

**DIKLAT PENINGKATAN KOMPETENSI  
PENGAWAS DALAM RANGKA PENJAMINAN  
MUTU PENDIDIKAN**



**PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF,  
INOVATIF, EFEKTIF DAN  
MENYENANGKAN (PAIKEM)**

Oleh

**Dr. Endang Mulyatiningsih**

**DIREKTORAT JENDRAL PENINGKATAN MUTU PENDIDIK  
DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**

**DI P4TK BISNIS DAN PARIWISATA  
Jl. Raya Parung Km 22-23 Bojongsari, Depok, Jawa Barat  
23-25 AGUSTUS 2010**

## **A. Perbedaan Model, Strategi, dan Metode Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, ada beberapa istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan situasi kegiatan belajar mengajar. Beberapa istilah yang penggunaannya sering tidak konsisten atau overlap adalah istilah model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Penggunaan masing-masing istilah perlu dipahami secara kontekstual, karena tidak jarang suatu istilah digunakan sebagai pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran. Batasan istilah tentang model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran dapat disimak pada paparan berikut ini.

### **1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus. Menurut Udin (1996) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, satu model pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode, teknik dan taktik pembelajaran sekaligus

### **2. Pendekatan atau Strategi Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran merupakan istilah yang melingkupi seluruh proses pembelajaran. Pendekatan dan strategi pembelajaran mempunyai makna yang sama untuk menjelaskan bagaimana proses seorang guru mengajar dan peserta didik belajar dalam mencapai tujuan. Penggunaan kedua istilah ini sering dipertukarkan. Burden (1998) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah sebuah metode untuk menyampaikan pelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Secara umum, pendekatan atau strategi pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu pendekatan/strategi yang berpusat pada peserta didik dan pendekatan yang

berpusat pada guru. Disisi lain, strategi pembelajaran juga dapat diklasifikasikan menjadi strategi pembelajaran klasikal, kelompok dan individu.

### **3. Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan guru untuk melaksanakan rencana yaitu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis. Jika strategi pembelajaran masih bersifat konseptual maka metode pembelajaran sudah bersifat praktis untuk diterapkan. Cakupan metode pembelajaran lebih kecil daripada strategi atau model pembelajaran.

### **4. Teknik Pembelajaran**

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara spesifik yang dilakukan seseorang dalam menerapkan suatu metode pembelajaran. Satu metode pembelajaran dapat menggunakan beberapa teknik pembelajaran. Satu teknik pembelajaran bersifat spesifik sehingga tidak cocok untuk diterapkan pada semua situasi pembelajaran. Sebagai contoh, metode bertanya dapat menggunakan teknik *focusing questions*, *promting questions* dan *probing question*

### **5. Taktik Pembelajaran**

Taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang bersifat individual. Taktik pembelajaran lebih mengarah pada usaha-usaha yang dilakukan guru agar proses pembelajaran berlangsung menarik dan hasil belajar dapat tercapai. Taktik pembelajaran yang digunakan guru berbeda-beda tergantung pada kemampuan masing-masing. Sebagai contoh, ada guru yang suka menggunakan humor untuk menarik perhatian siswa, ada pula yang suka memberi hadiah pada peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan, dan cara yang menarik untuk mengajar lainnya.

## **B. Model Pembelajaran PAIKEM**

PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Model pembelajaran ini

menggambarkan keseluruhan proses belajar mengajar yang berlangsung menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tersebut, tentu saja diperlukan ide-ide kreatif dan inovatif guru dalam memilih metode dan merancang strategi pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan aktif dan menyenangkan diharapkan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tidak efektif apabila tujuan belajar tidak tercapai dengan baik.

Konsep PAIKEM telah mengilhami penciptaan model-model pembelajaran yang lain. Banyak peneliti yang mengembangkan model-model pembelajaran baru dengan menggunakan singkatan yang mudah diingat orang seperti S-T-M, RANI, MATOA, dan lain-lain. Singkatan S-T-M merupakan kepanjangan dari Sains-Teknologi-Masyarakat; RANI kepanjangan dari Ramah, Terbuka dan Komunikatif; MATOA diambil dari buah Matoa yang merupakan kepanjangan dari Menyenangkan Atraktif Terukur Objektif dan Aktif.

