

Pembelajaran dalam suatu definisi dipandang sebagai upaya memengaruhi siswa agar belajar. Secara singkat dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa. Akibat yang tampak dari tindakan pembelajaran adalah siswa akan belajar sesuatu yang mereka tidak akan pelajari tanpa adanya tindakan pembelajar. Guru, dosen, dan instruktur seringkali menyamakan istilah pengajaran dan pembelajaran. Padahal pengajaran (*instructional*) lebih mengarah pada pemberian pengetahuan dari guru kepada siswa yang kadangkala berlangsung secara sepihak. Sedangkan pembelajaran (*learning*) adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.

Untuk itu, kehadiran buku ini kiranya dapat memberikan gambaran perbedaan pandangan tentang berbagai model pembelajaran sehingga guru, instruktur, atau dosen dapat mempelajari teori-teori belajar yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran baik di perguruan tinggi maupun di tempat pelaksanaan pendidikan lainnya. Selamat membaca!



MODEL PEMBELAJARAN

INOVATIF ABAD 21



MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF ABAD 21

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang
Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

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 1 ayat [1]).
2. Pencipta atau Pemegang 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, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; e. pendistribusian ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman ciptaan; h. Komunikasi ciptaan; dan i. Penyewaan ciptaan. (Pasal 9 ayat [1]).
3. 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 a, huruf b, huruf e, dan/ atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [3]).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [4]).

MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF ABAD 21

Nurhadifah Amaliyah - Waddi Fatimah - Perawati Bte Abustang



MODEL PENDIDIKAN INOVATIF ABAD 21

© Nurhadifah Amaliyah - Waddi Fatimah - Perawati Bte Abustang

viii + 128 ; 16 x 24 cm.

ISBN :

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun juga tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, Desember 2019

Penulis : Nurhadifah Amaliyah
Waddi Fatimah
Perawati Bte Abustang

Editor :

Desain Sampul :

Layout : Fendi

Diterbitkan oleh:

Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)

Jln. Jomblangan Gg. Ontoseno B.15 RT 12/30

Banguntapan Bantul DI Yogyakarta

Email: admin@samudrabiru.co.id

Website: www.samudrabiru.co.id

WA/Call: 0812-2607-5872

KATA PENGANTAR

Salah satu tugas pendidikan tinggi dewasa ini adalah mengantisipasi perkembangan peradaban masa depan. Upaya antisipasi dan pengendalian itu dilakukan dengan cara mendidik dan mengajar anak bangsa serta menyelenggarakan berbagai kegiatan penelitian yang hasilnya digunakan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan diabdikan bagi kebutuhan dan kesejahteraan masyarakat. Bidang pengetahuan terapan yang diharapkan semakin memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan ditanah air ialah bidang teknologi pendidikan.

Pembelajaran dalam suatu definisi dipandang sebagai upaya memengaruhi siswa agar belajar. Secara singkat dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebagai upaya membelajarkan siswa. Akibat yang tampak dari tindakan pembelajaran adalah siswa akan belajar sesuatu yang mereka tidak akan pelajari tanpa adanya tindakan pembelajar, atau mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efisien. Guru, dosen, dan instruktur seringkali menyamakan istilah pengajaran dan pembelajaran. Padahal pengajaran (*instructional*) lebih mengarah pada pemberian pengetahuan dari guru kepada siswa yang kadang kala berlangsung secara sepihak. Sedangkan pembelajaran (*learning*) adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan

faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.

Untuk itu, kehadiran buku ini kiranya dapat memberikan gambaran perbedaan pandangan tentang berbagai model pembelajaran dan guru, instruktur atau dosen dapat mempelajari teori-teori belajar yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran baik di perguruan tinggi maupun tempat pelaksana pendidikan.

Meskipun buku ini belum bersifat komprehensif, kami tetap mengharapkan agar bahan-bahan pustaka dalam seri ini dapat bermanfaat, tidak saja sebagai buku pelajaran dalam pengajaran akan tetapi juga sebagai sumber informasi, keterangan dan pengetahuan bagi sekalian yang bekerja dalam bidang pendidikan. Semoga kehadiran buku ini dapat menambah khazanah keilmuan pembelajaran tanah air.

Makassar, Oktober 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR — v

DAFTAR ISI — vii

BAB I PENDAHULUAN — 1

BAB II MODEL PEMBELAJARAN — 3

- A. Pengertian Model Pembelajaran — 3
- B. Ciri-Ciri Model Pembelajaran — 5
- C. Tujuan — 7
- D. Manfaat — 7

BAB III MODEL PEMBELAJARAN SOSIAL — 11

- A. Model Pembelajaran Bermain Peran (*role playing*) — 11
- B. Model Pembelajaran Simulasi Sosial — 15
- C. Model Pembelajaran Telaah Yurisprudensi (*Jurisprudential Inquiry*) — 17

BAB IV MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH — 25

- A. Pengertian Model Pembelajaran Jarak Jauh — 25

- B. Sistem Pendidikan Jarak Jauh — 26
- C. Pendidikan Jarak Jauh Secara *Online* — 27
- D. Pendidikan Jarak Jauh Berbasis Web Secara *Online* — 28
- E. Pendidikan Secara *Online* Luar Negeri — 30

BAB V MODEL PEMBELAJARAN ORANG DEWASA (POD) — 35

- A. Pengertian Model Pembelajaran Orang Dewasa
(POD) — 35
- B. Prinsip Pembelajaran Orang Dewasa (Andragogi) — 36
- C. Pendekatan, Ruang Lingkup, dan Tujuan Pembelajaran
Orang Dewasa — 38
- D. Model Pembelajaran Orang Dewasa — 39

BAB VI MODEL-MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF — 43

- A. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif — 43
- B. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif — 45
- C. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif — 47
- D. Tujuan Dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif — 48
- E. Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif — 49

BAB VII MODEL-MODEL PEMBELAJARAN *HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)* — 107

- A. Pengertian Model Pembelajaran *Higher Order Thinking Skill*
(HOTS) — 107
- B. Model Pembelajaran Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/
Inquiry Learning*) — 109
- C. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based
Learning/PBL*) — 111
- D. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based
Learning/ PjBL*) — 115

BAB VIII PENUTUP — 119

A. Kesimpulan — 119

B. Saran — 120

DAFTAR PUSTAKA — 121

PROIFL PENULIS — 125

BAB I

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan berkembang serta terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan yang terjadi perlu dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Salah satu ciri masyarakat modern adalah selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik (*improvement oriented*). Hal ini tentu saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Komponen yang melekat pada pendidikan diantaranya adalah kurikulum, guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran keberadaan guru sangatlah urgen, karena guru yang menentukan untuk keberhasilan proses belajar mengajar.

Haikah Belajar adalah sebuah proses interaksi terhadap situasi disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang mengarah kepada tujuan melalui berbagai pengalaman. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut sangat berkaitan dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan

antara guru, siswa dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain. Dan komponen-komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan penulisan buku ini diharapkan akan dapat menjelaskan secara rinci mengenai dasar-dasar model pembelajaran. Untuk mencapai tujuan akhir dari penulisan buku ini, diharapkan pembaca dapat menguasai model-model pembelajaran berikut ini:

- a. Untuk mengetahui model pembelajaran sosial
- b. Untuk mengetahui model pembelajaran jarak jauh
- c. Untuk mengetahui model pembelajaran orang dewasa (POD)
- d. Untuk mengetahui pengertian model pembelajaran kooperatif
- e. Untuk mengetahui tipe-tipe model pembelajaran kooperatif
- f. Untuk mengetahui model pembelajaran HOTS

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar (pembelajaran). Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atas suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2007: 1). Model

pendekatan mengacu pada pendekatan yang dilakukan guru, termasuk tujuan, tahapan dalam pembelajaran. Sedangkan Menurut Joyce dan Weil (Rusman 2012: 133) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Arends (Trianto, 2010: 51). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi

pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Contohnya pada model pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Ketika guru sedang menerapkan model pembelajaran tersebut, seringkali siswa menggunakan bermacam-macam keterampilan, prosedur pemecahan masalah dan berpikir kritis. Model pembelajaran berdasarkan masalah dilandasi oleh teori belajar konstruktivis.

Pada model ini pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama diantara siswa-siswa. Dalam model pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan; guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan.

Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa.

2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang ingin di capai).

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar seperti tabel perkalian atau untuk topik-topik yang banyak berkaitan dengan penggunaan alat. Akan tetapi ini tidak sesuai bila digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep matematika tingkat tinggi.

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.

Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama.

Contoh, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlihat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap penutup pelajaran, didalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.

4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Misalnya, model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Pada model pembelajaran diskusi para siswa duduk dibangku yang disusun secara melingkar atau seperti tapal kuda. Sedangkan model pembelajaran langsung siswa duduk berhadap-hadapan dengan guru. Pada model pembelajaran kooperatif siswa perlu berkomunikasi satu sama lain, sedangkan pada model pembelajaran langsung siswa harus tenang dan memperhatikan guru.

Tujuan

Tujuan model pembelajaran sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis dan logis)
2. Membina dan mengembangkan sikap ingin lebih tahu
3. Mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psiko-motorik
4. Mengembangkan sikap, keterampilan dan kepercayaan murid dalam memutuskan secara tepat dan objektif.

Manfaat

Manfaat Model Pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi Guru.
 - a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab telah jelas langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan

media yang ada.

- b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Memudahkan untuk melakukan analisa terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- d. Dapat membantu guru pengganti untuk melanjutkan pembelajaran siswa secara terarah dan memenuhi maksud dan tujuan yang sudah ditetapkan (tidak sekedar mengisi kekosongan).
- e. Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Kesempatan yang lebih luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh
- d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi dikelompoknya secara objektif

3. Bagi Supervisor

- a. Dapat dijadikan bahan kajian pelaksanaan tugas guru dan merumuskan bentuk layanan bantuan supervisi.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dalam mengidentifikasi masalah pengajaran dan

mendeskripsikan alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan.

BAB III

MODEL PEMBELAJARAN SOSIAL

Model pembelajaran sosial menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain yang difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Dalam hal ini, terdapat 3 model pembelajaran yang termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran sosial, yaitu (1) model pembelajaran bermain peran, (2) model pembelajaran simulasi sosial, dan (3) model pembelajaran telaah atau kajian yurisprudensi.

Model Pembelajaran Bermain Peran (*role playing*)

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Bentuk pengajaran dalam penerapan model pembelajaran bermain peran dengan memberikan pada siswa seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman yang sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat membimbing siswa untuk memahami perilaku dan berperan dalam interaksi sosial, agar mampu memecahkan

masalah-masalah dengan lebih efektif. Dirancang untuk membantu siswa mempelajari dan merefleksikan nilai-nilai sosial, membantu mengumpulkan dan mengolah informasi, mengembangkan empati dan memperbaiki keterampilan sosial serta dapat diterapkan pada siswa di seluruh tingkat umur.

Model ini di pelopori oleh George Shaftel (Uno. B. Hamzah, 2011: 25). Berdasarkan asumsi bahwa: 1) Sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. 2) Bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaan bahkan melepaskannya. 3) Proses psikologi melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesaaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya per-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana siswa untuk (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap dalam memecahkan masalah, dan (3) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam model pembelajaran bermain peran menurut Suherman adalah:

1. Menyiapkan skenario pembelajaran
2. Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario

tersebut

3. Pembentukan kelompok murid
4. Penyampaian kompetensi
5. Menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya
6. Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelaku.
7. Presentasi hasil kelompok
8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu:

1. Pemanasan (*Warming Up*). Guru berupaya memper-kenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari. Selanjutnya proses pemanasan merupakan proses menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan teks cerita untuk dibacakan di depan kelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir cerita.
2. Partisipan. Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Langkah kedua ini lebih baik dari langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Contoh guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti dalam ilustrasi tersebut.
3. Menata panggung. Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling

sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul kemudia di ikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lainnya. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena inti bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

4. Pengamat. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjadi pengamat. Namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif didalam permainan peran. Walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.
5. Memainkan peran. Bermain peran dimulai. Peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran seharusnya yang dilakukan. Jika permainan peran mulai keluar dari jalurnya guru dapat menghentikan agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.
6. Diskusi dan evaluasi. Guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran, atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
7. Memainkan ulang peran. Setelah selesai diskusi dan evaluasi dilanjutkan dengan bermain peran ulang, dimana seharusnya pada permainan kedua akan berjalan baik dan siswa dapat menyesuaikan perannya dengan skenario yang akan

dimainkan.

8. Diskusi dan evaluasi kedua. Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas karena saat bermain peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan.
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut dan dengan cara ini siswa akan belajar tentang kehidupan.

Manfaat yang dapat diambil dari model *role playing* adalah:

1. Memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
2. Melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak dan sangat cocok untuk kelas besar.
3. Memberikan kepada siswa kesenangan karena pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.

Model Pembelajaran Simulasi Sosial

Simulasi merupakan suatu metode pembelajaran praktek interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan. Tujuan dari simulasi adalah untuk memunculkan pengalaman pembelajaran selama mengikuti program pelatihan. Model ini mirip dengan permainan peran, tetapi dalam simulasi, siswa lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan kegiatan.

Misalnya: sebelum melakukan praktek penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang).

