strategi belajar, yaitu:

1. *Syntax* (sintaksis)

Sintaksis adalah ketentuan tahapan-tahapan yang harus dilakukan pendidik dalam menyajikan materi sesuai dengan strategi yang telah ditentukan. Dalam hal ini penekanannya

pada urutan penyajian materi oleh guru sesuai dengan strategi yang dipakai. Misalnya:

- a. Strategi induktif adalah kegiatan dilakukan oleh siswa terlebih dulu lewat eksperimen atau kerja.
- b. Strategi deduktif adalah kegiatan dimulai dari guru dulu memberi penjelasan (pelajaran).

2. *Principles of reaction* (respon guru)

Dalam masalah ini menyangkut bagaimana guru memberikan respon terhadap jawaban murid, pendapat atau pekerjaan siswa dan sekaligus memandang murid-muridnya. Tentunya respon guru yang diberikan kepada murid disesuaikan dengan iklim strategi yang dipakai

3. *Social system* (hubungan guru dan murid)

Dalam belajar-mengajar guru dan murid harus mengetahui peranannya masing-masing. Misalnya dalam pelaksanaan diskusi, CBSA guru sebagai fasilitator tetapi untuk strategi lain dapat juga guru sebagai pengambil keputusan

4. *Support system* (sistem penunjang)

Yang dimaksud sistem penunjang adalah apa yang diperlukan kegiatan belajar agar tujuan tercapai secara efektif dan efisien. Unsur penunjang mencakup kemampuan siswa, guru dan atau fasilitas teknik

B. Klasifikasi Strategi Pembelajaran

13 Strategi pembelajaran oleh beberapa ahli diklasifikasikan menjadi beberapa macam, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Raka Joni (1980)

Menunjukkan lima dasar klasifikasi strategi pembelajaran di 21
antaranya sebagai berikut:

- a. Pengaturan guru dan murid
 - b. Struktur peristiwa belajar-mengajar
 - c. Peranan guru-murid di dalam mengolah “pesan”
 - d. Proses pengolahan “pesan”
 - e. Tujuan
2. Ely-Gerlach (2007)
- Mengelompokkan strategi pembelajaran atas dua kategori di antaranya sebagai berikut:
- a. Ekspositori: lebih menekankan pada guru dalam proses mengajar
 - b. Inkuiri: lebih mengutamakan kegiatan siswa
3. Joyce-Weil (2009)
- Mengelompokkan strategi pembelajaran atas empat model, di antaranya sebagai berikut:
- a. *Social interaction models*
Tekanannya pada hubungan individu dengan masyarakat lingkungannya. Konsekuensinya, pengajaran harus membantu individu mengembangkan kemampuannya berelasi dengan masyarakat untuk membangun masyarakat.
 - b. *Information processing models*
Tekanannya pada proses mendapatkan “ilmu” yaitu memperoleh dan mengorganisir data, memikirkan masalah, menggeneralisasikan konsep, dan kemampuan memecahkan masalah, menggunakan simbol verbal maupun *non verbal*.
 - c. *Personal models*
Tekanannya pada proses pengembangan pribadi. Biasanya lebih mengutamakan pengembangan emosional dan hubungan antar pribadi.
 - d. *Behavior modification models*
Tekanannya pada usaha memindahkan perilaku kepada siswa.

4. Amstrong, dkk. (2001)

Mengklasifikasikan strategi belajar mengajar berdasarkan dua komponen yang menjadi fokus proses mencapai tujuan instruksional senagai berikut:

a. Komponen yang ingin dicapai

Berdasarkan komponen ini strategi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Strategi yang berorientasi pada tujuan pelajaran
- 2) Strategi yang berorientasi kepada proses

b. Komponen modus kegiatan pembelajaran

Berdasarkan komponen tersebut strategi pembelajaran dibedakan sebagai berikut:

- 1) Strategi yang berorientasi pada guru
- 2) Strategi yang berorientasi pada siswa

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Pengertian media pembelajaran
2. Fungsi media pembelajaran
3. Klasifikasi media pembelajaran

Deskripsi:

Pada bab V ini akan dibahas tentang (A) pengertian media pembelajaran, (B) fungsi media pembelajaran, (C) klasifikasi media pembelajaran.

A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut *Assosiation of Education and Communication Technology* (1976) media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (1970) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang terdapat dalam lingkungan peserta didik serta merangsang peserta didik untuk belajar.

National Education Association/NEA (2010) mengartikan media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

1. Landasan Pemilihan Media

a. Landasan Psikologis

Landasan psikologis menekankan pada perspektif psikologis tentang belajar. Landasan ini mengacu pada teori-teori belajar.

b. Landasan Teknologi

Landasan teknologi maksudnya bagaimana konsep teknologi bermanfaat dalam pembelajaran.

c. Landasan Historis

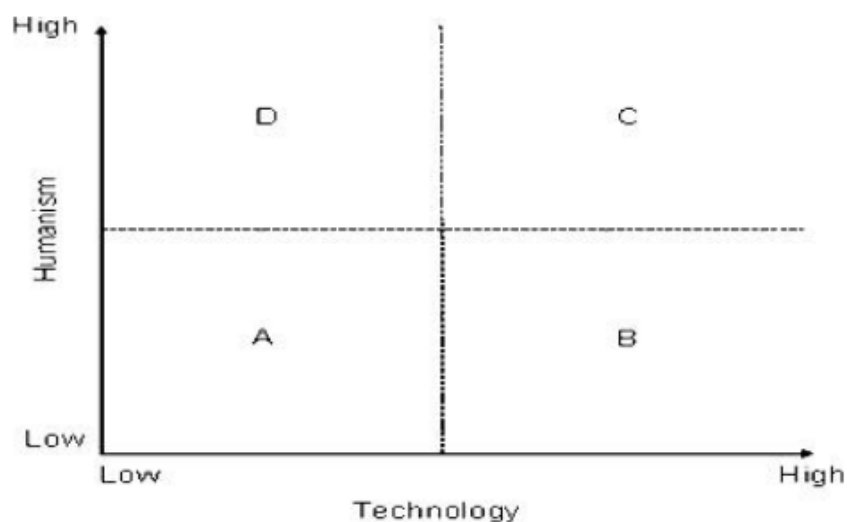
Landasan historis menekankan pada sejarah perkembangan media.

Sejarah perkembangan media diawali dari media audio menuju visual, dan akhirnya ke media audio visual. Fungsi media secara historis diawali dari alat bantu mengajar menuju media sebagai penyalur pesan, dan akhirnya media sebagai sumber belajar.

2. Integrasi Teknologi dengan Media Pembelajaran

- a. Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik untuk mengacu pada proses maupun mengacu pada produk belajar.
- b. Teknologi dapat dipakai untuk penyampai pesan misalnya: komputer, video, dan lain-lain.
- c. Teknologi dapat dipakai sebagai sumber belajar misalnya: e-book, *e-journal*, ensiklopedia digital, internet.

3. Kendala Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di antaranya sebagai berikut:
- Penggunaan teknologi yang tidak dengan semestinya dapat menjadikan seseorang sangat individualis dan sangat tergantung pada teknologi.
 - Penting tidaknya sebuah teknologi dalam kelas tergantung bagaimana guru memandu peserta didik untuk menggunakannya.
 - Berikut disajikan sudut pandang tentang teknologi dan manusia sebagai dua komponen yang bisa saling mendukung atau melemahkan.



Gambar. 5.1. Sudut Pandang Teknologi (Anonym)

Keterangan gambar:

- Kegiatan perkuliahan dengan sedikit atau tidak ada interaksi antara profesor dengan peserta didik rendah dalam teknologi dan rendah dalam humanisme.
- Sebuah kursus terdiri dari seperangkat pelajaran berbasis komputer, masing-masing disusun sesuai dengan tujuan performansi, bahan digunakan untuk melengkapi tujuan itu

dengan format self evaluasi tinggi dalam teknologi dan rendah dalam humanisme.

- c. Sama dengan contoh B, tetapi peserta didik memilih topik berdasarkan pada ketertarikan dan berkonsultasi dengan guru. Desain dalam sistem pembelajaran diinteraksikan antara guru dan peserta didik, mendiskusikan apa yang akan dipelajari kemudian tinggi dalam teknologi dan tinggi dalam humanisme.
- d. Kelompok bertemu untuk mendiskusikan tugas bacaan yang umum-rendah teknologi dan tinggi humanisme.

Berdasarkan contoh di atas, tampak bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak menghalangi terjadinya pembelajaran atau lingkungan belajar yang manusiawi. Sebaliknya media dan teknologi pembelajaran dapat membantu menyediakan atmosfer belajar yang meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Ketika media dan teknologi pembelajaran digunakan sebagaimana mestinya dan secara kreatif dalam kelas.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat didefinisikan pada dua situasi pembelajaran.