Model pembelajaran PAIKEM bukan model pembelajaran baru. Sebelum PAIKEM muncul, model pembelajaran CBSA (cara belajar siswa aktif) telah lama populer di kalangan guru-guru. Inovasi pembelajaran terus menerus dilakukan dengan menambah sederetan model pembelajaran bernuansa baru seperti CTL (*Contextual Teaching Learning*), PBL (*Problem based Learning*), *Cooperatif Learning* dan sebagainya. Semua model pembelajaran tersebut mengarah pada pembelajaran yang tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat belajar (*teacher centered learning*) karena ada asumsi bahwa pembelajaran yang terlalu didominasi oleh guru dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreatif selama proses pembelajaran

Inti dari PAIKEM terletak pada kemampuan guru untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang inovatif. Strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi

pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam penerapan strategi pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Pengetahuan diperoleh peserta didik berdasarkan pengalamannya sendiri, bukan ditransfer pengetahuan dari guru.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi apabila hubungan interpersonal antara guru dan peserta didik berlangsung baik. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan. Dalam konsep PAIKEM, pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai karena peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar juga memiliki andil yang tinggi terhadap suasana senang belajar. Supaya motivasi belajar tetap tinggi, guru perlu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar yang telah dicapai atau tugas yang telah diselesaikan oleh peserta didik.

Model PAIKEM banyak menggunakan strategi pembelajaran CTL. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses pembelajaran CTL berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami. Tugas guru lebih banyak menyusun strategi dan mengelola kelas supaya peserta didik dapat menemukan pengetahuannya sendiri bukan berdasarkan informasi dari guru.

CTL melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*). Karakteristik Model Pembelajaran CTL adalah: (1) materi dipilih berdasarkan kebutuhan siswa; (2) peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran; (3) materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata/simulasinya; (4) materi dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik; (5) cenderung

mengintegrasikan beberapa bidang ilmu sesuai dengan tematiknya; (6) proses belajar berisi kegiatan untuk menemukan, menggali informasi, berdiskusi, berpikir kritis, mengerjakan proyek dan pemecahan masalah (melalui kerja kelompok); (6) pembelajaran terjadi di berbagai tempat, sesuai dengan konteksnya; (7) hasil belajar diukur melalui penerapan penilaian autentik.

Model PAIKEM menuntut guru untuk kreatif menggunakan berbagai metode, alat, media pembelajaran dan sumber belajar. Supaya guru memiliki wawasan luas tentang metode pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, berikut ini diberikan contoh-contoh metode pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

### **C. Metode-metode Pembelajaran Kontekstual**

#### **1. Investigasi (Investigation)**

Metode investigasi dapat dilaksanakan secara kelompok atau individu. Metode ini dilakukan dengan cara melibatkan peserta didik dalam kegiatan investigasi (penelitian/penyelidikan). Kegiatan peserta didik dimulai dari membuat perencanaan, menentukan topik dan cara melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan topik. Layaknya sebuah penelitian, maka sebelum peserta didik terjun untuk mengadakan investigasi maka diperlukan rancangan: (1) apa saja yang akan diinvestigasi; (2) bagaimana cara melakukan investigasi; (3) alat apa yang digunakan untuk menginvestigasi; (4) bagaimana cara melaporkan hasil investigasi.

Metode investigasi melatih kemampuan menulis laporan, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan kerja kelompok. Melalui kegiatan investigasi tersebut, peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif. Supaya kegiatan investigasi berlangsung menyenangkan, maka guru perlu memfasilitasi topik investigasi yang menarik.

Pelaksanaan metode investigasi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik dengan karakteristik yang

heterogen. Pembagian kelompok dapat berdasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu.

- 2) Kelompok memilih topik yang ingin dipelajari,
- 3) Kelompok menyusun rencana investigasi yang berisi waktu, tempat, strategi investigasi, alat investigasi, dsb
- 4) Kelompok melakukan investigasi mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih,
- 5) Kelompok menulis laporan investigasi
- 6) Kelompok menyiapkan dan menyajikan laporan investigasi di depan kelas.