Prosedur pembelajaran proses simulasi tergantung pada peran guru/fasilitator. Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator/guru. Pertama adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi, pemain harus benar-benar memahami aturan main, oleh karena itu sebelum permainan dimulai, guru/fasilitator harus menjelaskan tentang aturan permainan dalam simulasi. Kedua adalah mengawasi (*refereeing*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur permainan tertentu. Oleh karena itu, fasilitator harus mengawasi jalannya permainan agar dapat berjalan sesuai dengan ketentuan. Ketiga adalah melatih (*Coaching*). Dalam simulasi, pemain akan melakukan kesalahan. Oleh karena itu, fasilitator harus memberikan bimbingan, saran dan petunjuk agar pemain tidak mengulangi kesalahan yang sama. Keempat adalah diskusi. Dalam simulasi, refleksi menjadi bagian yang penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, fasilitator harus mendiskusikan beberapa hal antara lain: kesulitan- kesulitan, hikmah yang bisa diambil, bagaimana memperbaiki kekurangan simulasi dan sebagainya.

Dalam pembelajaran simulasi, yang harus dilakukan oleh guru adalah: (1) Mempersiapkan siswa yang menjadi pemeran simulasi, (2) Menyusun skenario dengan memperkenalkan siswa terhadap aturan, peran, prosedur, pemberian skor (nilai), tujuan permainan dan lain-lain. Guru menunjuk siswa untuk memegang peran- peran tertentu dan menguji cobakan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami aturan main simulasi tersebut, (3) Melaksanakan simulasi, siswa berpartisipasi dalam permainan simulasi dan guru melakukan peranannya sebagaimana mestinya. Dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu guru/fasilitator harus memberikan saran, petunjuk atau arahan sehingga memungkinkan

mereka tidak melakukan kesalahan yang, sama dan (4) diskusi.

Kaitannya dengan kelompok model pembelajaran, simulasi diarahkan pada model pembelajaran sosial. Simulasi sosial adalah simulasi yang dimaksudkan mengajak peserta melalui suatu pengalaman yang berkaitan dengan persoalan-persoalan sosial. Menurut pengalaman sejumlah guru, metode simulasi dalam konteks model pembelajaran sosial sangat efektif digunakan jika guru menghendaki agar siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Jenis model pembelajaran sosial misalnya melalui bermain peran dan atau simulasi. Dalam bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Fungsi model pembelajaran sosial adalah (1) untuk menggali perasaan siswa, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara. Aplikasi permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan dan lain-lain.

Model Pembelajaran Telaah Yurisprudensi ***(Jurisprudential Inquiry)***

Model pembelajaran telaah jurisprudensi merupakan proses melatih siswa untuk peka terhadap permasalahan sosial, mengambil posisi (sikap) terhadap permasalahan tersebut, serta mempertahankan sikap tersebut dengan argumentasi yang relevan dan valid. Model ini juga dapat mengajarkan siswa untuk menerima atau menghargai sikap orang lain terhadap suatu masalah yang mungkin bertentangan dengan sikap yang ada pada dirinya, atau sebaliknya. Adapun tahap-

tahapnya yaitu:

1. Guru memperkenalkan kepada siswa materi-materi kasus dengan cara membaca cerita, menonton film yang menggambarkan konflik, nilai, atau mendiskusikan kejadian-kejadian dalam kehidupan sekitar, kehidupan sekolah atau suatu komunitas masyarakat.
2. Siswa mensintesis fakta, mengaitkannya dengan isu-isu umum dan mengidentifikasi nilai-nilai yang terlibat dalam kasus tersebut (misalnya, isu tersebut berkaitan dengan kebebasan mengemukakan pendapat otonomi daerah, persamaan hak, dan lain-lain). Dalam tahap satu dan tahap dua ini siswa belum diminta untuk mengekspresikan pendapat atau sikapnya terhadap kasus tersebut.
3. Siswa diminta untuk mengambil posisi (sikap/pendapat) terhadap isu tersebut dan menyatakan sikapnya. Misalnya dalam kasus bayaran uang sekolah, siswa menyatakan sikapnya bahwa seharusnya pemerintah tidak menentukan besar biaya sekolah yang harus diberlakukan untuk setiap sekolah karena hal itu melanggar hak otonomi sekolah.
4. Sikap (posisi/pendapat) siswa digali lebih dalam. Guru memainkan peran. Memperdebatkan pendapat yang diajukan siswa dengan pendapat-pendapat lain. Dalam hal ini siswa diuji konsistensi dalam mempertahankan sikap/pendapat yang telah diambil. Siswa dituntut untuk mengajukan argumentasi logis dan rasional yang dapat mendukung pernyataan.
5. Tahap penentuan ulang akan posisi (sikap) yang telah diambil siswa. Dalam tahap ini sikap (posisi) yang telah diambil siswa mungkin konsisten (tetap bertahan) atau berubah (tidak konsisten), tergantung dari hasil atau argumentasi yang terjadi pada tahap keempat. Jika argumen siswa kuat,

mungkin konsisten. Jika tidak, mungkin siswa mengubah sikapnya (posisinya).

6. Pengajuan asumsi faktual yang mendasari sikap yang diambil siswa. Dalam tahap ini guru mendiskusikan apakah argumentasi yang digunakan untuk mendukung pernyataan sikap relevan dan sah (valid).

Sintaks Model yurisprudensi:

1. Orientasi untuk kasus
2. Mengidentifikasi masalah
3. Mengambil posisi
4. Menjelajahi sikap yang mendasari posisi yang diambil
5. *Refining* dan kualifikasi posisi
6. Pengujian asumsi tentang fakta, definisi, dan kon-sekuensi.

Reaksi dari model Yurisprudensi adalah:

1. Mempertahankan iklim intelektual yang kuat di mana semua pandangan dihormati; menghindari evaluasi langsung pendapat siswa.
2. Lihat bahwa isu-isu yang benar-benar dieksplorasi
3. Substansi berpikir siswa melalui pertanyaan relevansi, konsistensi, spesifisitas, umum, kejelasan definisi, dan kontinuitas.

Pengajaran model yurisprudensi menjadi gaya dialektis; digunakan dialog konfrontatif, mempertanyakan asumsi siswa dan menggunakan contoh yang spesifik (analogi) untuk lebih bervariasi dengan laporan yang umum. Hindari mengambil sikap keras kepala. konteks untuk meng-eksplorasi situasi dari peristiwa sejarah untuk menjelajahi adanya nilai hukum. Peran guru selama latihan ini sangatlah penting.

Siswa sebagai peneliti, juga mendiskusikan, dan berdebat, guru harus mendorong siswa untuk melibatkan diri ke satu sisi masalah ini, tapi akan mendukung jika mereka berubah pikiran ketika dihadapkan dengan bukti baru, dan mendorong mereka untuk mempertimbangkan sudut pandang lain. Pada tiap saat, guru harus tetap netral terhadap masalah ini, mendorong diferensiasi posisi, dan mempromosikan sintesis dari posisi yang berbeda yang disajikan di depan kelas.

Aplikasi Akhir dari model ini adalah fase yang paling penting. Dalam fase ini bahwa siswa mengambil apa yang telah dipelajari dan menerapkannya ke lingkungan mereka. Siswa harus mampu melihat nilai dalam ilmu yang telah mereka pelajari dan melihat bahwa dengan pengetahuan ini mereka dapat memiliki dampak yang muncul.

Langkah pertama dari proses ini adalah untuk setiap siswa mengusulkan sebuah rencana aksi secara keseluruhan dengan resolusi. Beberapa cara siswa telah menerapkan apa yang telah mereka pelajari dan menjadi terlibat dalam kegiatan masyarakat meliputi:

1. Menulis surat kepada dewan kota, perwakilan negara, negara senator, gubernur, atau walikota.
2. Terkemuka atau berpartisipasi dalam kegiatan seperti pembersihan masyarakat, kegiatan daur ulang, atau *petition drives*.
3. Menghadiri pertemuan atau rapat dewan kota lingkungan lokal. Apa pun tindakan siswa harus dinilai dalam keterangan laporan rencana aksi.

BAB IV
MODEL
PEMBELAJARAN
JARAK JAUH

BAB IV

MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Pengertian Model Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan model pengajaran di mana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pemisah kegiatan tersebut dapat berupa jarak fisik, misalnya karena siswa yang diajar bertempat tinggal jauh dari lokasi pendidikan. Pemisah dapat pula jarak nonfisik yaitu berupa keadaan yang memaksa seseorang yang tempat tinggalnya dekat dari lokasi pendidikan, namun tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sistem pendidikan jarak jauh merupakan alternatif pemerataan kesempatan dalam bidang pendidikan. Sistem ini dapat mengatasi beberapa masalah yang ditimbulkan akibat keterbatasan tenaga pengajar yang berkualitas.

Tujuan dari pembangunan sistem ini antara lain menerapkan aplikasi pendidikan jarak jauh berbasis web pada situs-situs pendidikan jarak jauh yang dikembangkan di wilayah Indonesia, yakni bekerja sama dengan mitra-mitra lainnya. Secara sederhana dapat dipahami bahwa sistem ini terdiri dari kumpulan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pendidikan jarak jauh sehingga penyampaian materi pendidikan jarak jauh dapat dilakukan dengan

baik. Kemunculan teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan jarak jauh sangat membantu. Munculnya berbagai pendidikan secara *online*, baik pendidikan formal atau nonformal, dengan menggunakan fasilitas internet. Pendekatan sistem pengajaran yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengajaran secara langsung (*real time*) ataupun dengan cara menggunakan sistem sebagai tempat pemusatan pengetahuan (*knowledge*).

Sistem Pendidikan Jarak Jauh

Pada pengembangan sistem perlu diperhatikan tentang desain dan pengembangan sistem, *interactivity*, *active learning*, *visual imagery*, dan komunikasi yang efektif.

1. Desain dan pengembangan sistem. Proses pengembangan intruksional untuk pendidikan jarak jauh terdiri dari tahap perancangan, pengembangan, evaluasi, dan revisi. Dalam mendesain instruksi pendidikan jarak jauh yang efektif, harus diperhatikan, tidak saja tujuan, kebutuhan, dan karakteristik siswa dan pendidik, tetapi juga kebutuhan isi dan hambatan teknis yang mungkin terjadi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari instruktur, spesialis pembuat isi, dan proses yang berjalan.
2. *Interactivity*. Keberhasilan sistem pendidikan jarak jauh antara lain ditentukan oleh adanya interaksi antara pendidik dan siswa, antara siswa dan lingkungan pendidikan, dan antara siswa dengan siswa.
3. *Active Learning*. Partisipasi aktif peserta pendidikan jarak jauh mempengaruhi cara bagaimana mereka berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.
4. *Visual imagery*. Pembelajaran melalui televisi dapat

memotivasi dan merangsang keinginan dalam proses pembelajaran. Namun, jangan sampai terjadi distorsi karena adanya hiburan. Harus ada penyeleksian antara informasi yang tidak berguna dengan yang berkualitas, menentukan mana yang layak dan tidak, mengidentifikasi penyimpangan, membedakan fakta dari yang bukan fakta, dan mengerti bagaimana teknologi dapat memberikan informasi berkualitas.

5. Komunikasi yang efektif. Desain intruksional dimulai dengan mengerti harapan pemakai, dan mengenal mereka sebagai individual yang mempunyai pandangan berbeda dengan perancang sistem. Dengan memahami keinginan pemakai maka dapat dibangun suatu komunikasi yang efektif.

Pendidikan Jarak Jauh Secara *Online*

Perkembangan teknologi selalu mempunyai peran yang sangat tinggi dan ikut memberikan arah perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi saat ini internet mengarahkan sejarah teknologi pendidikan pada alur yang baru. Layanan *online* dalam pendidikan memberikan pelayanan pendidikan bagi pengguna dengan menggunakan internet sebagai media.

Pendidikan jarak jauh secara *online* mengatasi keterbatasan yang ada pada jenis-jenis pendidikan jarak jauh, yaitu pendidikan jarak jauh dengan satelit serta teknologi televisi. Pada kedua teknologi di atas siswa masih harus berjalan ke fasilitas pendidikan, sedangkan peralatan masih bersifat khusus dan mahal. Kini dengan pendidikan *online* melalui internet, siswa dapat belajar sendiri dari rumah dengan peralatan komputer sendiri.

1. Sudut Pandang Dosen

Sudut pandang dosen, solusi pendidikan *online* harus

memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut. Mudah digunakan, memungkinkan pembuatan bahan kuliah *online* dan kelas *online* dengan cepat dan mudah, hanya memerlukan pelatihan minimal, memungkinkan pengajaran dengan cara mereka sendiri .

2. Sudut Pandang Mahasiswa

Sudut pandang mahasiswa yang dicari adalah fleksibilitas dalam mengambil mata kuliah. Bahan kuliah yang didapat secara *online* lebih kaya dibandingkan yang didapat di kelas. Berjalan di komputer yang sudah mereka miliki. Menyertakan kolaborasi antarmahasiswa seperti cara tradisional, mencakup konsultasi dengan dosen, diskusi kelas, teman belajar, dan proyek-proyek bersama.