1. Instructor-Directed Instruction

situasi ini berlangsung jika pembelajaran sangat tergantung pada kehadiran pembelajar. Keefektifan pembelajaran tetap tergantung pada guru. Pada keadaan ini media difungsikan sebagai pelengkap dalam penyampaian informasi pembelajaran mempercepat dan mendukung proses pembelajaran

2. Instructor-Independent Instruction

pada situasi ini kehadiran media merupakan kunci pembelajaran. Media difungsikan sebagai suatu paket yang terdiri

atas: tujuan, isi materi, evaluasi. Pada kondisi tertentu konsultasi dapat dilakukan lewat telepon ke pembelajar.

70

C. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam, di antaranya sebagai berikut:

1. Media Visual

Media yang dapat diterima oleh indra mata. Media visual ada dua kelompok besar sebagai berikut:

a. Media visual non proyeksi

Tabel. 5.1. Gambar Diam (Anonym)

NON PROYEKSI				
<i>Gambar Diam</i>				
Jenis	Sumber	Kelemahan	Kelebihan	Aplikasi
Foto. Postcard, bahan cetak, ilustrasi	Buku, majalah, koran, katalog, kalender	Dua dimensi, dapat diatasi dengan sajian gambar berurutan atau sajian gambar dalam berbagai sudut pandang	Sederhana, tidak menggunakan listrik	Pengajaran tentang suatu proses tertentu, pengajaran ilmu pengetahuan sosial

Tabel. 5.2. Gambar Sketsa dan Diagram (Anonym)

<i>Gambar, Sketsa, Diagram</i>		
Gambar	Sketsa	Diagram
Gambar mudah dibuat, sifatnya lebih sederhana daripada foto sehingga mudah difahami peserta didik segala umur. Contoh: sebelum pembelajar mengajar, gambar dibuat dipapan tulis untuk memfokuskan perhatian	Sketsa sifatnya tidak detail seperti gambar dan diagram	Diagram sering dipakai untuk menggambarkan suatu proses. Diagram sifatnya detail. Contoh: Diagram pemasangan roda, lampu, dan pintu sebuah mobil. Diagram dilengkapi nomor komponen yang akan dipasang

Tabel. 5.3. Charta dan Grafik (Anonym)

<i>Charta dan Grafik</i>	
Charta	Grafik
<p>Charta merupakan gambaran abstrak dari suatu kronologi, hirarki, dan kuantitas. <u>Bentuk charta:</u> tabel, diagram alir, garis waktu. <u>Komponen charta:</u> Visual dan verbal. Porsi visual lebih banyak dari tulisan. <u>Prinsip:</u> KISS (Keep It Simple for Students)</p>	<p>Grafik merupakan representasi data numerik, hubungan antar unit dan kecenderungan suatu data. <u>Jenis-jenis grafik:</u> bar, pictorial, pie/circle, dan grafik garis/line graph. Pictorial graph sesuai untuk <i>audience</i> yang tergolong umum dan usia anak.</p>

Tabel. 5.4. Poster dan Kartun (Anonym)

<i>Poster dan Kartun</i>	
Poster	Kartun
<p>Poster merupakan tampilan visual, gabungan dari gambar, garis, warna dan kata-kata. <u>Ciri poster:</u> persuasif, membangkitkan motivasi, atraktif melalui tampilan warna, tidak ditampilkan dalam waktu yang lama, umumnya berukuran 23 x 33inchi.</p>	<p>Kartun merupakan kumpulan garis yang dibentuk menjadi karikatur dari seseorang atau suatu peristiwa. <u>Sifat kartun:</u> mudah dipahami oleh anak-anak, dan peserta didik usia muda. Dalam membuat kartun perlu diperhatikan kemampuan intelektual dan pengalaman peserta didik.</p>

b. Media Visual Proyeksi

Tabel. 5.5. Dokumen Camera (Anonym)

PROYEKSI		
<i>Document Camera</i>		
Fungsi	Kelebihan	Kerugian
<p>Memproyeksikan langsung suatu tulisan ataupun benda tertentu kelayar. Sesuai untuk kelompok kecil sampai besar untuk melihat suatu materi bersama-sama.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - tidak memerlukan proses produksi - Semua <i>audience</i> dapat melihat benda sekecil apapun 	<ul style="list-style-type: none"> - tergantung pada tersedianya monitor atau proyektor video - masih memerlukan cahaya tambahan - peralatan yang dibawa relatif banyak dan berat

Tabel. 5.6. Overhead Prijection (Anonym)

<i>OHP (Overhead Projection)</i>		
Keterangan	Kelebihan	Keterbatasan
<ul style="list-style-type: none"> - Banyak dimanfaatkan di kelas dan tempat-tempat pelatihan - cara membuat transparansi: metode langsung (menulis atau menggambar langsung dengan spidol ke transparan), print dari komputer, dan xerography 	<ul style="list-style-type: none"> -cukup terang, mudah digunakan, mudah dimanipulasi (pengajar dapat membubuhkan tambahan tulisan atau gambar saat pengajaran berlangsung) - Ketersediaan transparansi di pasaran - materi dapat disiapkan sendiri - lebih menunjukkan persiapan dan kematangan pengorganisasian materi daripada tidak menggunakan OHP 	<ul style="list-style-type: none"> - tayangan tergantung penuh pada pre se nter, tidak dapat diacak sesuai keinginan <i>audience</i>. - sifat OHP adalah bukan untuk belajar mandiri - membutuhkan proses produksi yaitu persiapan transparansi - dapat menimbulkan <i>keystone effect</i> jika sumber cahaya OHP dan layar tidak tegak lurus.

Tabel. 5.7. Slide (Anonym)

<i>Slide (Film Positif)</i>		
Keterangan	Keuntungan	Keterbatasan
<ul style="list-style-type: none"> - slide, di pasaran disebut juga film positif - ukuran 5 x 5 cm - dapat dipasang frame supaya dapat diletakkan pada alat pemutar 	<ul style="list-style-type: none"> - slide dapat diurutkan sesuai peristiwa - slide dapat dibuat dengan mudah bahkan oleh fotografer amatir, karena saat initerse dia kamera otomatis - tersedianya proyektor otomatis, bahkan ada yang memakai remote control untuk menggerakkan alat putarnya. - mudah dikoleksi - dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran mandiri asal tersedia alat proyeksi untuk versi perorangan 	<ul style="list-style-type: none"> - kemungkinan sulit diorganisasi - rawan macet saat pengoperasian, saat berputar kerangka slide sering tertahan proyektor. - mudah kotor (debu, sidik jari)

Tabel. 5.8. VCD dan DVD-ROM (Anonym)

87

CD-ROM	Photo CD	DVD-ROM
<ul style="list-style-type: none"> - Kependekan dari compact disc-read only memory - diameter 12 cm - mampu menyimpan format audio, text, maupun video - banyak digunakan untuk menyimpan data di perpustakaan maupun keperluan pribadi - relatif mudah perawatannya - memerlukan alat putar khusus yaitu CD-R atau CD-RW - CD-ROM hanya bisa dibaca, untuk menuliskan data ke CD-ROM diperlukan alat khusus yaitu CD-RW 	<ul style="list-style-type: none"> - photoCD digunakan untuk menyimpan koleksi foto dalam CD - photo CD dapat diputar dengan komputer melalui CD-R atau lewat photo CD player ke televisi. - penyimpanan foto biasa ke CD bisa dilakukan lewat scanner 	<ul style="list-style-type: none"> - DVD kependekan dari digital video disc. - bentuk fisik dan sifat sama dengan CD-ROM - bedanya dengan CD-ROM: <ol style="list-style-type: none"> a. DVD-ROM berkapasitas lebih besar, b. DVD menyediakan menu pilihan materi, c. DVD player harga masih relatif mahal.