Contoh ide penerapan metode investigasi:

- 1) Belajar Kewirausahaan di industri kecil misalnya mempelajari sejarah perkembangan industri, pengadaan bahan baku, proses produksi dan pemasaran
- 2) Belajar Biologi di lingkungan sekolah (kebun) untuk mengamati perkembangbiakan tumbuhan, mengamati kehidupan serangga, mengklasifikasikan jenis tumbuhan dan bebatuan, dsb.
- 3) Belajar Bahan Pangan di supermaret, hal-hal yang diselidiki misalnya: jenis dan nama sayuran, buah, bumbu, rempah-rempah yang masih asing; mengidentifikasi jenis-jenis mie dan pasta; mengidentifikasi jenis-jenis ikan, dsb.

## **2. Inquiry (Penemuan)**

Metode *inquiry* adalah metode yang melibatkan peserta didik dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis. Guru membimbing peserta didik untuk menemukan pengertian baru, praktek keterampilan, dan memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri. Dalam metode *inquiry*, peserta didik belajar secara aktif dan kreatif untuk mencari pengetahuan.

Langkah *inquiry* mengacu pada model berpikir reflektif dari John Dewey's (1990). Tahap-tahap *inquiry* yang dilakukan peserta didik meliputi: (1) mengidentifikasi masalah; (b) merumuskan hipotesis; (c)

mengumpulkan data; (d) menganalisis dan menginterpretasikan data untuk menguji hipotesis; (e) menarik kesimpulan. Langkah-langkah pembelajaran inquiry yang dilakukan guru yaitu:

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran
- 2) Membagi petunjuk inquiry atau petunjuk praktikum
- 3) Menugaskan peserta didik untuk melaksanakan inquiry
- 4) Memantau pelaksanaan inquiry
- 5) Menyimpulkan hasil inquiry bersama-sama

Contoh materi pelajaran yang bisa dilakukan dengan metode *inquiry* misalnya:

- 1) Perubahan wujud benda pada benda-benda di sekitar rumah misalnya: lilin dipanaskan, es dicairkan, air dipanaskan, semen dicairkan, dsb. Peserta didik disuruh mengamati perubahan yang terjadi pada benda-benda tersebut
- 2) Gaya dan Gerak (IPA) melalui pengamatan pada alat mainan anak seperti ketapel, panah-panahan, mobil-mobilan, layang-layang, plastisin, dll. Peserta didik disuruh membedakan gaya tarikan, dorongan dan gaya yang merubah gerak.
- 3) Zat Cair, mengamati zat cair (air, minyak wangi, minyak goreng, oli, solar, sabun cair, dsb). Kegiatan belajar yang bisa dilakukan antara lain: menghitung massa jenis zat cair, membandingkan kekentalan zat cair, menguji hukum Archimedes, membandingkan gejala kapileritas dari berbagai zat cair, dsb.

### 3. *Discovery learning*.

*Discovery learning* merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru. Pada *discovery*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan



sendiri. Bruner (1996) menyarankan agar peserta didik belajar melalui keterlibatannya secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambah pengalaman dan mengarah pada kegiatan eksperimen.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *discovery* mirip dengan *inquiry*. Perbedaan terletak pada peran guru. Dalam metode *discovery* guru dan peserta didik sama-sama aktif. *Discovery* sering diterapkan percobaan sains di laboratorium yang masih membutuhkan bantuan guru. Langkah-langkah pembelajaran *discovery* yang dilakukan guru adalah:

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran
- 2) Membagi petunjuk praktikum/eksperimen
- 3) Peserta didik melaksanakan eksperimen di bawah pengawasan guru
- 4) Guru menunjukkan gejala yang diamati
- 5) Peserta didik menyimpulkan hasil eksperimen

Contoh materi yang dapat dipelajari dengan menggunakan metode *discovery* antara lain:

- 1) Magnet, peserta didik mengamati benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet, guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan tentang sifat-sifat magnet.
- 2) Analisis kandungan gizi pada bahan makanan.
- 3) Praktik perubahan energi (kimia→panas→gerak) dan (kimia → panas → bunyi)
- 4) Praktik Sistem Tata Udara (AC)
- 5) Praktikum sumber energi listrik dari dinamo sepeda

#### 4. **Pembelajaran Berbasis Masalah** (*Problem Based Instruction*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog. Metode ini tepat digunakan pada kelas yang kreatif, peserta didik yang berpotensi akademik tinggi namun kurang cocok

diterapkan pada peserta didik yang perlu bimbingan tutorial. Metode ini sangat potensial untuk mengembangkan kemandirian peserta didik melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan siswa.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kemudian memberi tugas atau masalah untuk dipecahkan.
- 2) Guru menjelaskan logistik yang dibutuhkan, prosedur yang harus dilakukan dan memotivasi peserta didik supaya terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 3) Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.)
- 4) Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, bereksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, dan merumuskan hipotesis.
- 5) Guru membantu peserta didik dalam menyiapkan laporan hasil pemecahan masalah yang menjadi tugasnya.
- 6) Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau mengevaluasi proses-proses penyelidikan yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah.

Contoh tugas-tugas yang dapat diselesaikan melalui pembelajaran berbasis masalah.

- 1) Mempelajari fenomena alam terjadinya pemanasan global, pencemaran air, dan polusi udara
- 2) Mempelajari fenomena terjadinya gerhana bulan dan matahari
- 3) Mempelajari fenomena terjadinya kenakalan (patologi sosial) pada remaja

## **5. Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving)**

Metode *problem solving* sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara

bersama-sama. Di dalam *problem solving*, peserta didik belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalahnya. Tugas guru dalam metode *problem solving* adalah memberikan kasus atau masalah kepada peserta didik untuk dipecahkan. Kegiatan peserta didik dalam *problem solving* dilakukan melalui prosedur: (1) identifikasi penyebab masalah; (2) pengkajian teori untuk mengatasi masalah atau menemukan solusi; (3) pengambilan keputusan dalam mengatasi masalah berdasarkan teori yang telah dikaji.

Langkah-langkah pembelajaran *problem solving* dapat dirancang sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- 2) Guru memberikan kasus-kasus yang perlu dicari solusinya
- 3) Guru menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar
- 4) Peserta didik mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan kasus yang diberikan guru
- 5) Peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan kasus
- 6) Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan guru.

Kasus-kasus yang dapat diberikan melalui metode *problem solving* misalnya:

- 1) Mengapa orang berbadan gemuk dan kurus? Kasus ini bertujuan untuk mempelajari angka kecukupan energi (AKE) individu menurut kelompok usia.
- 2) Mengapa sehabis makan, orang sering mengantuk dan menguap? Kasus ini digunakan untuk mempelajari sistem metabolisme dalam tubuh manusia.
- 3) Mengapa makanan kering, manis dan asin menjadi lebih awet? Kasus ini digunakan untuk mempelajari bahan-bahan pengawet makanan alami.

## 6. Mind Mapping

*Mind mapping* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan melatih kemampuan menyajikan isi (*content*) materi pelajaran

dengan pemetaan pikiran (*mind mapping*). *Mind map* dikembangkan oleh Tony Buzan (2002) sejak akhir tahun 1960-an sebagai cara untuk mendorong peserta didik mencatat hanya dengan menggunakan kata kunci dan gambar. Iwan Sugiarto (2004: 75) mengemukakan “pemetaan pikiran (*mind mapping*) adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya”. Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Hasil *mind mapping* berupa *mind map*. *Mind map* adalah suatu diagram yang digunakan untuk merepresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas, ataupun suatu yang lainnya yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama.