Pendidikan Jarak Jauh Berbasis Web Secara Online

Kembali ke konsep dasar pada suatu sistem pendidikan tradisional yang dilakukan saat ini, para mahasiswa dan dosen bertemu pada suatu tempat dan waktu tertentu. Sistem pendidikan tradisional kelak akan bergeser pada pendidikan jarak jauh dengan dilandasi bahwa agak sulit untuk mengumpulkan peserta kursus, *training*, atau pendidikan lainnya pada suatu waktu dan tempat tertentu, sedangkan peserta tersebar di wilayah yang berbeda-beda dan pada dasarnya materi-materi yang seharusnya disampaikan di kelas, dapat diberikan tanpa kehadiran para mahasiswa dan dosen secara langsung di kelas.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dewasa ini khususnya perkembangan teknologi internet turut mendorong berkembangannya konsep belajar jarak jauh. Penggunaan teknologi informasi dalam menunjang suatu sistem pendidikan jarak jauh diperhatikan dari bentuk pendidikan yang diberikan. Dosen dan mahasiswa memerlukan fasilitas internet untuk tetap menjaga

konektivitas dengan pendidikan jarak jauh tersebut. Kemampuan mahasiswa menjaga konektivitas menentukan bagi kesinambungan suatu sistem pendidikan jarak jauh. Informasi tersebut harus selalu dapat diakses oleh siswa, mahasiswa dan dosen selalu diperbaharui setiap waktu. Informasi yang sering dibutuhkan berupa silabus kuliah, jadwal kuliah, pengumuman, beserta kuliah, materi kuliah, dan penilaian atas prestasi siswa.

Pendidikan jarak jauh berbasis *web* antara lain harus memiliki unsur sebagai berikut:

1. Pusat kegiatan siswa; sebagai suatu *community web based distance learning* harus mampu menjadikan sarana ini sebagai tempat kegiatan mahasiswa, dimana mahasiswa dapat menambah kemampuan, membaca materi kuliah, mencari informasi, dan sebagainya.
2. Interaksi dalam group; para mahasiswa dapat berinteraksi satu sama lain untuk mendiskusikan materi-materi yang diberikan dosen. Dosen dapat hadir dalam group ini untuk memberikan sedikit ulasan tentang materi yang diberikannya.
3. Sistem administrasi mahasiswa; dimana para mahasiswa dapat melihat informasi mengenai status mahasiswa, prestasi mahasiswa, dan sebagainya.
4. Pendalaman materi ujian; biasanya dosen sering mengadakan quiz singkat dan tugas yang bertujuan untuk pendalaman dari apa yang telah diajarkan serta melakukan tes pada akhir masa belajar. Hal ini juga harus dapat diantisipasi oleh *web based distance learning*.
5. Perpustakaan digital; pada bagian ini terdapat berbagai informasi kepustakaan, tidak terbatas pada buku, tetapi juga pada kepustakaan digital seperti suara, gambar, dan

sebagainya. Bagian ini bersifat sebagai penunjang dan bentuk *data base*.

6. Materi *online* diluar materi kuliah; untuk menunjang perkuliahan, diperlukan juga bahan bacaan dari *web* lain. Oleh karena itu, pada bagian ini dosen dan mahasiswa dapat langsung terlibat untuk memberikan bahan lainnya untuk dipublikasikan kepada mahasiswa lainnya melalui *web*.

Pendidikan Secara *Online* Luar Negeri

Diluar negeri, khususnya negara maju, pendidikan jarak jauh menjadi alternatif pendidikan yang cukup digemari. Metode pendidikan ini diikuti oleh para mahasiswa, karyawan, eksekutif, bahkan ibu rumah tangga dan orang lanjut usia (pensiunan). Saat ini hampir seluruh program *distance learning* di Amerika, Australia, dan Eropa dapat diakses melalui internet. Studi yang dilakukan Amerika sangat mendukung dikembangkannya *e-learning*, yakni menyatakan bahwa *computer based learning* sangat efektif memungkinkan 30% pendidika lebih baik, 40% waktu lebih singkat, dan 30% lebih murah.

Hampir separuh sekitar 3.900 lembaga pendidikan tinggi di Amerika Serikat menyelenggarakan sejenis pendidikan jarak jauh (*distance education / distance learning*). Pendidikan jarak jauh bukanlah hal baru. Pada awalnya dengan kursus tertulis dan dalam bentuk pendidikan tinggi formal berbentuk Universitas Terbuka (*Open University*). Pada awal diselenggarakannya pendidikan jarak jauh oleh masyarakat dianggap sebagai jenis pendidikan alternatif atau pendidikan kelas dua. Kalaupun bergensi dengan pendidikan konvensional yang mengharuskan kehadiran mahasiswa.

Selama tiga tahun terakhir ini, lebih 80% pendidikan jarak jauh diselenggarakan secara *online* melalui internet. Besarnya investasi serta

kepiawaian teknologi dalam meramu pendidikan ini, serta apresiasi masyarakat yang tinggi terhadap teknologi, membuat pendidikan jarak jauh secara *online* tidak kalah atau bahkan lebih bergensi dibandingkan pendidikan konvensional.

BAB V
MODEL
PEMBELAJARAN
ORANG DEWASA

BAB V

MODEL PEMBELAJARAN ORANG DEWASA (POD)

Pengertian Model Pembelajaran Orang Dewasa (POD)

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Manusia tanpa belajar, akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak lain juga merupakan produk kegiatan berpikir manusia-manusia pendahulunya. Tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang selalu berubah merupakan tuntutan kebutuhan manusia sejak lahir sampai akhir hayatnya. Dengan demikian belajar merupakan tuntutan hidup sepanjang hayat manusia (*life long learning*).

Belajar untuk mengetahui dan melakukan diharapkan dapat menciptakan manusia-manusia produktif dan kreatif. Belajar untuk menjadi diri sendiri diharapkan dapat menciptakan manusia-manusia yang percaya diri pada kemampuan diri sendiri. Sedangkan belajar untuk hidup bersama diharapkan dapat menciptakan manusia-manusia yang mempunyai daya saing, daya penyesuaian, dan daya kerjasama

yang tinggi. Keempat jenis belajar tersebut harus dilakukan manusia, jika ingin tetap *survive*, yaitu sejak lahir hingga akhir hayat.

Prinsip Pembelajaran Orang Dewasa (Andragogi)

Andragogi berasal dari kata yunani *andr* artinya orang dewasa dan *agogos* artinya membimbing. *Andragogi* secara harfiah mempunyai makna membimbing orang dewasa. Sebelum membahas lanjut tentang pembelajaran orang dewasa, kiranya diperlukan suatu kesamaan persepsi tentang definisi orang dewasa, yaitu dilihat dari berbagai aspek.

1. Definisi Biologis

Seseorang menjadi dewasa secara biologis jika orang tersebut telah mencapai usia dimana ia dapat melakukan reproduksi, pada umumnya terjadi pada masa awal remaja.

2. Definisi Hukum

Seseorang menjadi dewasa secara hukum jika orang tersebut telah mencapai usia dimana undang-undang menyatakan ia dapat memiliki hak suara dalam pemilihan umum.

3. Definisi Sosial

Seseorang menjadi dewasa secara sosial jika orang tersebut telah memulai melaksanakan peran-peran orang dewasa, seperti peran kerja, peran pasangan (suami-isteri), peran orangtua, peran sebagai warga negara dengan hak pilih, dan lain-lainnya.

4. Definisi Psikologi

Seseorang menjadi dewasa secara psikologi jika orang tersebut telah memiliki konsep diri yang bertanggungjawab terhadap kehidupannya, yaitu konsep untuk mengatur dirinya sendiri (*self directing*), seperti mengambil keputusan sendiri.

Orang dewasa yang dimaksudkan dalam pembahasan ini

menyangkut definisi orang Dewasa secara sosial dan psikologi. Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa dewasa yang dimaksud adalah individu-individu yang telah mempunyai peran dan dapat mengarahkan dirinya sendiri (*self directing*). pembelajaran orang dewasa mencerminkan suatu proses dimana orang dewasa belajar menjadi peduli dan mengevaluasi tentang pengalamannya. untuk itu, pembelajaran tidak dimulai dengan mempelajari materi pelajaran, tetapi berdasarkan harapan bahwa pembelajaran dimulai dengan memberikan perhatian pada masalah-masalah yang terjadi/ditemukan dalam kehidupannya (lingkungan pekerjaan, masyarakat dan lain-lainnya). Menurut Linderman, konsep pembelajaran orang dewasa merupakan pembelajaran yang berpola nonotoriter, lebih bersifat informal yang umumnya lebih bertujuan untuk menemukan pengertian pengalaman dan/atau pencarian pemikiran guna merumuskan perilaku standar. dengan demikian teknik pembelajaran orang dewasa adalah bagaimana membuat pembelajaran menjadi selaras dengan kehidupan nyata. Lindeman mengemukakan beberapa kunci sukses untuk menjadi orang dewasa, yaitu dengan;

1. Aktivitas pembelajaran orang dewasa hendaknya relevan dengan kebutuhan dan kepentingan peserta belajar sehingga dapat memberikan kepuasan
2. Orientasi orang dewasa dalam belajar terpenting bagi proses pembelajaran orang dewasa. dengan demikian, metode pembelajarannya adalah analisis pengalaman.
3. Pengalaman merupakan sumber belajar terpenting bagi proses pembelajaran orang dewasa. Dengan demikian, metode pembelajarannya adalah analisis pengalaman.
4. Orang dewasa memiliki kebutuhan mendalam untuk menjadi individu yang mampu mengatur dirinya sendiri. Dengan, demikian peranan pengajar lebih sebagai fasilitator (mengajak untuk saling pengalaman di antara peserta belajar) daripada

sebagai pentransfer pengetahuan/pengalaman kepada peserta belajar.

5. Adanya perbedaan kepribadian di antara masing-masing individu peserta belajar, antara lain dikarenakan perbedaan usia, latar belakang pekerjaan, latar belakang pendidikan, status sosial, dan lain-lain.

Knowles mendapatkan beberapa asumsi model pembelajaran orang dewasa yang berbeda dengan pembelajaran anak/remaja, yaitu berkaitan dengan kebutuhan untuk mengetahui, konsep diri, peranan pengalaman, kesiapan belajar, orientasi belajarnya, dan motivasinya.

Pendekatan, Ruang Lingkup, dan Tujuan Pembelajaran Orang Dewasa

Sesuai dengan penjelasan terkait prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa sebagaimana telah dijelaskan, maka secara ringkas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut;

1. Pendekatan Pembelajaran Orang Dewasa

Pendekatan pembelajaran orang dewasa lebih berpola *nonotiriter* atau pola persuasif, bersifat informal, yang memberikan rasa aman, fleksibel, dan tidak mengancam dalam proses pembelajaran. Implikasinya adalah bahwa pengalaman pengajar dalam bidang/subtansi yang diajarnya menjadi *teks book* atau pegangan pengajar sehingga metode pembelajaran adalah lebih pada analisis pengalaman.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Orang Dewasa

Ruang lingkup pembelajaran orang dewasa mencakup pencarian terbaru tentang makna kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran orang dewasa dimulai dari memberikan perhatian pada masalah-masalah yang terjadi/ditemukan dalam kehidupannya (misalnya lingkungan pekerjaan).

Dengan demikian, pembelajaran orang dewasa akan efektif manakala berkaitan dengan kebutuhan/kepentingan peserta belajar, situasi kehidupan/pekerjaan, pengalaman hidup, konsep diri, dan memerhatikan perbedaan antar individu peserta belajar.

3. Tujuan Pembelajaran Orang Dewasa

Tujuan umum dari pembelajaran orang dewasa adalah untuk membantu peserta belajar sebagai orang dewasa yang menjalankan peran sosialnya di masyarakat secara bertanggung jawab yang selalu mengembangkan diri melalui belajar sepanjang hayat sehingga diperoleh rasa percaya diri, mempunyai kemampuan mandiri guna berperan aktif dalam proses pembangunan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran orang dewasa secara khusus mencakup tiga aspek, yaitu;

- a. Membangkitkan semangat percaya diri dan optimisme;
- b. Memberikan kemampuan dan keterampilan untuk berbuat sesuatu;
- c. Memberikan kemampuan untuk dapat menerima atau menolak sesuatu atas dasar standar peraturan, nilai-nilai, atau etika masyarakat yang dianutnya.

Model Pembelajaran Orang Dewasa

Dick dan Carey menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah komponen-komponen umum dari suatu bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar tertentu. Strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan pengajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi secara sistematis sehingga menghasilkan hasil belajar tertentu. Sebagaimana dikemukakan Atwi, secara garis besar strategi pembelajaran mengandung komponen-

komponen berikut;

1. Urutan kegiatan pembelajaran, yaitu urutan kegiatan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran
2. Metode pembelajaran, yaitu cara pengajar mengorganisasikan materi pembelajaran
3. Media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Waktu pembelajaran, yaitu waktu yang digunakan pengajar dan peserta belajar dalam menyelesaikan proses pembelajaran.

Berdasarkan komponen-komponen yang terdapat dalam strategi pembelajaran, maka strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang sistematis untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran kepada peserta belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Empat komponen strategi pembelajaran tersebut merupakan komponen pembelajaran yang praktis bagi pembelajaran orang dewasa karena mudah dipelajari, fleksibel, dan mudah dalam penerapannya.

Pembelajaran bagi orang dewasa yang pada umumnya mereka telah mempunyai peran sosial di masyarakat sehingga pembelajaran baginya merupakan tempat berbagi, klarifikasi, atau justifikasi, serta peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap atau nilai. Untuk itu, tidak memerlukan waktu yang lama untuk tatap muka, yaitu antara 3 hari (bersifat sosialisasi) sampai dengan 6 bulan.

BAB VI
MODEL
PEMBELAJARAN
KOOPERATIF

BAB VI

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009:15) mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Menurut David W. Johnson (2010: 4), pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama di dalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka

sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Pembelajaran *cooperative* menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.