Tabel. 5.9. Camera dan Video Disk (Anonym)

<i>Kamera Digital</i>	<i>Video Disc/ Laserdisc</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Kamera digital dapat menyimpan foto pada memori - dapat ditambah memori eksternal - foto dapat dipindahkan ke komputer dan diolah lebih lanjut. - kelebihan: Gambar sudah digital sehingga memudahkan pengolahan dengan komputer, kapasitas besar, kemampuan zoom, pengoperasian relatif mudah - kelemahan: mahal, mudah pecah dibandingkan kamera biasa 	<ul style="list-style-type: none"> - Masih format analog - mampu menyimpan 54.000 gambar atau durasi video bergerak selama 30 menit. - dapat dilakukan teknik 'frame grabbing' yaitu mengambil sebagian gambar untuk diolah dengan komputer. - kelebihan : pengaksesan gambar secara acak, tahan lama (tidak mudah rusak jika ada sidik jari dan debu), kualitas visual yang tinggi, mudah dibawa/portabel. - kelemahan: format analog saat ini tergeser oleh format digital seperti CD-ROM dan DVD, membutuhkan player dan proyektor, biaya produksi mahal

Tabel. 5.10. Proyeksi Digital (Anonym)

<i>Proyeksi Gambar Digital</i>		
Keterangan	Kelebihan	Kelemahan
<ul style="list-style-type: none"> - Untuk proyeksi gambar digital maupun analog (analog sekarang sudah jarang dipakai) digunakan LCD (Liquid Crystal Display) - LCD diproyeksikan ke layar dan tidak memerlukan sumber cahaya seperti OHP. Sumber cahayanya sudah terintegrasi dalam alat tersebut - Materi yang bisa disajikan lewat LCD: gambar, audio, video, maupun presentasi dari komputer (misal menggunakan <i>powerpoint</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - memproyeksikan segala tampilan sama dengan seperti yang ada di komputer - kapasitas besar, karena komputer mempunyai media penyimpanan yaitu hard disk - interaktif, dapat mengganti tampilan saat presentasi sedang berlangsung. 	<ul style="list-style-type: none"> - keterbatasan lumen, idealnya ruangan harus gelap supaya tampilan jelas - hanya untuk presentasi kurang dari 50 orang. Tempat duduk <i>audience</i> tidak boleh melebar melebihi 4 kali ukuran layar - harga masih relatif Mahal

2. Media Audio

Media Audio adalah media yang pesannya dapat diterima oleh indra telinga. Macam-macam media audio sebagai berikut:

- a. Audio tape atau sering disebut kaset banyak digunakan dalam media suara. Ada dua jenis kaset yaitu kaset audiotape dan kaset micro (*microcassette*).
- b. Audio Compact disk atau disebut Audio CD memiliki kualitas suara yang jauh lebih bagus dibandingkan kaset.
- c. MP3, kependekan dari (*MPEG Audio Layer 3*). MP3 merupakan suatu bentuk kompresi yang diperuntukkan untuk pemutaran audio pada komputer atau lewat internet.

Tabel. 5.11. Media Audio (Anonym)

AUDIO				
Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan	Aplikasi
Kaset Audiotape	Panjang: 2,5 - 4 inchi Lebar: 0,5 inchi Lebar pita: 81 inchi Kecepatan: 817 inc/detik	-Mudah dibawa, tergolong tahan lama, -mudah penggunaan, -tempat penyimpanan tidak terlalu besar -tersedianya fasilitas 'tab', jika tab dihilangkan maka kaset tidak bisa terhapus/direkam	Terkadang macet, banyak sinyal gangguan/noise, sulit di-edit, kualitas suara kurang bagus jika menggunakan player kualitas rendah, sukar menyambung tape yang putus	- sesuai dipakai di lokasi yang tidak berlistrik (bisa menggunakan battery) - peserta didik dapat merekam - pengajaran individu - sebagi alat Evaluasi.
Microcassette	Panjang: 1615 - 3213 inchi Lebar: 6421 inchi Lebar pita: 81 inchi Kecepatan: 1615 inc/detik	Mudah dibawa dan sangat praktis	-Kualitas suara kurang bagus, -hanya kompatibel dengan player tertentu.	- Perekaman amatir - rekaman bisnis/rapat - perekaman di lapangan (misal: pekerjaan wartawan)
Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan	Aplikasi
Audio Compact disc (Audio CD)	Ukuran: diameter 4,72 inchi Kecepatan: Variabel (bisa diatur)	- sangat tahan lama - kualitas suara sangat baik -Tidak ada noise - pencarian secara acak pada track tertentu	- umumnya membutuhkan peralatan pendukung yang lebih mahal dibandingkan kaset audio	- Musik - drama
MP3 (MPEG Audio Player 3)	Secara fisik sama dengan Audio CD. MP3 berfokus pada kompresi data audio	- mudah digunakan, tidak mahal, bahkan di internet banyak dijumpai gratis - mudah diproduksi, ideal untuk pengajaran bahasa, mudah diulang - mudah dibawa, tidak mudah rusak - ukuran file kecil.	- urutan/sekuen bersifat tetap	- musik internet - musik lewat komputer.

3. Media Video

52

Media Video adalah media yang dapat menghantarkan pesan lewat suara dan gambar bergerak. Format video terdiri atas:

videodisc (laserdisc), video cassette (VHS dan Hi 8), dan Compact disc (DVD).

Tabel. 5.12. Media Video (Anonym)

VIDEO			
Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan
Video Disc (Laser disc)	- Diameter: 12 inch = 30 cm - durasi 30 menit tiap sisi/side	- dapat menampung 54000 gambar, gambar diam maupun bergerak, dan audio - dapat diputarnya track tertentu - tidak mahal jika diproduksi massal - tahan lama/awet	- mahal jika diproduksi sedikit - tidak sesuai jika digunakan untuk kebutuhan produksi lokal
Videocassette (VHS)	- Lebar pita: 0,5 inci - kecepatan 1,31 inc/detik - durasi: 120 menit	- mudah diproduksi lokal - ketersediaan software pendukung	- kualitas video rendah - bukan standar untuk keperluan siaran - kualitas menurun dengan bertambahnya usia
Videocassette (Hi 8)	- Lebar pita: 0,25 inci = 8mm - kecepatan 1,31 inc/ detik - durasi: 120 menit	- Ukuran lebih praktis dibandingkan VHS - mudah diproduksi lokal	- Kualitas video yang rendah - keterbatasan software pendukung - kurang diterima di kalangan pendidikan
Compact disc (DVD)	diameter: 4,72 Inchi kecepatan: variabel	- perangkat lunak dan keras relatif murah - standar yang dipakai internasional	- mudah digunakan - masih jarang digunakan di bidang pendidikan

4. Media Komputer

Fungsi komputer sebagai media di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Komputer sebagai objek pengajaran

Pada fungsi ini komputer adalah materi yang dipelajari. Umumnya peserta didik tingkat dasar mempelajari bagaimana mengoperasikan komputer.

b. Komputer sebagai alat bantu.

Sebagai alat bantu bagi pembelajar maupun peserta didik. Misal: penggunaan kalkulator pada komputer, menulis dan presentasi dengan bantuan komputer, dan menggunakan komputer untuk mencari informasi

c. Komputer berperan dalam pengajaran logika berpikir.

Komputer hendaknya digunakan sebagai suatu benda untuk teman berpikir, bukan hanya sekedar diambil informasinya.

d. Komputer sebagai instrumen dalam pembelajaran.

Penggunaan komputer untuk pembelajaran (CAI = *Computer-Assisted Instruction*).

Tabel. 5.13. CAI (Anonym)

44 <i>Computer- Assisted Instruction (CAI) -- Penggunaan Komputer dalam Pembelajaran</i>				
Metode: Drill and Practice (Latihan)				
Keterangan	Peran pembelajar	Peran Komputer	Peran Pst. Didik	Contoh
<ul style="list-style-type: none"> - Sebelumnya materi telah diberikan terlebih dahulu - Adanya variasi pertanyaan dalam berbagai format - latihan tanyajawab dapat diulang jika diperlukan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur rencana pembelajaran - memilih materi latihan yang sesuai - Memeriksa, memonitor kemajuan 	<ul style="list-style-type: none"> - memberikan pertanyaan - menilai jawaban dan memberikan balikan - merekam kemajuan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> - menerima balikan - berlatih materi yang sudah diberikan - menjawab pertanyaan - menerima konfirmasi dan koreksi - memilih tingkat kesulitan soal 	<ul style="list-style-type: none"> - pembelajaran matematik - melengkapi tabel - belajar kosa kata - pembentukan pengetahuan

Tabel. 5.14. Tutorial (Anonym)

Metode Tutorial				
- sajian informasi baru - mengajarkan konsep dan prinsip - dapat digunakan untuk mengulang pembelajaran	- memilih materi - memonitor - mengadopsi pembelajaran	- menyajikan informasi - memberi pertanyaan - memonitor respon - memberikan balikan - menyimpulkan hal-hal penting - menyimpan rekaman kemajuan peserta didik	- berinteraksi dengan komputer - melihat hasil - menjawab pertanyaan - memberikan pertanyaan	- pelatihan hal yang berkaitan dengan juru tulis - pelatihan teller bank - prosedur ilmiah dan kesehatan - belajar kitab suci

Tabel. 5.15. Permainan (Anonym)