Langkah-langkah *mind mapping*:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
  - 2) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa. Permasalahan sebaiknya dipilih yang mempunyai banyak alternatif jawaban
  - 3) Peserta didik mengidentifikasi alternatif jawaban dalam bentuk peta pikiran atau diagram.
  - 4) Beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan ide pemetaan konsep berpikirnya.
  - 5) Dari data hasil diskusi, peserta didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberi peta konsep yang telah disediakan sebagai pembanding
- Pembelajaran peta konsep dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran kelompok maupun individu. Mata pelajaran yang berpotensi untuk menggunakan metode *mind mapping* adalah mata pelajaran yang banyak membutuhkan pemahaman konsep. Contoh-contoh topik yang dapat dibuat *mind mapping* misalnya:

- 1) Penyebab banjir dan upaya mengatasinya
- 2) Faktor-faktor yang membentuk sikap dan karakter manusia

- 3) Rumus-rumus kimia yang terdapat pada bahan makanan
- 4) Proses terjadinya hujan, dsb

## 7. Metode Role Playing

Metode *role playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, peserta didik lain yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum pesan tersembunyi dan mengevaluasi permainan peran.

Permainan peran digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu sosial. *Role playing* digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan di kelas dengan persiapan yang terbatas. Bermain peran sangat potensial untuk mengekspresikan perasaan, mengembangkan pemahaman terhadap perasaan dan perspektif orang lain, dan mendemonstrasikan kreativitas dan imajinasi dengan memerankan sebagai tokoh hidup.

Langkah-langkah pembelajaran

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru memberikan skenario untuk dipelajari
- 3) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario
- 4) Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran di depan peserta didik lainnya
- 5) Peserta didik yang tidak bermain peran bertugas mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh
- 6) Peserta didik merefleksikan kegiatan bersama-sama.

Contoh mata pelajaran dan materi yang dapat menggunakan metode permainan peran ini adalah:

- 1) Permainan peran tamu dan pelayan pada mata pelajaran Tata Hidang
- 2) Percakapan dalam bahasa asing (memperagakan cara berkomunikasi yang baik dengan menggunakan bahasa asing)
- 3) Permainan peran si kaya dan pengemis untuk membangkitkan empati peserta didik
- 4) Permainan peran penjual dan pembeli untuk melatih keterampilan menjadi seller dan konsumen yang baik
- 5) Permainan pertolongan pertama pada kecelakaan (PPPK) untuk melatih peserta didik menangani kasus-kasus kecelakaan dalam kegiatan PMR (Palang Merah Remaja)

## **8. Simulasi**

Simulasi merupakan latihan menempatkan peserta didik pada model situasi yang mencerminkan kehidupan nyata. Simulasi menuntut peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi. Simulasi dapat membantu peserta didik untuk memahami faktor-faktor penting dalam kehidupan nyata, apa yang harus dimiliki dan bagaimana cara memiliki agar bisa menjalankan kehidupan (tugas, pekerjaan) pada lingkungan nyata.

Metode pembelajaran simulasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Sajikan topik, prinsip simulasi dan prosedur umum yang harus diikuti
- 2) Susun skenario dan demonstrasikan beberapa poin penting yang harus dilakukan peserta didik dalam mensimulasikan pekerjaan, atau tugas
- 3) Atur tokoh yang akan mensimulasikan kegiatan, pekerjaan, atau tugas
- 4) Lakukan proses simulasi dan pantau terus menerus, betulkan prosedur, prinsip yang belum mencapai standar kerja.
- 5) Refleksikan kegiatan simulasi bersama-sama baik dari peserta didik yang melakukan simulasi, peserta didik yang hanya melihat simulasi dan guru

Contoh mata pelajaran dan materi yang sering menggunakan metode simulasi antara lain:

- 1) Simulasi pramugari dalam mengajarkan cara-cara menyelamatkan diri
- 2) Mitigasi bencana alam gempa, gunung meletus, banjir, dsb.
- 3) Simulasi mengatasi kebakaran karena gas elpigi, kompor minyak, arus listrik, dsb.
- 4) Simulasi mengendalikan pesawat udara bagi calon pilot

#### **D. Metode Pembelajaran Aktif Konvensional**

##### **1. Ceramah (*lectures*) dan bertanya (*questions*)**

Metode ceramah dan bertanya menjadi dasar dari semua metode pembelajaran lainnya. Metode ceramah dan bertanya merupakan strategi dimana guru memberi presentasi lisan dan peserta didik dituntut menanggapi atau mencatat penjelasan guru. Supaya lebih hidup, metode ceramah dapat diselingi dengan tanya jawab. Ceramah digunakan untuk menjelaskan informasi dalam waktu singkat atau untuk mengawali dan menjelaskan tugas belajar. Rosenshine dan Stevens (1986) menjelaskan beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam penerapan metode ceramah yaitu: (1) tujuan dan inti pelajaran dinyatakan secara jelas; (2) presentasi dilakukan setahap demi setahap; (3) menggunakan prosedur khusus dan kongkrit; (3) mengecek pemahaman siswa.