Menurut Wina Sanjaya (2008:241) Pembelajaran *Cooperative* adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Selain itu pembelajaran kooperatif untuk mempersiapkan siswa agar memiliki orientasi untuk bekerja dalam tim. Siswa tidak hanya mempelajari materi, tetapi harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang ditingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi yang dipelajari, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok menguasai bahan pelajaran tersebut.

Menurut Hamid Hasan dalam Etin Soliatin, (2007: 4) kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Sehubungan dengan pengertian tersebut, pernyataan Slavin dalam Anita Lie (2008:8) mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang berarti siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri

dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen, model pembelajaran kooperatif biasa disebut dengan model pembelajaran gotong royong, yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah falsafah.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa berupa pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya. Dari uraian di atas model pembelajaran berkelompok sangat sesuai untuk pembelajaran praktik. Ada tiga pilihan model pembelajaran, yaitu kompetisi, individual, dan *cooperative learning* (Anita Lie, 2008:23). Menurut Slavin dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial. Menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.
2. Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, mencegah masalah, dan menginteraksikan pengetahuan dan keterampilan, maka pembelajaran kooperatif dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

1. Saling Ketergantungan Positif

Saling ketergantungan positif menuntut adanya interaksi

promotif yang memungkinkan sesama siswa saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal. Tiap siswa tergantung pada anggota lainnya karena tiap siswa mendapat materi yang berbeda atau tugas yang berbeda, oleh karena itu siswa satu dengan lainnya saling membutuhkan karena jika ada siswa yang tidak dapat mengerjakan tugas tersebut maka tugas kelompoknya tidak dapat diselesaikan.

2. Tanggung Jawab Perseorangan

Pembelajaran kooperatif juga ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian individual tersebut selanjutnya disampaikan guru kepada kelompok agar semua kelompok dapat mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan. Karena tiap siswa mendapat tugas yang berbeda secara otomatis siswa tersebut harus mempunyai tanggung jawab untuk mengerjakan tugas tersebut karena tugas setiap anggota kelompok mempunyai tugas yang berbeda sesuai dengan kemampuannya yang dimiliki setiap individu.

3. Interaksi Tatap Muka

Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi semacam ini memungkinkan siswa dapat saling menjadi sumber belajar sehingga sumber belajar lebih bervariasi dan ini juga akan lebih memudahkan siswa dalam belajar. Adanya tatap muka, maka siswa yang kurang memiliki kemampuan harus dibantu oleh siswa yang lebih mampu mengerjakan tugas individu dalam kelompok tersebut, agar tugas kelompoknya dapat terselesaikan.

4. Komunikasi antar Anggota Kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi sengaja diajarkan dalam pembelajaran kooperatif ini. Unsur ini juga menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menu-gaskan siswa dalam kelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi, karena tidak semua siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Adakalanya siswa perlu diberitahu secara jelas mengenai cara menyanggah pendapat orang lain tanpa harus menyinggung perasaan orang lain.

5. Evaluasi Proses Kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok, tetapi bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa pembelajar terlibat dalam kegiatan pembelajaran *cooperative learning*.

Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

1. Dalam kelompoknya siswa haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan.
2. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lainnya dalam

kelompok, di samping tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.

3. Siswa haruslah berpandangan bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Siswa akan diberikan evaluasi atau penghargaan yang akan berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani di dalam kelompoknya.

Tujuan Dan Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Keberhasilan proses model pembelajaran ditentukan banyak faktor diantaranya guru. Guru terkait erat dengan kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang dapat memberi keefektivitasan kepada siswa. Siswa merupakan sasaran dari proses pembelajaran sehingga memiliki motivasi dalam belajar, berpikir kritis, serta hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Anita Lie (2009: 8) ada beberapa manfaat proses model pembelajaran kooperatif antara lain:

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan siswa lain
2. Siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan
3. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat
4. Dapat mengurangi kecemasan siswa (kurang percaya diri)
5. Meningkatkan motivasi

6. Harga diri dan sikap positif
7. Serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan disajikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi. Akan tetapi sajian yang dikemukakan pengantarnya berupa pengertian dan rasional serta sintaks (prosedur) yang sifatnya prinsip, modifikasinya diserahkan kepada guru untuk melakukan penyesuaian, penulisan yakin kreativitas para guru sangat tinggi.

Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif

1. Pembelajaran Langsung (*Direct Learning*)

Pengetahuan yang bersifat informasi dan prosedural yang menjurus pada keterampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dengan cara pembelajaran langsung. Sintaknya adalah menyiapkan siswa, sajian informasi dan prosedur, latihan terbimbing, refleksi latihan mandiri, dan evaluasi.

A. Kelebihan

- 1) Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 3) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- 4) Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.

B. Kelemahan

- 1) Sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
- 2) Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif.
- 3) Sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal siswa.

2. *Problem Solving*

Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin, belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan, atau algoritma).

A. Kelebihan

- 1) Mendidik siswa untuk berpikir secara sistematis.
- 2) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
- 3) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 4) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- 5) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.

B. Kelemahan

- 1) Memerlukan cukup banyak waktu.
- 2) Melibatkan lebih banyak orang.
- 3) Tidak semua materi pelajaran mengandung masalah.
- 4) Memerlukan perencanaan yang teratur dan matang.
- 5) Tidak efektif jika terdapat beberapa siswa yang pasif.

3. *Problem posing*

Bentuk lain dari *problem posing* adalah memecahkan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simple sehingga dipahami.

A. Kelebihan

- 1) Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Minat yang positif terhadap mata pelajaran.
- 3) Membantu siswa untuk melihat permasalahan yang ada sehingga meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah.

B. Kelemahan

Problem posing adalah pembelajaran yang membutuhkan waktu yang lama, dan agar pelaksanaan kegiatan dalam membuat soal dapat dilakukan dengan baik perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan belajar terutama membuat soal.

4. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif nyaman dan menyenangkan.

A. Kelebihan

- 1) Memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang kehidupan sehari-hari dan kegunaan pada umumnya bagi manusia.
- 2) Memberikan pengertian yang jelas kepada siswa

bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa.

- 3) Memberikan pengertian yang jelas kepada siswa cara penyelesaian satu soal atau masalah tidak harus tunggal atau tidak harus sama antara satu orang dengan orang lainnya.

B. Kelemahan

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup banyak terutama bagi siswa yang lemah dalam pelajaran matematika.
- 2) Siswa yang pandai atau telah selesai mengerjakan akan merasa bosan karena menunggu temannya yang belum selesai.
- 3) Membutuhkan alat peraga atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau situasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangun pemahaman siswa.

5. *Realistic Mathematics Education* (RME)

Realistic Mathematics Education (RME) dikembangkan oleh Freudenthal di Belanda dengan pola *guided reinvention* dalam mengkonstruksi konsep aturan melalui *process of mathematization*, yaitu matematika horizontal (tools, fakta, konsep, prinsip, algoritma, aturan untuk digunakan dalam menyelesaikan persoalan, proses dunia empirik) dan vertikal (reorganisasi matematik melalui proses dalam dunia rasio, pengembangan matematika).

A. Kelebihan

- 1) Memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang kehidupan sehari-hari dan kegunaan pada umumnya bagi manusia.

- 2) Memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa.
- 3) Memberikan pengertian yang jelas kepada siswa cara penyelesaian satu soal atau masalah tidak harus tunggal atau tidak harus sama antara satu orang dengan orang lainnya.

B. Kelemahan

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup banyak terutama bagi siswa yang lemah dalam pelajaran matematika.
- 2) Siswa yang pandai atau telah selesai mengerjakan akan merasa bosan karena menunggu temannya yang belum selesai.
- 3) Membutuhkan alat peraga atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau situasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangun pemahaman siswa.

6. Problem Terbuka (*OE, Open Ended*)

Pembelajaran dengan problem (masalah) terbuka artinya pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, *fluency*). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinilitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi.

A. Kelebihan

- 1) Peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih sering mengekspresikan ide.

- 2) Peserta didik kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan keterampilan matematik secara *komprehensif*.
- 3) Peserta didik memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

B. Kelemahan

- 1) Mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami peserta didik sangat sulit sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan bagaimana merespon permasalahan yang diberikan.
- 2) Peserta didik dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka.

7. Probing-Prompting

Teknik *probing-prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan setiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

A. Kelebihan

Probing Prompting adalah guru dapat memberikan dorongan pada siswa agar mau menyampaikan apa yang dia pikirkan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan menyampaikan pendapat pada orang lain.

B. Kelemahan

Dapat diminimalkan dengan pembawaan guru dalam melaksanakan pembelajaran, agar siswa tidak terlalu tegang, guru dapat mengantisipasi dengan memberikan candaan atau lelucon yang dapat mencairkan suasana

kelas.

8. Pembelajaran Bersiklus (*Cycle Learning*)

RAMSEY (1993) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif secara bersiklus, mulai dari eksplorasi (deskripsi), kemudian eksplanasi (empiric), dan diakhiri dengan aplikasi (aduktif).

A. Kelebihan

- 1) Membantu motivasi belajar karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Membantu mengembangkan sikap ilmiah siswa
- 3) Pembelajaran menjadi lebih bermakna.

B. Kelemahan

- 1) Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi.
- 2) Efektivitas pembelajaran rendah jika guru kurang menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran.
- 3) Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam menyusun materi dan langkah-langkah pembelajaran.

9. *Certainly of Response Index* (CRI)

CRI digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran yang berkenaan dengan tingkat keyakinan siswa tentang kemampuan yang dimilikinya untuk memilih dan menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya.

A. Kelebihan

- 1) Mudah diterapkan dikelas rendah karena siswa tinggal memilih jawaban yang telah disediakan.

- 2) Dengan adanya penerapan baru guru akan lebih mudah menerapkan konsep tersebut.

B. Kelemahan

- 1) Tidak sesuai diterapkan dikelas tinggi karena tidak dapat mengembangkan pengetahuan.
- 2) Model ini hanya digunakan untuk pembelajaran yang memerlukan satu kepastian.

10. Double Loop Problem Solving (DLPS)

DLPS adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah.

A. Kelebihan

- 1) Dapat membawa wawasan tentang efektivitas penggunaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah dan motivasi.

B. Kelemahan

- 1) Kesulitan mencari masalah yang tepat/sesuai dengan saraf perkembangan dan kemampuan siswa.
- 2) Memerlukan waktu dan perencanaan yang matang.

11. Diskursus Multy Reprerentacy (DMR)

DMR adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, pengurangan, dan pemanfaatan berbagai presentasi dengan setting kelas dan kerja kelompok.

A. Kelebihan

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

B. Kelemahan

Harus dilakukan bertahap-tahap dan butuh lebih banyak belajar dan waktu yang sesuai dengan model pembelajaran DMR ini.

12. *Cooperative, Integrated, Reading, and Composition (CIRC)*

CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif kelompok.

A. Kelebihan

- 1) Dalam proses belajar mengajar, siswa dapat memberikan tanggapannya secara bebas.
- 2) Siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain.
- 3) Siswa termotivasi pada hasil secara teliti, karena bekerja dalam kelompok.

B. Kelemahan

- 1) Pada saat dilakukan presentasi terjadi kecenderungan hanya siswa pintar yang secara aktif tampil menyampaikan dan gagasan.
- 2) Siswa yang pasif akan merasa bosan sebagai tanggung jawab bersama.

13. *Inside Outside Circle (IOC)*

IOC adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar (Spencer Kagan, 1993) di mana siswa saling membagi informasi pada saat bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur.

A. Kelebihan

- 1) Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.
- 2) Dapat diterapkan untuk setiap tingkatan kelas dan sangat digemari oleh anak-anak.

B. Kelemahan

- 1) Seringkali tidak bisa dilaksanakan karena kondisi penataan ruang kelas yang tidak menunjang.
- 2) Tidak ada cukup ruang di dalam kelas untuk membentuk lingkaran dan tidak selalu memungkinkan untuk membawa siswa keluar dari ruang kelas dan belajar di alam kelas.

14. Tari Bambu

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangannya yang berbeda secara teratur.

A. Kelebihan

- 1) Siswa dapat bertukar pengalaman dengan sesamanya dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kerja sama diantara siswa.
- 3) Meningkatkan toleransi antara sesama siswa.

B. Kelemahan

- 1) Memerlukan periode waktu yang cukup panjang.
- 2) Siswa lebih banyak bermainnya dari pada belajar.

15. Artikulasi

Artikulasi adalah model pembelajaran dengan sintaks: penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok berpasangan sebangku, salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan.

A. Kelebihan

- 1) Semua siswa terlibat (mendapat peran).
- 2) Melatih kesiapan siswa.
- 3) Lebih mudah dan cepat membentuknya.

B. Kelemahan

- 1) Waktu yang dibutuhkan banyak.
- 2) Lebih sedikit ide yang muncul.
- 3) Materi yang didapat sedikit.

16. Debate

Debat adalah model pembelajaran dengan sintaks: siswa dibagi menjadi 2 kelompok kemudian duduk berhadapan, siswa membaca materi bahan ajar untuk dicermati oleh masing-masing kelompok.

A. Kelebihan

- 1) Memantapkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan.
- 2) Melatih siswa untuk mengemukakan pendapat.

B. Kelemahan

- 1) Ketika penyampaian pendapat saling berebut.
- 2) Siswa yang pandai berargumen akan selalu aktif, tapi

siswa yang kurang pandai berargumen hanya diam dan pasif.

17. *Role Playing*

Model pembelajaran ini adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk berapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya.

A. Kelebihan

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

B. Kelemahan

- 1) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- 2) Memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.