Metode Permainan				
- bersifat kompetisi - latihan dalam situasi termotivasi - dapat individu maupun kelompok kecil	- menentukan batasan - menuntun proses permainan - memonitor hasil	- berperan sebagai pesaing/ kompetitor, pengambil keputusan, atau pencatat angka	- belajar kenyataan, strategi, ketrampilan - bersaing dengan komputer - mengevaluasi pilihan yang tersedia	- permainan berhitung, mengeja, mengetik - permainan pecahan/ mate matik

Tabel. 5.16. Simulasi (Anonym)

Metode: Simulasi				
Keterangan	Peran pembelajar	Peran Komputer	Peran Pst. didik	Contoh
- hampir sama dengan kenyataan - berdasar pada model sebenarnya - individu / kelompok kecil	- memperkenalkan topik - menyajikan latar belakang simulasi dan memberi petunjuk	- menjalankan aturan - membuat hasil dari pengambilan keputusan - mempertahankan model dan database	- mengambil keputusan - menerima hasil dari keputusan - evaluasi keputusan yang telah dibuat	- trouble shooting - SEJARAH, diagnosis kesehatan - simulator pilot - simulator berkendara - eksperimen laboratorium

Tabel. 5.17. Discovery (Anonym)

Metode: <i>Discovery</i> (Penemuan)				
- inkuiri menuju pembentukan suatu database - pendekatan induktif - trial dan error - uji hipotesis	- menyajikan masalah yang paling Dasar - memonitor kemajuan peserta didik	- memberikan sumber informasi bagi peserta didik - menyimpan data - memberi fasilitas pencarian /search	- membuat hipotesis - menguji perkiraan yang dibuat mengembangkan prinsip dan aturan	- ilmu sosial - analisis proses pencernaan - pemilihan karir

Tabel. 5.18. Problem Solving (anonym)

Metode: <i>Problem Solving</i> (Pemecahan Masalah)				
- merumuskan masalah - membuat hipotesis - mengumpulkan data - mencari solusi	- memberikan masalah - menuntun peserta didik - memeriksa hasil	- menyajikan masalah - manipulasi data - menjaga database yang tersedia	- merumuskan masalah - mencari solusi - manipulasi variabel - menghubungkan hasil trial dan error untuk mencari solusi	- bisnis - kreativitas - trouble shooting - matematika - pemrograman komputer

5. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan media lebih dari satu dalam menyajikan satu materi pelajaran. Manfaat penggunaan multimedia ini adalah:

- a. Memberikan pengalaman yang lebih nyata dari materi yang diajarkan,
- b. Mengurangi keabstrakan penerimaan materi pelajaran.

Multimedia dibagi menjadi beberapa jenis, di antaranya sebagai berikut:

a. *Multimedia Kits*

Merupakan penggabungan lebih dari satu media dan diorganisasi untuk satu topik bahasan.

b. *Hypermedia*

Media yang menyediakan komposisi dan tampilan dari materi yang tidak berurutan.

c. *Interactive Media*

Media interaktif dapat memberikan latihan keterampilan dan umpan balik kepada peserta didik.

d. *Virtual Reality*

Media yang dapat melibatkan penggunaan berbagai sensor (multi sensor) dari peserta didik dan materi yang disajikan mendekati fenomena kehidupan nyata.

e. *Expert system* (Sistem Pakar)

Paket perangkat lunak yang mengajarkan pemecahan masalah yang kompleks dengan menyajikan kumpulan pendapat dan teori dari para pakar di berbagai bidang.

BAB VI

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF



Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Individu
2. Kelompok kecil
3. Kelompok besar

Deskripsi materi:

Pada bab VI ini akan dibahas tentang macam-macam model pembelajaran meliputi (A) pembelajaran individu, (B) pembelajaran kelompok kecil, (C) pembelajaran kelompok besar.

A. Individu

1. Picture and Picture

Berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran *picture and picture*:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Menyajikan materi sebagai pengantar
- c. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi

- d. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- e. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- f. Dari alasan atau urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- g. Kesimpulan/rangkuman

2. *Problem Based Introductuon (PBI)*

Model ini sering disebut dengan pembelajaran berdasarkan masalah. Berikut langkah-langkah model pembelajaran PBI:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- c. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
- d. Guru membantu siswa dalam merencanakan, menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- e. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.
- f. Penutup.

3. Artikulasi

Berikut langkah-langkah dari model pembelajaran artikulasi:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa
- c. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang
- d. Suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya
- e. Suruh siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya
- f. Guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa
- g. Kesimpulan atau penutup

4. Make-A Match

Model ini juga sering disebut mencari pasangan (Lorna Curran, 1994). Berikut langkah-langkah model pembelajaran make-a match:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang

- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g. Demikian seterusnya
- h. Kesimpulan

5. *Talking Stik*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran talking stik:

- a. Guru menyiapkan sebuah tongkat
- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk untuk membaca dan mempelajari materi pada pegangannya/paketnya
- c. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya mempersilakan siswa untuk menutup bukunya
- d. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru
- e. Guru memberikan kesimpulan
- f. Evaluasi
- g. Penutup

6. *Student Facilitator and Explaining*

Siswa atau peserta didik mempresentasikan ide atau pendapat pada rekan peserta lainnya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran student facilitator and explaining:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi
- c. Memberikan kesempatan siswa atau peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta lainnya baik melalui bagan/peta konsep maupun yang lainnya
- d. Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari siswa
- e. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu
- f. Penutup
- g.

7. *Course Review Horay*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran course review horay:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mendemonstrasikan atau menyajikan materi
- c. Memberikan kesempatan siswa tanya jawab
- d. Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa
- e. Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau benar diisi tanda benar (√) dan salah diisi tanda silang (x)
- f. Siswa yang sudah mendapat tanda √ vertikal atau horizontal, atau diagonal harus berteriak horay ... atau yel-yel lainnya
- g. Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh
- h. Penutup

8. *Demonstration*

Khusus materi yang memerlukan peragaan atau percobaan. Berikut langkah-langkah model pembelajaran demonstrasi:

- a. Guru menyampaikan TPK
- b. Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan
- c. Siapkan bahan atau alat yang diperlukan
- d. Menunjukkan salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan
- e. Seluruh siswa memperhatikan demonstrasi dan menganalisis
- f. Tiap siswa atau kelompok mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman siswa didemonstrasikan
- g. Guru membuat kesimpulan

9. *Explicit Intruction*

Model ini sering disebut dengan pengajaran langsung (Rosenshina & Stevens, 1986). Pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan, prosedur, dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Berikut langkah-langkah model pembelajaran ini:

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
- b. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
- c. Membimbing pelatihan
- d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
- e. Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan

10. *Tebak Kata*

Buat kartu ukuran 10X10 cm dan isilah ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak. Selanjutnya buat kartu ukuran 5X2 cm untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga. Berikut langkah-langkah model pembelajaran ini:

- a. Jelaskan TPK atau materi ± 45 menit
- b. Suruhlah siswa berdiri di depan kelas dan berpasangan
- c. Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.
- d. Sementara siswa membawa kartu 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis di dalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
- e. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya.
- f. Dan seterusnya
- g. Contoh kartu
 - 1) Perusahaan ini tanggung jawabnya tidak terbatas
 - 2) Dimiliki oleh 1 orang
 - 3) Struktur organisasinya tidak resmi
 - 4) Bila untung dimiliki, diambil sendiri
 - 5)

11. Word Square

Buat kotak sesuai keperluan, Buat soal sesuai TPK. Berikut langkah-langkah model pembelajaran word square:

- Sampaikan materi sesuai TPK
- Bagikan lembar kegiatan sesuai contoh
- Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban
- Berikan poin setiap jawaban dalam kotak

T	Y	E	N	I	O	K	N
R	A	U	A	N	K	U	O
A	B	A	R	T	E	R	M
N	A	N	I	R	R	S	I
S	D	G	I	I	T	G	N
A	O	N	L	S	A	I	A
K	L	A	A	I	S	R	L
S	A	C	E	K	B	O	S
I	R	I	N	G	G	I	T

Gambar.6.1 Kotak Jawaban (Anonim)

Contoh soal

- Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara
- digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
- Uang saat ini banyak di palsukan
- Nilai bahan pembuatan uang disebut
- Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai
- Nilai perbandingan uang dalam negara dengan mata uang asing disebut
- Nilai yang tertulis pada mata uang disebut nilai

- 8) Dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut motif
- 9) Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening ke bank untuk membayar sejumlah uang disebut

12. Scramble

Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan TPK, buat jawaban yang diacak hurufnya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran scramble:

- a. Guru menyajikan materi sesuai TPK
- b. Membagikan lembar kerja sesuai contoh
- c. Susunlah huruf-huruf pada kolom sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan kolom dibawah ini.