**Questions** digunakan apabila guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah. Meskipun metode ini sederhana, tetapi ada beberapa tipe-tipe pertanyaan yang perlu diketahui antara lain: pertanyaan terfokus (*focusing question*) yaitu pertanyaan yang hanya digunakan untuk mengetahui perhatian atau pemahaman peserta didik pada topik yang dipelajari. *Prompting questions* yaitu pertanyaan yang menggunakan isyarat (*hint*) dan petunjuk (*clues*) sebagai alat peserta didik dalam mengingat jawaban atau membantu peserta didik menjawab pertanyaan dengan menyebutkan huruf atau kata awalnya. Contoh: Siapa nama pengarang roman “Siti Nurbaya?” guru memancing jawaban peserta didik dengan mengucap huruf Mmm.... (Marah Rusli).

*Probing questions* yaitu pertanyaan yang digunakan untuk mencari klarifikasi dan mengarahkan peserta didik agar menjawab pertanyaan lebih lengkap lagi.

## **2. Resitasi (recitation)**

Resitasi digunakan untuk mendiagnosis kemajuan belajar siswa. Resitasi menggunakan pola: guru bertanya, peserta didik merespon dan guru memberi reaksi. Gage dan Berliner (1998) mencatat bahwa secara umum resitasi digunakan dalam review, pengantar materi baru, mengecek jawaban, praktek dan mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan ide-idenya.

## **3. Praktik dan latihan (practice and drills)**

Praktik dilakukan setelah materi dipelajari dan sebaiknya dilakukan di luar jam belajar atau setelah guru melakukan demonstrasi. Drill digunakan ketika peserta didik disuruh mengulang informasi pada topik-topik khusus sampai peserta didik dapat menguasai topik yang diajarkan. Praktik dan latihan melibatkan pengulangan (*repetition*) untuk membantu peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik dan mudah mengingat kembali informasi yang sudah disampaikan pada saat diperlukan.

## **E. Metode Diskusi**

Metode diskusi secara umum menunjukkan kegiatan belajar mengajar yang tidak berpusat pada guru dan peran guru dalam pembelajaran tidak eksplisit. Pencapaian kompetensi pada mata pelajaran teori sering menggunakan metode diskusi supaya peserta didik aktif dan memperoleh pengetahuan berdasarkan hasil temuannya sendiri. Beberapa metode diskusi yang memberi peluang untuk menciptakan suasana aktif dan menyenangkan antara lain.

### **1. Panel dan debat**

Panel, simposium, *task force* dan debat melibatkan sekelompok peserta didik untuk menjadi informan tentang topik khusus, dan peserta didik menyampaikan informasi tersebut secara interaktif dalam diskusi. Masing-masing kelompok memiliki karakteristik yang unik. Panel dan debat



dirancang untuk membantu memahami sejumlah titik pandang yang berhubungan dengan topik atau isu-isu. Panel dilakukan dalam setting formal yang melibatkan empat sampai enam partisipan (panelis) dengan topik yang berbeda-beda di depan pendengar/siswa. Masing-masing partisipan membuat pernyataan terbuka. Simposium mirip dengan diskusi panel tetapi lebih banyak melibatkan penyajian informasi formal oleh masing-masing anggota panel. *Task force* serupa dengan panel, tetapi topik yang dibahas telah diteliti sebelum disajikan. **Debat** merupakan diskusi formal oleh dua tim pembicara yang berbeda pandangan. Panel dan debat diarahkan dapat dimanfaatkan oleh seluruh kelas melalui sesi tanya jawab untuk melengkapi informasi yang belum dikuasainya.