18. *Talking Stick*

Model pembelajaran ini merupakan sebuah model yang mana pengaplikasiannya menggunakan tongkat dalam kegiatannya, kemudian guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat menjawab pertanyaan dari guru. Demikian seterusnya sampai semua siswa mendapat giliran.

A. Kelebihan

Menguji kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran, membuat siswa membaca dan memahami pelajaran dengan cepat dan membuat siswa belajar lebih giat,

sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa.

B. Kelemahan

Membuat siswa yang tidak siap, gugup ketika mendapat bagian tongkat dan menjawab pertanyaan dari guru.

19. Reciprocal Learning

Weinstein dan Meyer (1998) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri.

A. Kelebihan

- 1) Strategi ini siswa bisa memperoleh pengetahuan baru dan melatih keterampilan penting melalui berbagai pribadi, kesadaran individu dan sosial, pembelajaran kelompok berfokus, dan wawasan sebelumnya siswa dan pengetahuan.
- 2) Lebih menekankan pada kepercayaan pada seorang rekan.
- 3) Mengajak siswa untuk belajar aktif tanpa adanya faktor dorongan pendorong dari guru dan guru disini hanya menjadi pendamping.

B. Kelemahan

- 1) Terlalu berpusat pada siswa.
- 2) Komunikasi kurang terjalin.

20. SAVI

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan

dari: Somatic bermakna gerakan tubuh (hand-on, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan Auditory yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, berpresentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.

A. Kelebihan

- 1) Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh.
- 2) Melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
- 3) Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuan.
- 4) Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga siswa tidak cepat bosan untuk belajar.

B. Kekurangan

- 1) Menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan komponen dalam SAVI secara utuh.
- 2) Membutuhkan kelengkapan sarana dalam prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan kebutuhannya.
- 3) Membutuhkan waktu yang lama terutama bila siswa yang lemah.

21. *Team Games Tournament* (TGT)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama

dalam bentuk kerja individual dan diskusi.

A. Kelebihan

- 1) Lebih meningkatkan penguasaan waktu untuk tugas.
- 2) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 3) Hasil belajar lebih baik.

B. Kekurangan

- 1) Bagi guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah diterapkan.
- 3) Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.
- 4) Tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuan kepada siswa lainnya.

22. *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Model pembelajaran ini menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut di atas, dengan perkataan lain manfaatkanlah potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih, mengembangkannya.

A. Kelebihan

- 1) Pembelajaran akan lebih efektif, karena

mengkombinasikan ketiga gaya belajar.

- 2) Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing.
- 3) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

B. Kelemahan

Tidak banyak orang yang mampu mengkombinasikan gaya belajar tersebut. Sehingga orang yang hanya mampu menggunakan suatu gaya belajar, hanya akan mampu menangkap materi jika menggunakan metode yang lebih memfokuskan kepada salah satu gaya belajar yang didominasi.

23. *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)*

Model pembelajaran ini mirip dengan SAVI dan VAK, bedanya hanyalah pada Repetisi yaitu pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau quis.

A. Kelebihan

- 1) Peserta didik akan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya.
- 2) Peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan *komprehensif*.
- 3) Peserta didik pengalaman lebih banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

B. Kekurangan

- 1) Membuat dan menyiapkan masalah yang bermakna bagi peserta didik bukanlah persoalan yang mudah.

- 2) Peserta didik dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka.

24. *Two Stay- Two Stray* (TS-TS)

Pembelajaran model ini adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompokan untuk menerima dua orang dari kelompok lain.

A. Kelebihan

- 1) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
- 2) Lebih berorientasi pada keaktifan.
- 3) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

B. Kelemahan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
- 3) Membutuhkan banyak persiapan (materi, dan dana tenaga).

25. *Conneeting, Organizing, Reflecing, Extending* (CORE)

Sintaknya adalah:

- (C) Koneksi informasi lama-baru dan antar konsep.
- (O) Organisasi ide untuk memahami materi.
- (R) Memikirkan kembali, mendalami, dan menggali.
- (E) Mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

A. Kelebihan

- 1) Siswa aktif dalam belajar.

- 2) Memberikan siswa pembelajaran yang bermakna.
- 3) Melatih daya ingat siswa tentang suatu konsep atau informasi.

B. Kelemahan

- 1) Membutuhkan persiapan matang dari guru untuk menggunakan model ini.
- 2) Memerlukan banyak waktu.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan *mode core*.

26. *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R)

Pembelajaran ini adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama dan cermat.

A. Kelebihan

- 1) Siswa diarahkan untuk terbiasa berpikir terhadap bahan bacaan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlatih untuk bisa membuat pertanyaan.
- 2) Siswa dapat bekerjasama dalam kelompoknya untuk saling bertukar pendapat dalam memahami konsep materi yang disajikan dalam uraian teks

B. Kelemahan

- 1) Siswa sulit dikondisikan (ramai) saat berdiskusi dengan teman sebangkunya dalam mempelajari teks materi pelajaran
- 2) Tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu besar karena bimbingan guru tidak

maksimal terutama dalam merumuskan pertanyaan

27. *Survey Question, Read, Reflect, Recitet, Review* (SQ4R)

SQ4R adalah pengembangan dari SQ3R dengan menambahkan unsur *reflect*, yaitu aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan *context actual* yang relevan.

A. Kelebihan

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa.
- 3) Dapat memudahkan siswa untuk menghafal materi yang diajarkan guru.

B. Kelemahan

- 1) Apabila siswa tidak aktif di dalam proses belajar maka siswa tidak akan mendapatkan hasil yang baik dalam proses belajar.
- 2) Siswa yang tidak mengikuti dengan baik cara pembelajaran dengan model ini maka siswa kesulitan dalam menerima pelajaran.

28. *Meaningful Intrucational Design* (MID)

Model ini adalah pembelajaran yang mengutamakan kebermanaknaan belajar dan efektivitas dengan cara membuat kerangka kerja aktivitas secara *konseptual kognitif konstruktivis*.

A. Kelebihan

- 1) Dapat mendorong aktifitas belajar siswa menjadi aktif.
- 2) Dapat pula meningkatkan kemampuan siswa.
- 3) Siswa juga lebih mudah mengingat materi yang

disampaikan karena adanya kebermanaknaan dalam proses belajar mengajar.

B. Kelemahan

- 1) Model pembelajaran ini belum diketahui banyak pengajar jadi masih jarang digunakan.
- 2) Menuntut kemampuan guru untuk lebih kreatif supaya bisa memuat suasana dalam proses belajar mengajar menjadi bermakna.

29. KUASAI

Pembelajaran akan efektif dengan melibatkan enam tahap berikut ini.

1. Kerangka pikir untuk sukses.
2. Uraikan fakta sesuai dengan gaya belajar.
3. Ambil pemaknaan (mengetahui, memahami, menggunakan, memaknai).
4. Sertakan ingatan dan hafalkan kata kunci serta koneksinya.
5. Ajukan pengujian pemahaman dan
6. Introspeksi melalui refleksi diri tentang gaya belajar

A. Kelebihan

- 1) Membantu siswa memotivasi diri untuk sukses dan percaya pada kemampuan sendiri.
- 2) Meningkatkan daya ingat siswa dengan terbiasa memahami kata kunci dan merefleksikannya.
- 3) Proses belajar mengajar menjadi aktif dan menyenangkan.

B. Kelemahan

Proses belajar mengajar mengalami kesulitan apabila siswa belum bisa memahami materi yang telah diajarkan.

30. *Team Assisted Individualy* (TAI)

Terjemahan bebas dari istilah di atas adalah bantuan individual dalam kelompok (Bidak) dengan karakteristik bahwa (Driver, 1980) tanggung jawab belajar adalah pada siswa. Oleh karena itu siswa harus membangun pengetahuan tidak menerima bentuk jadi dari guru.

A. Kelebihan

- 1) Meningkatkan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Mengurangi perilaku yang mengganggu dan konflik antar pribadi.

B. Kelemahan

- 1) Tidak semua mata pelajaran cocok diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individulization* (TAI).
- 2) Apabila model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang baru diketahui, kemungkinan sejumlah peserta didik bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri.

31. *Student Team Achievementt Division* (STAD)

STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks; pengarahan, buat kelompok heterogen (4-5 orang), diskusikan bahan belajar LKS modul secara kolaboratif, sajian presentasi kelompok sehingga terjadi

diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa atau kelompok, umumkan rekor tim dan individual dan berikan *reward*/ penghargaan.

A. Kelebihan

- 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dan berbuat, sehingga kemampuan akademiknya meningkat
- 2) Membiasakan siswa menghargai pendapat orang lain
- 3) Melatih siswa mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*)

B. Kelemahan

- 1) Dalam pelaksanaan di kelas, membutuhkan waktu yang relative lebih lama sehingga sulit mencapai target kurikulum
- 2) Dalam mempersiapkannya guru membutuhkan waktu yang lama
- 3) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama

32. *Number Head Together* (NHT)

NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran koperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama).

A. Kelebihan

- 1) Terjadinya interaksi antara siswa melalui diskusi/

siswa secara bersama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi

- 2) Siswa pandai maupun siswa lemah sama-sama memperoleh manfaat melalui aktifitas belajar

B. Kekurangan

- 1) Siswa yang pandai akan cenderung mendominasi sehingga dapat menimbulkan sikap minder dan pasif dari siswa yang lemah
- 2) Proses diskusi sekedar menyali pekerjaan siswa yang pandai tanpa memiliki pemahaman yang memadai.

33. Jigsaw

Model pembelajaran ini termaksud pembelajaran koperatif dengan sintaks seperti berikut ini. Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok.

A. Kelebihan

- 1) Siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada masing-masing kelompok
- 2) Siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok
- 3) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif

B. Kelemahan

- 1) Siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi maka akan sulit dalam menyampaikan

materi pada teman.

- 2) Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- 3) Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.

34. *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajara ini tergolong tipe koperatif dengan sintaks, guru menyajikan materi klasikal, berikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku (*think pairs*), presentasi kelompok (*share*), kuis individual, buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

A. Kelebihan

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- 2) Memberi kesempatan lebih untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
- 3) Cocok digunakan untuk tugas yang sederhana.

B. Kelemahan

- 1) Lebih banyak kelompok yang akan lapor dan perlu dimonitor.
- 2) Lebih sedikit ide yang muncul.

35. *Group Investigation* (GI)

Model koperatif tipe GI dengan sintaks : pengarahan buat kelompok heterogen dengan orientasi tugas, rencanakan pelaksanaan investigasi, tiap kelompok menginvestigasi proyek tertentu.

A. Kelebihan

- 1) Peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada

usia siswa, mata pelajaran, dan aktivitas belajar.

- 2) Pada saat berdiskusi fungsi ingatan dari siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat dan berani mengemukakan pendapat.
- 3) Dapat menimbulkan motivasi siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas.

B. Kelemahan

- 1) Adanya pertentangan antar kelompok yang memiliki nilai tinggi dengan kelompok yang memiliki nilai rendah.
- 2) Guru membutuhkan persiapan yang matang dan pengalaman yang lama untuk dapat menerapkan belajar dengan baik.

36. *Means-Ends Analysis* (MEA)

Model pembelajaran ini adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan sintaks: sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristic, elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana, identifikasi perbedaan, susun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas, pilih strategi solusi.

A. Kelebihan

- 1) Siswa memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab pertanyaan melalui diskusi kelompok.
- 2) Siswa dapat terbiasa untuk memecahkan/menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah matematik.

B. Kelemahan

- 1) Membuat soal pemecahan masalah yang bermakna bagi siswa bukan merupakan hal yang mudah.
- 2) Sebagian siswa bisa merasa bahwa kegiatan belajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang mereka hadapi.

37. Creative Problem Solving (CPS)

Ini juga merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

A. Kelebihan

- 1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- 2) Membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Membuat peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

B. Kelemahan

- 1) Ketidaksiapan peserta didik untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan.
- 2) Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan peserta didik melakukan tahap-tahap di atas.

38. Think Talk Write (TTW)

Pembelajaran ini di mulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternative solusi), hasil

bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian buat laporan hasil presentasi.

A. Kelebihan

- 1) Dapat membantu siswa merefleksikan, menyusun, serta menguji.
- 2) Dapat menjadi pemacu siswa untuk bekerja secara aktif.
- 3) Dapat meningkatkan informasi, kelompok (membaca, mencatat, menandai), presentasi, dan diskusi

B. Kelemahan

- 1) Membantu siswa merefleksikan, menyusun, serta menguji (negosiasi, sharing) ide-ide, ketercapaiannya dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung.
- 2) Jika ada masalah tidak ada penengah.

39. *Make A Match*

Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapatkan nilai- reward, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan evaluasi dan refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
- 2) Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata

pelajaran dalam dan bisa digunakan untuk semua usia.

- 3) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 4) Kerja sama siswa akan terwujud dengan dinamis
- 5) Munculnya dinamika gotong royong seluruh siswa yang merata.

B. Kelemahan

- 1) Memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.

40. Scramble

Sintaknya adalah buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar, buat kartu jawaban dengan diacak nomornya, sajikan materi, membagikan kartu soal pada kelompok dan kartu jawaban, siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.

A. Kelebihan

- 1) Menstimulasi siswa untuk lebih aktif.
- 2) Meningkatkan kreatifitas siswa.
- 3) Meningkatkan jiwa kompetitif.