Tabel.6.1. Pertanyaan

1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara ...	32
2..... digunakan sebagai alat pembayaran yang sah	32
3. Uang ... saat ini banyak dipalsukan	
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut nilai ...	
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai ...	
6. Nilai perbandingan uang dalam negeri dengan mata uang asing disebut ...	43
7. Nilai yang tertulis pada uang disebut nilai ...	
8. dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut ...	59
9. Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening di bank untuk membayar sejumlah uang	

disebut ...

Tabel.6.2. Jawaban

1. TARREB
2. GANU
3. TRASEK
4. KISTRINI
5. LIRI
6. SRUK
7. MINALON
8. SAKSITRAN
9. KEC

13. *Take And Give*

Kartu ukuran $\pm 10 \times 15$ cm sejumlah peserta tiap kartu berisi sub materi (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, materi sesuai dengan TPK). Berikut langkah-langkah model pembelajaran *take and give*:

- Siapkan kelas sebagaimana mestinya
- Jelaskan materi sesuai TPK
- Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) lebih kurang 5 menit
- Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh
- Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*)

- f. Untuk mengevaluasi keberhasilan berikan pertanyaan yang tak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain)
- g. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan
- h. Contoh kartu yang digunakan:

NAMA SISWA	: _____
SUB MATERI	: _____
NAMA YANG DIBERI	
1.	_____
2.	_____
3.	_____
4. dst.	_____

Gambar.6.2. Kartu Peserta

14. Time Token

Struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali (Arends.2008). Berikut langkah-langkah model pembelajaran time token:

- a. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (cooperative learning dan CL)
- b. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan
- c. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon
- d. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis
- e. Dan seterusnya

15. *Pair Checks*

Apa yang dilakukan, bekerja berpasangan (Spencer Kagen, 1993). Bentuk tim dalam pasangan-pasangan dua siswa dalam pasangan itu mengerjakan soal yang pas, sebab semua itu akan membantu melatih.

- a. Pelatih mengecek: apabila partner benar pelatih memberi kupon
- b. Bertukar peran: seluruh partner bertukar peran dan mengurangi langkah 1 – 3
- c. Pasangan mengecek: seluruh pasangan tim kembali bersama dan membandingkan jawaban
- d. Penegasan guru: guru mengarahkan jawaban atau ide sesuai konsep

B. Kelompok Kecil

1. *Examples Non Examples*

Berikut ini adalah langkah-langkah dari model pembelajaran *examples non examples*:

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.

- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan.

2. *Cooperative Script*

Skrip kooperatif adalah metode belajar di mana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Dansereau C.S, 1985). Berikut langkah-langkah model pembelajaran cooperative script:

- a. Guru membagi siswa untuk berpasangan
- b. Guru membagikan wacana atau materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.

Sementara pendengar:

- 1) Menyimak atau mengoreksi atau menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap
- 2) Membantu mengingat atau menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- e. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti di atas.
- f. Kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru

3. *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*

Model ini juga disebut tim siswa kelompok prestasi (Slavin, 1995). Berikut langkah-langkah model pembelajaran STAD:

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak empat orang siswa secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- b. Guru menyajikan pelajaran
- c. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- d. Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- e. Memberi evaluasi
- f. Kesimpulan

4. *Mind Mapping*

Model ini sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban. Berikut langkah-langkah model pembelajaran mind mapping:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mengemukakan konsep atau permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban
- c. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang
- d. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi
- e. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru

f. Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru

g. Penutup

5. *Think Pair And Share*

Model think pair and share ini ditemukan oleh Frank Lyman, (1985). Berikut langkah-langkah model pembelajaran think pair and share:

- a. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Siswa diminta untuk berpikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru
- c. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing
- d. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
- e. Berawal dari kegiatan tersebut, mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa
- f. Guru memberi kesimpulan
- g. Penutup

6. *Debate*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran debat:

- a. Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra
- b. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok di atas
- c. Setelah selesai membaca materi. Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara, saat itu

ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya

- d. Sementara siswa menyampaikan gagasannya guru menulis (guru menulis inti atau ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis) sampai sejumlah ide yang diharapkan terpenuhi
- e. Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkap
- f. Dari data-data di papan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai
- g. Kesimpulan

7. Bertukar Pasangan

Berikut langkah-langkah model pembelajaran bertukar pasangan:

- a. Setiap siswa mendapat satu pasangan (guru biasa menunjukkan pasangannya atau siswa menunjukkan pasangannya)
- b. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya
- c. Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain
- d. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan masing-masing pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka
- e. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula
- f. Kesimpulan
- g. Penutup

8. *Complete Sentence*

Siapkan blangko isian berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap. Berikut langkah-langkah model concept sentence:

- a. Guru menyampaikan yang ingin dicapai
- b. Menyampaikan materi secukupnya atau peserta disuruh membacakan buku atau model dengan waktu secukupnya
- c. Bentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen
- d. Bagikan lembar kerja berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap (lihat contoh)
- e. Peserta diharap berdiskusi untuk melengkapi kalimat dengan kunci jawaban yang tersedia
- f. Bicarakan bersama-sama anggota kelompok
- g. Setelah jawaban benar yang salah diperbaiki. Tiap peserta disuruh membaca berulang-ulang sampai mengerti atau hafal
- h. Kesimpulan

9. *Dua Tinggal Dua Tamu*

Memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya (Spencer Kagan, 1992). Berikut langkah-langkah model pembelajaran dua tinggal dua tamu:

- a. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa
- b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing bertamu kedua kelompok yang lain
- c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka

- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka

C. Kelompok Besar

1. *Numbered Heads Together*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran numbered heads together atau kepala bernomor (Spencer Kagan, 1992):

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya atau mengetahui jawabannya
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka
- e. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
- f. Kesimpulan

2. *Kepala Bernomor Struktur*

Model ini merupakan modifikasi dari number heads. Berikut langkah-langkah model pembelajaran kepala bernomor struktur:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- b. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai. Misalnya: siswa

nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya

- c. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka
- d. Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain
- e. Kesimpulan

3. *Jigsaw (Model Tim Ahli)*

Mode ini ditemukan oleh Aronson dkk (2007). Berikut langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw:

- a. Siswa dikelompokkan ke dalam empat anggota tim
- b. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- c. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian atau subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka
- e. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai
- f. Setiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
- g. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi

h. Guru memberi evaluasi

i. Penutup

4. *Role Playing*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *role playing*:

a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan

b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kbm

c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang

d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan

f. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan atau mengamati skenario yang sedang diperagakan

g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas

h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

i. Guru memberikan kesimpulan secara umum

j. Evaluasi

k. Penutup

5. *Group Investigation*

Model *group investigation* ini ditemukan oleh Sharan, (2009). Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *group investigation*:

- a. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen
- b. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok
- c. Guru memanggil ketua-ketua untuk satu materi tugas sehingga satu kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain
- d. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisi penemuan
- e. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara, ketua menyampaikan hasil pembahasan kelompok
- f. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan
- g. Evaluasi
- h. Penutup

6. *Snowball Throwing*

Berikut langkah-langkah dari model pembelajaran snowball throwing:

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- b. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
- c. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
- d. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok

- e. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit
- f. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
- g. Evaluasi
- h. Penutup

7. *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*

Model ini juga sering disebut dengan kooperatif terpadu membaca dan menulis (Steven & Slavin, 1995). Berikut langkah-langkah model pembelajaran CIRC:

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen
- b. Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran
- c. Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada lembar kertas
- d. Mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok
- e. Guru membuat kesimpulan bersama
- f. Penutup

8. *Inside-Outside-Circle*

Model ini sering disebut dengan lingkaran kecil-lingkaran besar (Spencer Kagan, 1992). Siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan, dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Berikut langkah-langkah model pembelajaran ini:

- a. ¹ Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar
- b. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam
- c. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan
- d. Kemudian siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.
- e. Sekarang giliran siswa berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya

9. *Concept sentence*

Berikut langkah-langkah model pembelajaran concept sentence:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru menyajikan materi secukupnya.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya ± 4 orang secara heterogen.
- d. Menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- e. Tiap kelompok disuruh membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- f. Hasil diskusi kelompok, didiskusikan lagi secara pleno yang dipandu guru.
- g. Kesimpulan.

10. Keliling Kelompok

Maksudnya agar masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lainnya. Berikut langkah-langkah model pembelajaran keliling kelompok:

- a. Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok menilai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan.
- b. Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya.
- c. Demikian seterusnya giliran bicara bisa dilaksanakan arah perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

11. Tari Bambu

Agar siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur, strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar siswa. Berikut langkah-langkah model pembelajaran tari bambu:

- a. Separuh kelas atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak, berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat.
- b. Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
- c. Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.