B. Kelemahan

- 1) Perencanaan dan implementasi sulit.
- 2) Butuh waktu lama.

- 3) Kelas menjadi gaduh.

41. Pair Checks

Siswa berkelompok berpasangan sebangku, salah seorang menyajikan persoalan dan temannya mengerjakan, pengecekan kebenaran jawaban, bertukar peran, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Meningkatkan kerja sama antara siswa.
- 2) *Peer tutoring*
- 3) Meningkatkan pemahaman atas konsep dan atau proses pembelajaran.
- 4) Melatih siswa berkomunikasi dengan baik dengan teman sebangku.

B. Kelemahan

- 1) Membutuhkan waktu memadai.
- 2) Kesiapan siswa untuk menjadi pelatih dan patner yang jujur dan memahami soal dengan baik.

42. Explicit Instruction

Pembelajaran ini cocok untuk menyampaikan materi yang sifatnya algoritma-prosedural, langkah demi langkah bertahap. Sintaknya adalah sajian informasi kompetensi, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan prosedural, membimbing pelatihan penerapan, mengecek pemahaman dan balikan, penyimpulan evaluasi, dan refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang terima oleh siswa sehingga dapat

mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.

- 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kels besar maupun kecil.
- 3) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting.

43. Course Review Horayss

Langkah-langkahnya informasi kompetensi, sajian materi, tanya jawab untuk pemantapan, siswa atau kelompok menuliskan nomor sembarangan dan dimasukkan kedalam kotak, guru membacakan soal yang nomornya dipilih acak, siswa yang punya nomor sama dengan nomor soal yang dibacakan guru berhak menjawab jika jawaban benar diberi skor dan siswa menyambutnya dengan yel hore atau yang lainnya, pemberian reward, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

A. Kelebihan

- a) Pembelajaran lebih menarik.
- b) Mendorong siswa untuk dapat terjun kedalam situasi pembelajaran.
- c) Pembelajaran tidak menonton karena dikelilingi hiburan atau game.
- d) Siswa lebih semangat belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan.
- e) Adanya komunikasi dua arah.

B. Kelemahan

- 1) Siswa aktif dan tidak aktif nilai disamakan.
- 2) Adanya peluang untuk berlaku curang.

- 3) Guru akan memperhatikan kelompok yang menjawab sehingga peluang adanya kecurangan yang sangat besar.

44. Demonstration

Pembelajaran ini khusus untuk materi yang memerlukan peragaan media atau eksperimen. Langkahnya adalah informasi kompetensi, sajian gambaran umum materi bahan ajar, membagi tugas pembahasan materi untuk tiap kelompok, menunjuk siswa atau kelompok untuk mendemonstrasikan bagiannya, dikusi kelas, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

A. Kelebihan

- a) Terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, karena siswa disuruh langsung memerhatikan pelajaran yang dijelaskan.
- b) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.

B. Kelemahan

- 1) Memerlukan persiapan yang lebih matang sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan metode ini tidak efektif lagi.
- 2) Demontsrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai.
- 3) Kesulitan dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.

45. Snowball Throwing

Sintaknya adalah informasi materi secara umum membentuk kelompok, pemanggilan ketua dan diberi tugas membahas materi tertentu di kelompok, bekerja kelompok, tiap kelompok menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian, penyimpulan, refleksi dan evaluasi.

46. Student Facilitator and Explaining

Langkah-langkahnya adalah informasi kompetensi, sajian materi, siswa mengembangkan lagi ke siswa lainnya, kesimpulan dan evaluasi, refleksi.

A. Kelebihan

Siswa diajak untuk dapat menerangkan kepada siswa lain, dapat mengeluarkan ide-ide yang ada dipikirkannya sehingga lebih dapat memahami materi tersebut.

B. Kelemahan

- 1) Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil.
- 2) Banyak siswa yang tidak aktif.

47. Quantum Teaching

Memandang pelaksanaan pembelajaran seperti permainan musik orkestra-simfoni. Guru harus menciptakan suasana kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif, dan saling menghargai. Prinsip quantum adalah semua berbicara bermakna, semua mempunyai tujuan, konsep harus dialami, tiap usaha siswa diberi reward. Strategi quantum adalah tumbuhan minat dengan AMBAK (Apa Manfaat Bagiku), alami dengan dunia realitas siswa, namai-buat generalisasi sampai konsep, demonstrasikan melalui presentasi komunikasi, ulangi dengan tanya jawab latihan rangkuman,

dan rayakan dengan reward dengan senyum tawa ramah sejuk nilai dan harapan.

A. Kelebihan

- 1) Dapat membimbing peserta didik kearah berfikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
- 2) Karena *Quantum Teaching* lebih melibatkan siswa, maka saat proses pembelajaran perhatian murid dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru, sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
- 3) Karena gerakan dan proses dipertunjukkan maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.
- 5) Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri.
- 6) Karena model pembelajaran quantum teaching membutuhkan kreatifitas dari seorang guru untuk merangsang keinginan bawaan siswa untuk belajar, maka secara tidak langsung guru terbiasa untuk berpikir kreatif setiap harinya.
- 7) Pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.

B. Kelemahan

- 1) Model ini memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang disamping memerlukan waktu yang

cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.

- 2) Fasilitas seperti peralatan tempat dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik.
- 3) Karena dalam model ini ada perayaan untuk menghormati usaha seseorang siswa baik berupa tepuk tangan, jentikan jari, nyanyian dan lain-lain maka dapat mengganggu kelas lain.
- 4) Banyak memakan waktu dalam hal persiapan.
- 5) Model ini memerlukan keterampilan guru secara khusus karena tanpa ditunjang hal itu, proses pembelajaran tidak akan efektif.
- 6) Agar belajar dengan model pembelajaran ini mendapatkan hal-hal yang baik diperlukan ketelitian dan kesabaran. Namun kadang-kadang ketelitian dan kesabaran itu di abaikan sehingga apa yang diharapkan tidak tercapai sebagai mana mestinya.

48. Model Superitem

Pembelajaran ini dengan cara memberikan tugas kepada siswa secara bertingkat bertahap dari simple ke kompleks, berupa pemecahan masalah. Sintaknya adalah ilustrasi konsep konkret dan gunakan analogi, berikan latihan soal bertingkat, berikan soal tes bentuk super item, yaitu mulai dari mengolah informasi koneksi informasi, integrasi, dan hipotesis.

A. Kelebihan

- 1) Dapat memupuk rasa percaya diri sendiri.
- 2) Dapat membina kebiasaan siswa untuk mencari, mengolah menginformasikan dan

mengkomunikasikan sendiri.

- 3) Dapat mendorong belajar sehingga tidak cepat bosan.
- 4) Dapat membina tanggungjawab dan disiplin siswa.
- 5) Dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- 6) Dapat mengembangkan pola berpikir dan keterampilan anak.
- 7) Baik sekali untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal yang konstruktif.
- 8) Memupuk rasa tanggung jawab dalam segala tugas pekerjaan, sebab dalam metode ini, anak harus pertanggung jawabkan segala sesuatu tugas yang telah dikerjakan.
- 9) Memberi kebiasaan anak untuk belajar.
- 10) Memberi tugas anak yang praktis.

B. Kelemahan

- 1) Tugas tersebut sulit dikontrol buruk kemungkinan tugas itu dikerjakan oleh orang lain yang lebih ahli dari siswa.
- 2) Sulit untuk memenuhi pemberian tugas.
- 3) Pemberian tugas terlalu sering dan banyak, akan dapat menimbulkan keluhan siswa.
- 4) Dapat menurunkan minat belajar siswa kalau tugas terlalu sulit.
- 5) Khusus acara kelompok juga sulit untuk dinilai siapa yang aktif.
- 6) Sulit untuk memberikan tugas karena perbedaan individual anak dalam kemampuan dan minat belajar.

49. Model Hybrid

Model hybrid adalah gabungan dari beberapa metode yang berkenaan dengan cara siswa mengadopsi konsep. Sintaknya adalah pembelajaran ekspositori, koperatif inkuisi solusi workshop, virtual workshop menggunakan *computer internet*.

A. Kelebihan

- 1) Dapat menyatukan dua atau lebih potologi jaringan yang berbeda.
- 2) Fleksibel dan efesien; dapat diterapkan pada lingkungan jaringan yang berbeda, tanpa perlu merombak topologi jaringan yang telah terbentuk sebelumnya.
- 3) Memungkinkan menyesuaikan cara pengaturan jaringan untuk mencapai tujuan tertentu.
- 4) Aliran data dapat bekerja dengan sempurna meskipun berjalan dalam sejumlah lalu lintas jaringan yang berbeda akibat mengkombinasikan berbagai konfigurasi topologi jaringan yang berbeda.
- 5) Jangan mudah untuk menambah node atau koneksi peripheral baru, meskipun topologi jaringan berbeda.

B. Kelemahan

- 1) Pengelolaan jaringan cenderung sulit, karena penggabungan beberapa topologi menyebabkan struktur jaringan menjadi rumit dan sukar dipahami.
- 2) Biaya untuk membangun topologi ini cukup mahal, sebab menggunakan banyak hub dan kabel untuk menghubungkan jaringan.
- 3) Biaya perawatan jaringan cukup mahal, harus terus

bekerja meskipun salah satu mode dalam jaringan tidak bekerja, sebab harus mengelola beberapa jenis jaringan sekaligus.

50. Treffinger

Pembelajaran kreatif dengan basis kematangan dan pengetahuan siap. Sintaknya keterbukaan urutan ide pengetahuan, penggunaan ide kreatif konflik internal skill, proses rasa pikir kreatif dalam pemecahan masalah secara mandiri melalui pemanasan minat kelompok kerjasama, kebebasan terbuka, dan *reward*.

A. Kelebihan

- 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- 2) Membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa, karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah penyelesaiannya sendiri.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan.
- 5) Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

B. Kelemahan

- 1) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
- 2) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan

cara ini. Dilapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.

- 3) Tidak semua topik cocok di sampaikan dengan model ini.
- 4) Kalau di dalam kelompok itu kemampuan anggota heterogen, maka siswa yang pandai akan mendominasi dalam diskusi sedangkan siswa yang kurang pandai menjadi pasif sebagai pendengar saja.

51. Picture and Picture

Sajian informasi kompetensi, sajian materi, perlihatkan gambar kegiatan berkaitan dengan materi, siswa (wakil) mengurutkan gambar sehingga sistematis, guru mengkonfirmasi urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep sesuai materi bahan ajar, penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- 3) Dengan menganalisa gambar, dapat mengembangkan daya nalar siswa untuk berfikir logis.
- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.

B. Kekurangan

Model pembelajaran *picture and picture* menurut Istarani

(2011: 9) diantaranya:

- 1) Sulit menemukan gambar yang bagus dan berkualitas sesuai kompetensi dari materi yang akan diajarkan.
- 2) Memerlukan waktu yang lama dalam pembelajarannya.
- 3) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, biaya yang cukup memadai.

52. Cooperative Script

Buat kelompok berpasangan sebangku, bagikan wacana materi bahan ajar, siswa mempelajari wacana dan membuat rangkuman, sajian hasil diskusi oleh salah seorang dan yang lain menanggapi, bertukar peran, penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Melatih pendengaran, ketelitian/ kecermatan.
- 2) Setiap siswa mendapat peran.

B. Kekurangan

- 1) Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu
- 2) Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut).

53. Improve

Improve singkatan dari *Introducing new concept, Metakognitive questioning, Practicing, Reviewing and reducing difficulty, Obtaining mastery, Verivication, Endrichment*. Sintaknya adalah sajian pertanyaan untuk mengantarkan konsep, siswa

latihan dan bertanya, balikan-perbaikan-pengayaan-interaksi.

A. Kelebihan

- 1) Model Pembelajaran Improve dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran ini masing-masing langkahnya menekankan pada pembentukan konsep siswa.
- 2) Informasi baru yang telah dikaitkan dengan konsep-konsep relevan sebelumnya dapat meningkatkan konsep yang telah dikuasai sebelumnya sehingga memudahkan proses belajar mengajar berikutnya untuk materi pelajaran yang mirip.

B. Kelemahan

- 1) Dengan luasnya pembelajaran maka apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
- 2) Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang.

54. Generatif

Basis generatif adalah konstruktivisme dengan sintaks orintasi motivasi, pengungkapan ide konsep awal, tantangan dan restrukturisasi sajian konsep, aplikasi, rangkuman, evaluasi dan refleksi.

A. Kelebihan

Menurut Sutarman (Imam,2010) kelebihan pembelajaran generative antara lain:

- 1) Pembelajaran generatif memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara kooperatif.

- 2) Merangsang rasa ingin tahu siswa.

B. Kelemahan

Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran generative menurut Imam (2010) memerlukan waktu yang relative lama. Wena (Imam, 2010) mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran generatif diawatirkan terjadi salah konsep bagi siswa oleh karena itu guru harus membimbing siswa dalam menggali pengetahuan dan mengevaluasi hipotesis siswa pada tahap tantangan setelah siswa melakukan presentasi.

55. Concept Sentence

Prosedurnya adalah penyampaian kompetensi, sajian materi, membentuk kelompok heterogen, guru menyiapkan kata kunci sesuai materi bahan ajar, tiap kelompok membuat kalimat berdasarkan kata kunci, presentasi.

A. Kelebihan

- 1) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 2) Membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif.

B. Kekurangan

- 1) Guru kurang kreatif dan inovasi dalam membuat soal.
- 2) Siswa kurang terpacu mencari jawaban karena hanya cukup menebak kata, karena biasanya hanya kata hubung.
- 3) Kurang cocok untuk dipergunakan dalam setiap bidang studi.