- d. Kemudian satu atau dua siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

BAB VII

KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Keterampilan seorang guru atau pendidikan dalam melakukan pembelajaran.

Deskripsi materi:

Pada bab VII ini akan dibahas tentang (A) membuka dan menutup, (B) mengadakan variasi, (C) memberi penguatan, (D) menjelaskan, (E) bertanya dasar, (F) bertanya lanjut, (G) mengelola kelas, (H) membimbing diskusi.

A. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari.

Menutup pelajaran adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar.

Tujuan pokok siasat membuka pelajaran (*set induction*), untuk menyiapkan mental murid agar siap memasuki persoalan yang akan dipelajari, menimbulkan minat, serta pemusatan perhatian siswa terhadap apa yang akan dipelajari dalam KBM.

1. Membuka Pelajaran

Hal-hal tersebut di atas dituangkan dalam bentuk kemampuan membuka pelajaran, yaitu:

- a. Mengarahkan perhatian siswa;
- b. Menimbulkan motivasi;
- c. Memberi acuan bahan belajar yang akan dikembangkan;
- d. Membuat kaitan bahan belajar yang lama dengan yang baru.

2. Menutup Pelajaran

Tujuan pokok saat menutup suatu pembelajaran (*closure*), adalah untuk:

- a. Merangkum atau membuat garis besar persoalan yang baru saja dipelajari.
- b. Mengonsolidasikan perhatian siswa terhadap hal-hal pokok dlm pembelajaran agar dapat membangkitkan minat dan kemampuannya pada masa mendatang dalam KBM maupun kehidupannya.
- c. Mengorganisasikan semua kegiatan atau hal yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut sehingga merupakan suatu kebulatan dalam memahami esensi bahan ajar tersebut.

Hal-hal tersebut di atas dituangkan dalam bentuk kemampuan menutup pelajaran, yaitu:

- a. Melakukan tinjau-ulang terhadap bahan belajar
- b. Memberi kesempatan untuk bertanya
- c. Melaksanakan tidak lanjut dengan:
 - 1) Memberi tugas yang berkaitan dengan kompetensi dasar siswa;
 - 2) Memberi pengayaan;

3) Informasi bahan ajar berikutnya.

B. Keterampilan Mengadakan Variasi

Keterampilan ini sangat penting untuk dikuasai oleh seorang pendidik. Hal ini dikarekan sangat berpengaruh terhadap proses, dan hasil belajar. Berikut beberapa poin-poin penting mengadakan variasi dalam proses pembelajaran:

1. Memelihara dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap hal-hal yang berkaitan dengan aspek belajar;
2. Meningkatkan kemungkinan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan investigasi dan eksplorasi;
3. Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah;
4. Kemungkinan dilayaninya peserta didik secara individual, sehingga memberikan kemudahan belajar;
5. Mendorong aktivitas belajar atau cara belajar peserta didik yang berkadar tinggi dengan cara melibatkan peserta didik melalui berbagai kegiatan atau pengalaman belajar yang menarik.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan pada saat mengadakan variasi pada pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Perubahan yang digunakan harus bersifat efektif.
2. Penggunaan teknik mengadakan variasi harus lancar dan tepat.
3. Penggunaan komponen-komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan sebelumnya.
4. Penggunaan komponen mengadakan variasi harus luas dan spontan berdasarkan balikan dari peserta didik.

Komponen-komponen penting yang perlu diperhatikan dalam keterampilan mengadakan variasi:

1. Variasi dalam gaya mengajar
 - a. Penggunaan variasi suara
 - b. Pemusatan perhatian
 - c. Kesenyapan
 - d. Mengadakan kontak pandang
 - e. Gerakan badan dan mimik
 - f. Perubahan posisi
2. Variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran
 - a. visual
 - b. audio
 - c. Takstil/manipulatif
3. Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa
 - a. Klasikal
 - b. Kelompok
 - c. Perorangan
 - d. Diskusi, latihan, demonstrasi

C. Keterampilan Memberi Penguatan

1. Meningkatkan perhatian peserta didik
2. Membangkitkan dan memelihara motivasi belajar peserta didik.
3. Memberi kemudahan belajar kepada peserta didik.
4. Mengontrol dan memodifikasi tingkah laku peserta didik yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang produktif.

5. Mengarahkan kepada cara berpikir yang baik dan inisiatif pribadi.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan ketika memberi penguatan pada peserta didik:

1. Kehangatan dan keantusiasan;
2. Kebermaknaan;
3. Menghindari penggunaan respon yang negatif;

Komponen-komponen penting dalam keterampilan memberi penguatan sebagai berikut:

1. Penguatan Verbal;
2. Penguatan Gestural (mimik/gerak badan);
3. Penguatan dengan Cara Mendekati;
4. Penguatan dengan Sentuhan;
5. Penguatan dengan Kegiatan yang Menyenangkan;
6. Penguatan berupa Tanda atau Benda;
7. Penguatan Tak Penuh.

D. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah menyajikan informasi terorganisasi, sistematis, mudah dipahami. Memiliki tujuan untuk membantu siswa memahami konsep, bernalar, terlibat dalam berpikir mendapat imbal balikan. Berikut tiga hal yang harus diperhatikan.

- a. Merencanakan
 - a. Isi pesan
 - b. Karakteristik siswa
- b. Menyajikan
 - a. Kejelasan (bahasa, kelancaran, ucapan)
 - b. Contoh dan ilustrasi

- c. Pemberian tekanan (suara, ikhtisar, dll)
- d. Balikan (ajukan pertanyaan, mimik siswa)
- c. Prinsip Keterampilan Menjelaskan
 - a. Dapat diberikan pada awal, tengah, akhir pelajaran
 - b. Relevan dengan tujuan
 - c. Materi bermakna
 - d. Sesuai dengan kemampuan & latar belakang siswa

E. Keterampilan Bertanya Dasar

1. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran;
2. Memusatkan perhatian peserta didik terhadap fokus permasalahan yang sedang dibahas;
3. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik;
4. Meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dari kemampuan berpikir tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi;
5. Membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disepakati.

7. **Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam keterampilan bertanya dasar:**

1. Pengungkapan pertanyaan secara jelas
2. Pemberian acuan
3. Pemusatan perhatian
4. Pemindahan giliran
5. Penyebaran
6. Pemberian waktu berpikir
7. Pemberian tuntunan

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam bertanya

1. Kehangatan dan keantusiasan
2. Kebiasaan yang harus dihindari:
 - a. Menjawab pertanyaan sendiri
 - b. Mengulang jawaban peserta didik
 - c. Mengajukan pertanyaan secara berulang-ulang
 - d. Meminta jawaban secara serempak dari peserta didik

F. Keterampilan Bertanya Lanjut

1. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menemukan, mengorganisasi, dan menilai informasi yang didapatnya.
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membentuk dan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan yang didasarkan atas informasi yang lengkap dan relevan.
3. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide-ide, dan mengemukakan ide-ide kepada teman-temannya secara timbal balik.
4. Memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk memperoleh sukses melebihi yang bisa dicapainya.

Komponen-komponen yang perlu diperhatikan dalam keterampilan bertanya lanjut sebagai berikut:

1. Perubahan tuntutan tingkatan kognitif dalam menjawab pertanyaan;
2. Pengaturan urutan pertanyaan;
3. Penggunaan pertanyaan pelacak;
 - a. Klasifikasi
 - b. Meminta peserta didik memberikan alasan
 - c. Meminta kesepakatan pandangan
 - d. Meminta ketepatan jawaban

- e. Meminta jawaban yang lebih relevan
 - f. Meminta contoh
 - g. Meminta jawaban yang lebih kompleks
4. Peningkatan terjadinya interaksi.

G. Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan menciptakan dan mempertahankan kondisi optimal agar terjadi proses belajar mengajar yang kondusif, efisien dan efektif. Tujuan dari keterampilan mengelola kelas adalah

1. Mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu/ klasikal dalam berperilaku sesuai tata tertib dan aktivitas yang sedang berlangsung;
2. Menyadari kebutuhan siswa;
3. Memberi respon yang efektif terhadap perilaku siswa.

Keterampilan mengelola kelas dibedakan menjadi beberapa jenis, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan Fisik
 - a. Administrasi siswa
 - b. Posisi tempat duduk siswa
 - c. Pengelolaan penunjang pembelajaran

2.

- Pengelolaan Non-Fisik
 - a. Pengondisian siswa
 - b. Ketenangan belajar siswa

Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar optimal:

- a. menunjukkan sikap tanggap;
- b. membagi perhatian secara visual dan verbal;
- c. memusatkan perhatian kelompok: menyiapkan dan menuntut tanggung jawab siswa;

- d. memberi petunjuk yang jelas;
- e. menegur secara bijaksana: yaitu secara jelas dan tegas (bukan berupa peringatan/ocehan/buat aturan);
- f. memberi penguatan bila perlu.

Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar optimal:

- a. Keterampilan ini berkaitan dengan respon guru terhadap respon negatif siswa yang berkelanjutan. Untuk mengatasi ini dapat digunakan 3 jenis strategi:
 - 1) Modifikasi tingkah laku;
 - 2) Proses kelompok: kelompok dimanfaatkan dalam memecahkan masalah pengelolaan kelas yang muncul melalui diskusi;
 - 3) Menemukan dan mengatasi tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Prinsip penggunaan keterampilan pengelolaan kelas untuk menciptakan iklim kelas yang menyenangkan:

- a. Kehangatan dan keantusiasan dalam mengajar;
- b. Menggunakan kata-kata atau tindakan yang dapat menantang siswa untuk berpikir;
- c. Menggunakan berbagai variasi;
- d. Keluwesan guru dalam pelaksanaan tugas;
- e. Penekanan pada hal-hal yang bersifat positif;
- f. Penanaman disiplin diri sendiri.

Hal-hal yang harus dihindari dalam pengelolaan kelas

- 1. Campur tangan yang berlebihan;
- 2. Kelenyapan/penghentian suatu pembicaraan/kegiatan karena ketidaksiapan guru;
- 3. Ketidakpastian memulai dan mengakhiri pelajaran;

4. Penyimpangan, terutama yg berkaitan dengan disiplin diri;
5. Bertele-tele;
6. Pengulangan penjelasan yang tak diperlukan.

H. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok

1. Keterampilan membimbing diskusi kelompok ini meliputi:
 - a. Pengelompokan siswa yang efektif
 - 1) Jumlah siswa efektif setiap kelompok
 - 2) Heterogenitas siswa dalam kelompok
 - b. Pengelolaan sarana penunjang diskusi
 - 1) Pola tempat duduk
 - 2) Media penunjang diskusi
 - c. Penentuan pola diskusi efektif
 - 1) Pola ping-pong
 - 2) Pola bola basket
2. Cara dan ciri-ciri melaksanakan diskusi kelompok sebagai berikut:
 - a. Melibatkan 3–9 orang;
 - b. Berlangsung dalam interaksi tatap muka yang informal (setiap anggota dapat berkomunikasi langsung dengan anggota lain);
 - c. Mempunyai tujuan yang pencapaiannya dilakukan dengan kerja sama antar anggota lainnya;
 - d. Berlangsung menurut proses sistematis.
3. Diskusi kelompok memiliki beberapa manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut:
 - a. Berbagi informasi dan pengalaman dalam memecahkan masalah;
 - b. Meningkatkan pemahaman atas masalah penting;

- c. Meningkatkan keterlibatan dalam perencanaan dan pengambilan keputusan;
 - d. Mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi;
 - e. Membina kerja sama yang sehat, kelompok yang kohesif dan bertanggung jawab.
4. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan
Kegiatan ini terjadi dalam konteks pengajaran klasikal.
Dalam pengelolaan kegiatan ini, peran guru adalah sebagai:
- a. Organisator KBM;
 - b. Sumber informasi bagi siswa;
 - c. Pendorong siswa untuk belajar;
 - d. Penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa;
 - e. Pendiagnosa dan pemberi bantuan kepada siswa sesuai kebutuhannya.
5. Keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil adalah sebagai berikut:
- a. Mendiagnosis kebutuhan siswa
 - 1) Jumlah siswa efektif setiap kelompok
 - 2) Heterogenitas siswa dalam kelompok
 - b. Mengadakan pendekatan secara pribadi
 - 1) Mengetahui kepribadian siswa
 - 2) Menyediakan berbagai solusi multidimensi
 - c. Mengorganisasi KBM yang sesuai
 - 1) Menetapkan tujuan relevan kebutuhan
 - 2) Memilih metode dan pendekatan yang sesuai
 - 3) Memilih model dan media yang sesuai
 - 4) Memvariasikan KBM sesuai kondisi
 - 5) Mengevaluasi KBM sesuai kebutuhan

BAB VIII

PENILAIAN AUTENTIK PADA PROSES DAN HASIL BELAJAR

Tujuan:

Setelah mempelajari dan membaca buku ini diharapkan mahasiswa mampu memahami tentang:

1. Penilaian autentik
2. Pembelajaran autentik
3. Jenis penilaian autentik

Deskripsi materi:

Pada bab VIII ini akan dibahas tentang (A) penilaian autentik, (B) pembelajaran autentik, (C) jenis penilaian autentik.

A. Pengertian penilaian Autentik

Penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Istilah *assessment* merupakan sinonim dari penilaian, pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Istilah autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliabel.

Secara konseptual penilaian autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan ganda terstandar sekalipun. Ketika menerapkan penilaian autentik untuk mengetahui hasil

dan prestasi belajar peserta didik, guru menerapkan kriteria yang berkaitan dengan konstruksi pengetahuan, aktivitas mengamati dan mencoba, dan nilai prestasi luar sekolah.

Dari uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian autentik adalah suatu proses penilaian atau pengukuran yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik secara nyata.

B. Penilaian Autentik dan Pembelajaran Autentik

Penilaian autentik mengharuskan pembelajaran yang autentik pula. Menurut Ormiston, et al (2004), belajar autentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kenyataannya di luar sekolah. Penilaian autentik terdiri dari berbagai teknik penilaian.

1. Pengukuran langsung keterampilan peserta didik yang berhubungan dengan hasil jangka panjang pendidikan seperti kesuksesan di tempat kerja.
2. Penilaian atas tugas-tugas yang memerlukan keterlibatan yang luas dan kinerja yang kompleks.
3. Analisis proses yang digunakan untuk menghasilkan respon peserta didik atas perolehan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang ada.

Penilaian autentik akan bermakna bagi guru untuk menentukan cara-cara terbaik agar semua siswa dapat mencapai hasil akhir, meski dengan satuan waktu yang berbeda. Konstruksi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dicapai melalui penyelesaian tugas di mana peserta didik telah memainkan peran aktif dan kreatif. Keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan tugas sangat bermakna bagi perkembangan pribadi mereka.

Dalam pembelajaran autentik, peserta didik diminta mengumpulkan informasi dengan pendekatan *scientific*, memahami

aneka fenomena atau gejala dan hubungannya satu sama lain secara mendalam, serta mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata yang ada di luar sekolah. Guru dan peserta didik memiliki tanggung jawab atas apa yang terjadi. Peserta didik pun tahu apa yang mereka ingin pelajari, memiliki parameter waktu yang fleksibel, dan bertanggung jawab untuk tetap pada tugas.

Penilaian autentik juga mendorong peserta didik mengonstruksi, mengorganisasikan, menganalisis, mensintesis, menafsirkan, menjelaskan, dan mengevaluasi informasi untuk kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan baru.

C. Jenis-jenis Penilaian Autentik

1. Penilaian Kinerja

Penilaian autentik sebisa mungkin melibatkan partisipasi peserta didik, khususnya dalam proses dan aspek-aspek yang akan dinilai. Guru dapat melakukannya dengan meminta para peserta didik menyebutkan unsur-unsur proyek atau tugas yang akan mereka gunakan untuk menentukan kriteria penyelesaiannya.

Berikut ini beberapa cara melakukan rekaman dari hasil penilaian berbasis kinerja.

- a. Daftar cek (*checklist*).
- b. Catatan anekdot/narasi (*anecdotal/narrative records*).
- c. Skala penilaian (*rating scale*).
- d. Memori atau ingatan (*memory approach*).

2. Penilaian Proyek

Penilaian proyek (*project assessment*) merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu. Penyelesaian tugas dimaksud berupa investigasi yang

dilakukan oleh peserta didik, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan penyajian data.

Berikut ini tiga hal yang perlu diperhatikan guru dalam penilaian proyek.

- a. Keterampilan peserta didik dalam memilih topik, mencari dan mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis, memberi makna atas informasi yang diperoleh, dan menulis laporan.
- b. Kesesuaian atau relevansi materi pembelajaran dengan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- c. Keaslian sebuah proyek pembelajaran yang dikerjakan atau dihasilkan oleh peserta didik.

3. Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian atas kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata. Penilaian portofolio bisa berangkat dari hasil kerja peserta didik secara perorangan atau diproduksi secara berkelompok, memerlukan refleksi peserta didik, dan dievaluasi berdasarkan beberapa dimensi. Penilaian portofolio dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah seperti berikut ini.

- a. Guru menjelaskan secara ringkas esensi penilaian portofolio.
- b. Guru atau guru bersama peserta didik menentukan jenis portofolio yang akan dibuat.
- c. Peserta didik, baik sendiri maupun kelompok, mandiri atau di bawah bimbingan guru menyusun portofolio pembelajaran.

6

- d. Guru menghimpun dan menyimpan portofolio peserta didik pada tempat yang sesuai, disertai catatan tanggal pengumpulannya.
- e. Guru menilai portofolio peserta didik dengan kriteria tertentu.
- f. Jika memungkinkan, guru bersama peserta didik membahas bersama dokumen portofolio yang dihasilkan.
- g. Guru memberi umpan balik kepada peserta didik atas hasil penilaian portofolio.

4. Penilaian Tertulis

Tes tertulis berbentuk uraian atau esai menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasikan, menerapkan, menganalisis, menyintesis, mengevaluasi, dan sebagainya atas materi yang sudah dipelajari. Tes tertulis berbentuk uraian sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2013, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- AECT (Association for Educational Communication and Technology). 1976. *Evaluating Media Programs District and School*, Washington, D.C: The Association.
- Ahmadi dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ali Muhammad. 2004. *Belajar Adalah Suatu Perubahan Perilaku, Akibat Interaksi Dengan Lingkungannya*. <http://www.sarjanaku.com>.
- Alim Sumarno. 2011. *Fungsi Laboratorium*. Diakses dari <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/fungsi-laboratorium>. Diakses pada tanggal 19 desember 2019
- Arends, Richard I. 2008. *Learning to Teach*. Terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aronson, E., Wilson. T.D., & Akert, R.M. (2007). *Social Psychology (6th edition)*. Singapore: Pearson Prentice Hall.

- Ashshiddiqi, M. Hasbi. (2012). Kompetensi Sosial Guru Dalam Pembelajaran dan Pengembangannya. *Jurnal TA 'DIB*, Vol 17, No 1; 60-67.
- Bloom, Benyamin S. 1979. *Taksonomy of Educational Objectives (The Clasification of Educational Goals) Handbook 1 Cognitive Domain*. London: Longman.
- Dansereau. 1985. *Learning Strategy Research*. Inj. Segal S. Chipman dan R. Gloser Eds.
- Darwin Syah, dkk. 2007. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Djaali dan Pudji Muljono. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Frank Lyman. 1985. *Model Pembelajaran Think Pair and Share*.
- Gagne, R. M. 1970. *The Conditins of Learning. (2nd ed)*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gerlach dan Elly. 2007. *Pengertian Media*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Gronlund, N.E. 1976. *Measurement and evaluation in teaching*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Joni, Raka. 1980. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: P2TK Ditjen Dikti.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. (2009). *Models of Teaching (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemp, Jerrold E. 2005. *Instruction Desigen: A Plan for Unit and Course Development*, Belmon: Feron.
- Knowles, Malcolm, Holton III, E.F. Swanson, R.A. 2005. *The Adult Learner*. Houston: Gulf Publishing Company.

- Kotler, Amstrong. 2001. *Prinsip-prinsip pemasaran, Edisi kedua belas, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kusnah N. 2018. *Teknik Pembelajaran Mutahir*. Lamongan: CV Pustaka Ilalang.
- Langeveld, dan F. Bacher, H. Aebli. 1967. *Paedagogica Europaea: the European yearbook of educational research* (Council of Europe).
- Lorna Curran. 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Mager, Robert F. 1962. *Preparing Instructional Objectives*. California: Lear Sieger.
- National Education Association (NEA). 2010. *Preparing 21st Century students for a global society: An Educator's Guide to the 'Four Cs.'* [Online] Diambil dari: <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>.
- Ormiston, et all. 2004. *Memahami Laporan Keuangan*. Jakarta: PT Indeks.
- Rahmawati. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gavamedia.
- Rosenshine, B. V. 1986. *Synthesis of Research on Explicit Teaching*. The Association for Supervision and Curriculum Development. All Right Reserved.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sharan, Shlomo. 2009. *Handbook of Cooperative Learning Methods*. Praeger Westport: Connecticut London.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

- Spencer, Kagan 1992 *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, Kagan: Cooperative Learning.
- Surayya,L, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4.
- Sutikno, M.S. 2009. *Belajar dan pembelajaran “Upaya kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”*. Cetakan kelima, Bandung: Prospect.
- UU No. 14. 2005. Tentang Guru dan Dosen.
- Wahjoedi. 2001. *Landasan Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wati U, A. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol I No 4.

BUKU AJAR, strategi pembelajaran (edit aprilia) (layout danar) Lakeisha 1

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	mysql.to.web.id Internet Source	3%
2	penelitiantindakankelas.blogspot.com Internet Source	1%
3	kembar-maswan.blogspot.com Internet Source	1%
4	es.scribd.com Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	text-id.123dok.com Internet Source	1%
7	blogmadyawati.wordpress.com Internet Source	1%
8	farloverablog.blogspot.com Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
10	all-ellmu.blogspot.com Internet Source	1%
11	ghufron-dimyati.blogspot.com Internet Source	1%
12	Submitted to Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Student Paper	<1%

13	www.scribd.com Internet Source	<1 %
14	suharnaaxis.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	idoc.pub Internet Source	<1 %
16	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
17	teras-fisika.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	repository.unismabekasi.ac.id Internet Source	<1 %
19	turofiana.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	materibelajar-materipembelajaran.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
22	ainamulyana.blogspot.com Internet Source	<1 %
23	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
24	core.ac.uk Internet Source	<1 %
25	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
26	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Prima Indonesia Student Paper	<1 %

28	hadisoecipto.blogspot.com Internet Source	<1 %
29	www.zonareferensi.com Internet Source	<1 %
30	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
31	docplayer.info Internet Source	<1 %
32	halil4.wordpress.com Internet Source	<1 %
33	abdularief78.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	jurnal.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
35	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
36	pintek.id Internet Source	<1 %
37	www.filebuku.com Internet Source	<1 %
38	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
39	Submitted to Doral Academy High School Student Paper	<1 %
40	Muhammad Supriyadi. "Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar", Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO), 2018 Publication	<1 %
41	Widyasari Widyasari. "KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA PGSD BERDASARKAN	<1 %

KETERSEDIAAN SUMBER BELAJAR", JURNAL SOSIAL HUMANIORA, 2017

Publication

42	adoc.pub Internet Source	<1 %
43	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1 %
44	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
45	Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani Student Paper	<1 %
46	iqbalunimed.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
47	repository.upy.ac.id Internet Source	<1 %
48	repository.unisda.ac.id Internet Source	<1 %
49	puriiman.blogspot.com Internet Source	<1 %
50	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
51	pattaula.blogspot.com Internet Source	<1 %
52	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
53	docobook.com Internet Source	<1 %
54	ernaerlina1.blogspot.com Internet Source	<1 %
55	guratgarut.com Internet Source	<1 %

56	kitatakita.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	spada.uns.ac.id Internet Source	<1 %
58	www.esaiedukasi.com Internet Source	<1 %
59	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
60	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
61	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
62	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
63	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
64	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
65	Submitted to Coastal Carolina University Student Paper	<1 %
66	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	<1 %
67	nurul071644249.wordpress.com Internet Source	<1 %
68	padredejesu.blogspot.com Internet Source	<1 %
69	archive.org Internet Source	<1 %
70	artikellepas18.blogspot.com Internet Source	<1 %

71	ceuceumutt3.blogspot.com Internet Source	<1 %
72	civitas.uns.ac.id Internet Source	<1 %
73	eprints.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
74	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
75	nciezka.student.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1 %
76	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1 %
77	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
78	sekolahharapanbatam.blogspot.com Internet Source	<1 %
79	staffnew.uny.ac.id Internet Source	<1 %
80	123dok.com Internet Source	<1 %
81	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
82	eprints.upnjatim.ac.id Internet Source	<1 %
83	id.scribd.com Internet Source	<1 %
84	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
85	anyflip.com Internet Source	<1 %

caramembuatmaskerwajah.blogspot.com

86	Internet Source	<1 %
87	hardwarecom-center.blogspot.com Internet Source	<1 %
88	nurulaudirah.blogspot.com Internet Source	<1 %
89	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %
90	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
91	www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
92	Fitriana Fitriana, Edi Harapan, Rohana Rohana. "Pengaruh penggunaan ICT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2022 Publication	<1 %
93	Syarifah Syarifah, Iskandi Iskandi. "Profil dan Kompetensi Guru Bahasa Arab Madrasah Aliyah Negeri di Bangka Belitung", Edugama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan, 2020 Publication	<1 %
94	Siti Yubaidah. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL JIGSAW", ATTARBIYAH, 2016 Publication	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off