56. Time Token

Model ini di gunakan (Arends, 1998) untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Langkahnya adalah kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi, tiap siswa di beri kupon bahan pembicaraan (1 menit), siswa berbicara (pidato-tidak membaca) berdasarkan bahan pada kupon, setelah selesai kupon di kembalikan.

A. Kelebihan

- 1) Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.
- 2) Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

B. Kelemahan

- 1) Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
- 2) Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.

57. Take and Give

Model pembelajaran menerima dan memberi adalah dengan sintaks, siapkan kartu dengan yang berisi nama siswa-bahan belajar dan nama yang di beri, informasikan kompetensi, sajian materi, pada tahap pemantapan tiap siswa di suruh berdiri dan mencari teman dan saling informasi tentang materi atau pendalaman perluasannya kepada siswa lain kemudian mencatatnya pada kartu, dan seterusnya dengan siswa lain secara bergantian, evaluasi dan refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan

materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan siswa yang lain.

- 2) Dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi.

B. Kelemahan

- 1) Bila informasi yang disampaikan siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang diterima siswa lain pun akan kurang tepat.
- 2) Tidak efektif dan terlalu bertele-tele.

58. Model Pembelajaran Menyimak

Menyimak adalah proses mendengar dengan pemahaman dan perhatian terhadap makna dan pesan bunyi itu. Jadi, di dalam proses menyimak sudah termasuk mendengar, sebaliknya mendengar belum tentu menyimak. Di dalam bahasa Inggris terdapat istilah "*listening comprehension*" untuk menyimak dan "*to hear*" untuk mendengar. Keterampilan menyimak menurut Rost (1991: 4)

A. Keterampilan Mempersepsi :

- 1) Membedakan bunyi bahasa.
- 2) Mengenali kata.

B. Keterampilan Menganalisis :

- 1) Mengidentifikasi satuan gramatikal.
- 2) Mengidentifikasi satuan pragmatis.

C. Keterampilan Menyintesis :

- 1) Menghubungkan penanda bahasa dengan penanda lainnya.
- 2) Memanfaatkan latar belakang pengetahuan.

Beberapa upaya untuk peningkatan keterampilan menyimak adalah sebagai berikut :

- A. Berbicaralah dengan pembelajaran dalam bahasa Indonesia.
- B. Jadikanlah bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- C. Kenalkan pembelajar pada beberapa penutur bahasa Indonesia secara pribadi atau melalui video atau kaset rekaman, perlihatkan kepada pelajar perbedaan tipe-tipe dalam pembelajaran dan situasi pembelajaran.
- D. Berilah kesempatan pada pelajar agar mereka belajar mandiri.
- E. Rancang aktivitas menyimak yang melibatkan para pelajar secara pribadi.

Tujuan pembelajaran keterampilan menyimak bagi tingkat pemula dapat memahami tuturan (pernyataan) singkat (sederhana).

- A. Tujuan pembelajaran keterampilan menyimak bagi tingkat menengah :
 - 1) Memahami percakapan sederhana.
 - 2) Memahami berbagai tuturan (pernyataan) sederhana yang berbentuk narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi dan persuasi.
- B. Tujuan pembelajaran keterampilan menyimak bagi tingkat lanjut :
 - 1) Memahami percakapan.
 - 2) Memahami berbagai jenis tuturan (pernyataan) yang berbentuk narasi, deskripsi, eksposisi, argumenntasi dan

persuasi.

Untuk tingkat pemula dan tingkat menengah materi bahan ajar yang berhubungan dengan keterampilan menyimak dapat disajikan dalam tema-tema sebagai berikut :

- A. Benda-benda yang ada dalam kelas
- B. Warna
- C. Binatang
- D. Angka 1-100
- E. Waktu (jam, hari, bulan dan tahun)
- F. Istilah kekeluargaan
- G. Identifikasi diri
- H. Informasi biografis
- I. Hobi
- J. Transortasi

Untuk teknik-teknik keterampilan menyimak bagi tingkat pemula dapat dilakukan teknik sebagai berikut :

- A. Demonstrasi
- B. Dikte
- C. Permainan kartu kata
- D. Wawancara
- E. Permainan memori
- F. Biografi
- G. Manajemen kelas

Untuk tingkat menengah, teknik yang dapat digunakan adalah

- A. Demonstrasi
- B. Imajinasi musik
- C. Biografi
- D. Wawancara
- E. Permainan kartu kata
- F. Kisah diri
- G. Permainan telepon
- H. Pidato pendek

Kelebihan menyimak

- A. Beragamnya kosa kata
- B. Penggunaan intonasi dalam pengucapan
- C. Pola/struktur dalam percakapan/kalimat
- D. Dapat memberikan respon yang tepat.

Kekurangan menyimak

- A. Kurangnya media pembelajaran atau sarana dan prasarana.
- B. Etika sasaran pendengar/penyimaknya hanya sekali dipergunakan saja, maka sulit menyimak dengan baik atau sulit dipahami.

59. Model pembelajaran keterampilan berbicara

Ada beberapa konsep dasar yang harus dipahami oleh pengajar sebelum mengajarkan bahasa kedua dengan model pembelajaran keterampilan berbicara

- A. Berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan resipokal;
- B. Berbicara adalah proses komunikasi individu;

- C. Berbicara adalah ekspresi kreatif;
- D. Berbicara adalah tingkah laku;
- E. Berbicara adalah mempengaruhi kekayaan pengalaman;
- F. Berbicara adalah memperluas cakrawala;

Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan penyimak, pembicaraan, media, sarana, pembicara dan interaksi. Untuk tingkat pemula, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa siswa dapat:

- A. Melafalkan bunyi-bunyi bahasa
- B. Menyampaikan informasi
- C. Menyatakan setuju atau tidak setuju
- D. Menjelaskan identitas diri
- E. Menceritakan kembali hasil simak atau bacaan
- F. Mengungkapkan pernyataan rasa hormat
- G. Bermain peran

Untuk tingkat menengah, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa siswa dapat:

- A. Menyampaikan informasi
- B. Berpartisipasi dalam percakapan
- C. Menjelaskan identitas diri menceritakan kembali hasil simak atau bacaan
- D. Melakukan wawancara
- E. Bermain peran
- F. Menyampaikan gagasan dalam diskusi atau pidato

Untuk tingkat pemula, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang tepat digunakan adalah sebagai

berikut ;

- A. Ulang ucap
- B. Lihat ucap
- C. Permainan kartu kata
- D. Wawancara permainan memori
- E. Reka cerita gambar
- F. Biografi
- G. Manajemen kelas
- H. Bermain peran
- I. Permainan telepon dan alphabet

Untuk tingkat menengah, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara adalah sebagai berikut ;

- A. Dramatisasi
- B. Elaborasi
- C. Reka cerita gambar
- D. Biografi
- E. Permainan materi
- F. Wawancara

Kelebihan Model Pembelajaran Berbicara

- A. Dapat menyampaikan informasi
- B. Sebagai identitas diri
- C. Kesiapan menghargai orang lain
- D. Sebagai relevansi dan penalaran
- E. Penguasaan topic

F. Ketepatan penggunaan kalimat serta tata bahasanya

G. Ketepatan sasaran pembicaraan

60. Model LAPS-Heuristik

Heuristik adalah rangkaian pertanyaan yang bersifat tuntunan dalam rangka solusi masalah. LAPS (*Logan Avenue Problem Solving*) dengan kata tanya apa masalahnya, adakah alternative, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Sintaks pemahaman masalah, rencana, solusi dan pengecekan.

A. Kelebihan

- 1) Dapat menimbulkan keingintahuan dan adanya motivasi menimbulkan sikap kreatif.
- 2) Disamping memiliki pengetahuan dan keterampilan disyaratkan adanya kemampuan untuk terampil membaca dan membuat pertanyaan yang benar.
- 3) Menimbulkan jawaban yang asli, baru, khas, dan beraneka ragam serta dapat menambah pengetahuan baru.
- 4) Dapat meningkatkan aplikasi dari ilmu pengetahuan yang sudah diperoleh.
- 5) Mengajak siswa memiliki prosedur pemecahan masalah, mampu membuat analisis dan sintesis, dan dituntut untuk membuat evaluasi terhadap hasil pemecahannya.
- 6) Merupakan kegiatan yang penting bagi siswa yang melibatkan dirinya, bukan hanya satu bidang studi tapi bila diperlukan banyak bidang studi.

B. Kelemahan

- 1) Keberhasilan strategi pembelajaran membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 2) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang akan mereka pelajari.

61. Model Circuit Learning

Pembelajaran ini adalah dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengurangi, sintaknya adalah kondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai dengan pola pikirnya peta konsep bahasa khusus, tanya jawab dan refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Kreatifitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri lebih terasa.
- 2) Konsentrasi yang terjadi membuat siswa fokus dalam belajar.

B. Kelemahan

- 1) Memerlukan waktu yang relatif lama.
- 2) Tidak semua pokok bahasan bisa disajikan berupa peta konsep.

62. Model Complete Sentence

Pembelajaran dengan model melengkapi kalimat adalah dengan sintaks sisapkan blanko isian berupa paragraph yang kalimatnya belum lengkap, sampaikan kompetensi, siswa ditugaskan membaca wacana, guru membentuk kelompok, LKS dibagikan berupa paragraph yang kalimatnya belum

lengkap, siswa berkelompok melengkapi dan presentasi.

A. Kelebihan

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

B. Kelemahan

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

63. *Mind Mapping*

Pembelajaran ini sangat cocok untuk mereview pengetahuan awal siswa. Sintaknya adalah: informasi kompetensi, sajian permasalahan terbuka, siswa berkelompok untuk menanggapi

dan membuat berbagai alternatif jawaban, presentasi hasil diskusi kelompok, siswa membuat kesimpulan dari hasil diskusi kelompok, siswa membuat kesimpulan dari hasil setiap kelompok, evaluasi dan refleksi.

A. Kelebihan

- 1) Cara ini cepat.
- 2) Teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dikepala anda.
- 3) Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain
- 4) Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

B. Kelemahan

- 1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
- 2) Tidak sepenuhnya murid yang belajar.
- 3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

64. *Examples Non Examples*

Persiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajikan gambar ditempel atau pakai OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi dan refleksi. *Examples Non Examples* adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus / gambar yang relevan dengan KD. Langkah-langkah:

- 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/menganalisa gambar.
- D. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa 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

65. Kepala Bernomor Struktur

Modifikasi dari *Number Heads*. Langkah-langkah:

- 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.

66. Problem Based Introduction (PBI)

Pembelajaran Berdasarkan Masalah. Kehidupan adalah identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemamuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dapat berpikir optimal. Indikator model pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, identifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi, dan inkuiri.

Langkah-Langkah:

- A. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk 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 eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

67. Bertukar Pasangan

Langkah-langkah:

- A. Setiap siswa mendapat satu pasangan (guru bisa menunjuk pasangannya atau siswa memilih sendiri 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, kemudian pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mencari kepastian jawaban mereka.
- E. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

68. Tebak Kata

Langkah-langkah :

- A. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
- B. Guru menyuruh peserta didik berdiri berpasangan di depan kelas
- C. Seorang peserta didik diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang peserta didik yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5 x 2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian

ditempelkan di dahi atau diselipkan ditelinga. Peserta didik yang membawa kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan tsb.

- D. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan, peserta didik boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya.
- E. Dan seterusnya

BAB VII
MODEL-MODEL
PEMBELAJARAN HOTS
(HIGH ORDER THINKING
SKILL)

BAB VII

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)

Pengertian Model Pembelajaran *Higher Order Thinking Skill* (HOTS)

Model Pembelajaran *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) adalah keterampilan berfikir tingkat tinggi yang menuntut pemikiran secara kritis, kreatif, analitis, terhadap informasi dan data dalam memecahkan permasalahan (Barratt, 2014). Berfikir tingkat tinggi merupakan jenis pemikiran yang mencoba mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada terkait isu-isu yang tidak didefinisikan dengan jelas dan tidak memiliki jawaban yang pasti (Haig, 2014).

Mengembangkan pemikiran kritis menuntut latihan menemukan pola, menyusun penjelasan, membuat hipotesis, melakukan generalisasi, dan mendokumentasikan temuan-temuan dengan bukti (Eggen, 2012: 261). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memicu siswa untuk berfikir tingkat tinggi menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan semacam ini sangat sesuai

dengan harapan kurikulum 2013.

Strategi pembelajaran yang efektif akan membantu siswa menuju keterampilan berfikir tingkat tinggi. Langkah-langkah pembelajaran yang bisa memicu siswa berfikir tingkat tinggi dikemukakan oleh Given (dalam Ali, 2011:23) diantaranya: 1) menuliskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini (Pembelajaran Emosional), 2) melakukan *Brain Gym* disela pembelajaran (Pembelajaran Fisik), 3) mengarahkan kegunaan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Pembelajaran Emosional), 4) mendiskusikan permasalahan dalam LKS (Pembelajaran Kognitif, Pembelajaran Sosial, pembelajaran Fisik), dan 5) introspeksi pembelajaran (Pembelajaran Reflektif).

Merril (2012: 348-358) mengemukakan bahwa ada 11 strategi yang bisa memunculkan pemikiran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi (tetapi 5 lima strategi pertama yang diutamakan), antara lain 1) apa perbedaannya, 2) apa persamaannya, 3) membandingkan, 4) memilah, 5) Apa penyebabnya, 6) merangkum, 7) membuat kategori, 8) menyelesaikan masalah, 9) curah pendapat, 10) mempertimbangkan berbagai macam pilihan, 11) bahasa untuk meningkatkan cara berpikir. Pengembangan pembelajaran yang memperhatikan keterampilan berfikir tingkat tinggi harus memperhatikan tahapan berfikir sesuai dengan taksonomi Bloom, mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Eggen (2012:262) mengemukakan model pembelajaran integrative yang mendorong pengembangan berpikir kritis dengan langkah perencanaan 1) mengidentifikasi topik, 2) menentukan tujuan belajar, 3) menyiapkan data, 4) menentukan pertanyaan.

Berbagai temuan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran, baik yang terkait dengan pengembangan strategi, bahan ajar, maupun media dapat memotivasi peserta didik untuk berfikir lebih kritis, serta mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar, sehingga pembelajaran berjalan lebih

efektif, efisien, dan menyenangkan. Model pembelajaran HOTS terdiri dari:

Model Pembelajaran Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*)

Model pembelajaran *discovery/inquiry learning* merupakan salah satu model yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kunandar dalam Aris Shoimin (2014: 85) menyatakan bahwa pembelajaran *discovery/inquiry learning* adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Lebih lanjut Wina dalam Aris Shoimin (2014: 85) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery/inquiry learning* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang yang dipertanyakan.

Berdasarkan pendapat ahli yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery/inquiry learning* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.

1. Langkah-langkah model pembelajaran *discovery/inquiry learning*
 - a. Membina suasana yang responsif diantara siswa.
 - b. Mengemukakan permasalahan untuk diinkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar dan sebagainya. Kemudian mengajukan pertanyaan kearah mencari, merumuskan, dan memperjelas permasalahan dari cerita dan gambar.

- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut.
 - d. Merumuskan hipotesis/perkiraan yang merupakan jawaban dari pernyataan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat setidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut. Guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
 - e. Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
 - f. Pengambilan kesimpulan dilakukan guru dan siswa, Piaget dalam Aris Shoimin (2014: 86)
2. Kelebihan model pembelajaran *discovery/inquiry learning*
 - a. Merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran dengan strategi ini dianggap lebih bermakna.
 - b. Dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
 - c. Merupakan model yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
 - d. Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.
 3. Kekurangan model pembelajaran *discovery/inquiry learning*
 - a. Pembelajaran dengan *discovery/inquiry learning*

- memerlukan kecerdasan siswa yang tinggi. Bila siswa kurang cerdas hasil pembelajarannya kurang efektif.
- b. Memerlukan perubahan kebiasaan cara belajar siswa yang menerima informasi dari guru apa adanya.
 - c. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator dan pembimbing siswa dalam belajar.
 - d. Karena dilakukan secara kelompok, kemungkinan ada anggota yang kurang aktif.
 - e. Pembelajaran inkuiri kurang cocok pada anak yang usianya terlalu muda misalkan SD.
 - f. Cara belajar siswa dalam metode ini menuntut bimbingan guru yang lebih baik.
 - g. Untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak akan sangat merepotkan guru.
 - h. Membutuhkan waktu yang lama dan hasilnya kurang efektif jika pembelajaran ini diterapkan pada situasi kelas yang kurang mendukung.
 - i. Pembelajaran akan kurang efektif jika guru tidak menguasai kelas.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*)

Kehidupan identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi dan demokratis.

Problem Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan Duch dalam Aris Shoimin (2014: 130). Finkle dan Torp dalam Aris Shoimin (2014: 130) menyatakan bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Dua definisi di atas mengandung arti bahwa PBL atau PBM merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari.

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow, Min Liu dalam Aris Shoimin (2014: 130) menjelaskan karakteristik dari PBM, yaitu:

1. *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitik beratkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2. *Authentic problems form the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3. *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya

sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4. *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5. *Teacher act as facilitators*

Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning*
 - 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, dan pemecahan masalah.
 - d. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta

menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.

- e. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

2. Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning*

- a. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- b. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- d. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- e. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
- f. Siswa memiliki kemampuan menilai kemampuan belajarnya sendiri.
- g. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dan kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- h. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

3. Kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning*

- a. PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi.

PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.

- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/ PJBL*)

Project Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan Pepkin dalam Aris Shoimin (2014: 135). Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *Project Based Learning* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan).

Menurut As'ari dalam Aris Shoimin (2014: 135) pembelajaran yang mampu melatih siswa berpikir tinggi adalah pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah. Ditambahkan pula bahwa suatu soal dapat dipakai sebagai sarana dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah. Jika dipenuhi 4 syarat:

1. Siswa belum tahu cara penyelesaian soal tersebut.
2. Materi prasyarat sudah diperoleh siswa.
3. Penyelesaian soal terjangkau oleh siswa.
4. Siswa berkehendak untuk memecahkan soal tersebut.

Untuk dapat memecahkan suatu masalah, seseorang memerlukan pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan yang ada kaitannya dengan masalah tersebut. Pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan itu harus diramu dan diolah secara kreatif dalam memecahkan masalah yang bersangkutan.

Berdasarkan beberapa definis yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran.

Menurut John Dewey, sebagaimana dikutip oleh Saiful Bahri Djamarah, belajar memecahkan masalah berlangsung sebagai berikut, “Individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga menemukan adanya semacam kesulitan, Djamarah, Saiful Bahri dalam Aris Shoimin (2014: 136). Model *Project Based Learning* adalah salah satu model mengajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Model ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.

1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PJBL*)
 - a. Masalah sudah ada dan materi diberikan.
 - b. Siswa diberi masalah sebagai pemecahan/diskusi, kerja kelompok.
 - c. Masalah tidak dicari (sebagaimana pada *Problem Based Learning* dari kehidupan mereka sehari-hari)
 - d. Siswa ditugaskan mengevaluasi (*evaluating*) dan bukan *grapping* seperti pada *problem based learning*
 - e. Siswa memberikan kesimpulan dari jawaban yang diberikan sebagai hasil akhir.
 - f. Penerapan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi sekaligus berlaku sebagai pengujian kebenaran pemecahan

tersebut untuk dapat sampai kepada kesimpulan.

2. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PJBL*)
 - a. Dapat membuat peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari-hari.
 - b. Dapat melatih dan membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil.
 - c. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif.
 - d. Peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya.
 - e. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
 - f. Berpikir dan bertindak kreatif.
 - g. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
 - h. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
 - i. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
 - j. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
 - k. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
3. Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PJBL*)
 - a. Memerlukan cukup banyak waktu.
 - b. Melibatkan lebih banyak orang.
 - c. Dapat mengubah kebiasaan siswa belajar dengan

mendengarkan dan menerima informasi dari guru.

- d. Dapat diterapkan secara langsung yaitu untuk memecahkan masalah.
- e. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini. Misal terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
- f. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.
- g. Kesulitan yang mungkin dihadapi.

BAB VIII

PENUTUP

Kesimpulan

Model Pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Istilah “model pembelajaran” berbeda dengan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Model pembelajaran meliputi suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Konsep model pembelajaran lahir dan berkembang dari pakar psikologi dengan pendekatan dalam setting eksperimen yang dilakukan. Model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh para guru sangat beragam. Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.

Model pembelajaran itu suatu perencanaan atau suatu pola yang di gunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan

perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain. Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu: Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai, pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa dan pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

Saran

Untuk menjadi guru yang profesional diperlukan model pembelajaran dalam proses mengajar supaya dapat mengembangkan *skill* dan memaksimalkan potensi sebagai guru juga menjadikan kualitas peserta didik menjadi lebih baik lagi. Bagi calon pendidik atau guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Dzaki, M, F. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*, (Online), (www.penelitiantindakankelas.blogspot.com/2009/03/pembelajaran-kooperatif-cooperative.html), diakses 10 Oktober 2019.
- Fanani, Achmad. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill)* di Sekolah Dasar Kelas V. Jurnal Pendidikan Dasar. P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-5801, 3-5.
- Hamdani, dkk. 2011, *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia, Bandung.
- Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Surabaya University Press.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Alfabeta: Bandung.
- Mulyono. 2011, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI). Malang.
- Mulyono. Enceng. H, (2008). *Model Tukar Belajar (Learning Exchange)*

- dalam Perspektif Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu Yogyakarta.
- Ruhimat toto, Rusman dkk. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rustaman, N., Dirdjosoemarto, S., Yudianto, S.A., Achmad, Y., Subekti, Rochintaniawati, D., & Nurjhani, M. (2003). *Common Text Book Strategi Belajar mengajar Biologi*. (Edisi Revisi). Bandung: JICA-IMSTEP-UPI.
- Ruswan. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Propesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, S. Arief, Rahardjo. R, Haryono Anung, Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Kota Depok: Penerbit Raja Grafindo Persada .
- Sekolah pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. (2014). *Model-model Pembelajaran Berbasis Nilai Islam*. Bandung: Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. 1994. *Cooperative learning. Second edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Tabany. Al. Badar. Ibnu. Trianto, (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik*

Integratif/TIK). Jakarta: Penerbit Prenadamedia Group.

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya : Bumi Aksara
Uno B, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

_____(2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

PROFIL PENULIS



Nurhadifah Amaliyah, S.Pd., M.Pd lahir di Bantaeng 10 Juli 1989. Riwayat Pendidikan Sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Bantaeng, SD Inpres Tapanjeng 1 Bantaeng, SMP Ummul Mukminin, SMA Ummul Mukminin, Lulusan di S1 Universitas Muhammadiyah Makassar jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), melanjutkan S2 ke Universitas Negeri Makassar jurusan IPS Ke SD an. Saat ini bekerja di Universitas Swasta yang berada di Makassar yaitu di Universitas Megarezky pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Email nurhadifah.amaliyah05@gmail.com



Waddi Fatimah, S.Pd., M.Pd ; lahir di Langnga Kab. Pinrang 01 April 1988, anak kelima dari enam bersaudara buah hati dari pasangan Bahtiar dan Dabbung. Pendidikan SD ditempuh di SD Negeri 51 Langnga Kec. Mattiro Sompe Kab. Pinrang lulus tahun 2000, kemudian melanjutkan pendidikan di SLTP Negeri 1 Mattiro Sompe lulus tahun 2003, melengkapi perjalanan pendidikan di SMA Negeri 1 Mattiro Sompe hibgga tahun 2007. Pada tahun yang sama penulis diterima di Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan pada Program Studi S1 PGSD dan lulus tahun 2011. Tahun 2012 penulis kembali melanjutkan pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar Program Studi Pendidikan IPS- Ke- SD- An lulus tahun 2014. Tahun 2014 menulis memulai karir hingga sekarang sebagai dosen tetap di Universitas Megarezky pada Program Studi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah

Dasar (PGSD). Pada tahun 2018 penulis telah menulis buku berjudul Pengantar Pendidikan dan buku ini digunakan pada Prodi PGSD.



Perawati Bte Abustang, S.Pd., M.Pd; lahir di Sabah Malaysia 02 Mei 1986, anak dari pasangan suami istri Andi Abustang dan Hajjah Nurjannah. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara.

Penulis memulai pendidikannya dari Sekolah Rendah Kebangsaan (SRK) Kelapa Sawit No. 5 Subis 2 Miri Sarawak (1998), MTs Al-Kafiyah Desa Cabbeng (2003), SMAN 1 Ajangale (2006), D2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar FIP UNM (2008), S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar FIP UNM (2011), dan Pascasarjana (S2) Universitas Negeri Makassar Program Studi Pendidikan IPS Ke- SD An (2014) mendapatkan predikat *cum laude*. Pengalaman dalam dunia pekerjaan di mulai sebagai pengajar (guru) di SDN 66 Sijelling Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. Memulai karir sebagai tenaga pengajar (dosen) di Universitas Megarezky pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2014 sampai sekarang. Selain sebagai tenaga pegajar, pada tahun 2015-2016 menjadi sekretaris Lembaga Penjaminan Mutu di STKIP Mega Rezky dan menjabat Ketua Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Mega Rezky pada tahun 2017- 2018. Pada tahun 2019 diberikan kepercayaan sebagai Sekertaris

Prodi PGSD.

Semenjak menjadi dosen, penulis sering mengikuti berbagai kegiatan ilmiah seperti seminar, workshop, lokakarya dan deseminasi yang terkait bidang ilmu serta telah menjadi Auditor Internal. Pada bidang penelitian penulis memiliki beberapa karya ilmiah yang sudah dipublikasikan dalam bentuk jurnal dan prosiding. Pada tahun 2018 bidang riset, penulis memenangkan Hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) oleh Kementrian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Selain kegiatan penelitian penulis juga melakukan pengabdian dengan beberapa mitra khususnya dalam bidang pendidikan di sekolah dasar guna pengembangan keilmuan dalam masyarakat. Penulis juga telah menulis buku yang berjudul Pengantar Pendidikan sebagai bahan ajar.

Selama menjadi mahasiswa sampai sekarang aktif di berbagai organisasi yaitu menjadi pengurus Nasional dalam bidang kerjasama di Perkumpulan Pengelola Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia (PPPPGSDI), anggota Asosiasi Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia (ADPGSDI), Pembina Racana Putri Gugus Depan STKIP Mega Rezky tahun 2015- sekarang, Wakil Bendahara Umum Kerukunan Alumni PGSD FIP UNM tahun 2016-2019, Pembina Organisasi Mahasiswa daerah Bone tahun 2017-2019, dan lain-lain