Metode debat sangat potensial untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Materi ajar dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, yang mengambil posisi pro dan kontra. Selanjutnya kelompok pro dan kontra melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan. Guru mengevaluasi setiap peserta didik tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif peserta didik terlibat dalam prosedur debat. Dalam pembelajaran dengan metode ini peserta didik juga belajar keterampilan sosial seperti peran pencatat (*recorder*), pembuat kesimpulan (*summarizer*), pengatur materi (*material manager*), atau moderator. Guru berperan sebagai pemonitor proses belajar.

#### **Langkah-langkah debat:**

- 1) Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra
- 2) Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok diatas
- 3) Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara dan saat itu pula ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik bisa mengemukakan pendapatnya.

- 4) Sementara peserta didik menyampaikan gagasannya, guru menulis inti/ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis. Sampai sejumlah ide yang diharapkan guru terpenuhi
- 5) Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap
- 6) Guru mengajak peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai berdasarkan data yang tercatat di papan tulis.

Debat sering digunakan untuk mendalami masalah sosial, politik, hukum, dan agama. Masalah yang diangkat untuk debat sebaiknya dipilih masalah yang sedang aktual. Contoh materi pelajaran yang dapat menggunakan metode debat:

- 1) Agama: Pro dan kontra kawin siri, poligami, perceraian, nikah usia dini, dsb
- 2) Kebijakan: Pro dan kontra kebijakan *bill out* Bank Century, Badan Hukum Pendidikan, Sekolah Bertaraf Internasional, dsb.
- 3) Sosiologi: Pro dan kontra masalah tenaga kerja, pembangunan pemukiman, bantuan rakyat miskin, dsb

## 2. Jigsaw

Jigsaw merupakan metode diskusi kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam anggota. Materi pelajaran dibagi menjadi beberapa subtopik dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk memahami satu subtopik. Anggota tim dari kelompok lain yang telah mempelajari subtopik yang sama bertemu dalam "kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan subtopik mereka. Selanjutnya, setelah berdiskusi dalam kelompok ahli, peserta didik kembali ke kelompok yang semula untuk mengajarkan atau menyampaikan subtopik kepada anggota kelompoknya sendiri. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa, sehingga seluruh peserta didik dapat menguasai seluruh materi yang ditugaskan oleh guru.

### **Langkah-langkah Jigsaw:**

- 1) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok/tim
- 2) Setiap anggota kelompok diberi tugas mempelajari materi yang berbeda

- 3) Anggota yang telah mempelajari bagian/sub bab bertemu dengan anggota dari kelompok lain yang mempelajari bagian/sub bab yang sama untuk membentuk kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab yang mereka pelajari
- 4) Setelah selesai diskusi dengan tim ahli, tiap anggota tim ahli kembali ke kelompok asalnya masing-masing dan menyampaikan hasil diskusinya secara bergantian sampai semua anggota kelompok menguasai semua materi yang didiskusikan.
- 5) Guru memberi evaluasi hasil belajar kelompok tersebut

#### **F. Cooperative learning.**

*Cooperative learning* dilakukan dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok atau tim. Setiap kelompok/tim terdiri dari beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda. Guru memberi tugas atau permasalahan untuk dikerjakan atau dipecahkan oleh masing-masing kelompok/tim. Satu kelompok memiliki empat sampai enam anggota. Johnson & Johnson (1994) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki lima elemen dasar yaitu: (1) *positive interdependence* – yaitu peserta didik harus mengisi tanggung jawab belajarnya sendiri dan saling membantu dengan anggota lain dalam kelompoknya; (2) *face to face interaction* yaitu peserta didik memiliki kewajiban untuk menjelaskan apa yang dipelajari kepada peserta didik lain yang menjadi anggota kelompoknya; (3) *individual accountability* yaitu masing-masing peserta didik harus menguasai apa yang menjadi tugas dirinya di dalam kelompok; (4) *social skill* yaitu masing-masing anggota harus mampu berkomunikasi secara efektif, menjaga rasa hormat dengan sesama anggota dan bekerja bersama untuk menyelesaikan konflik; (5) *group processing*, kelompok harus dapat menilai dan melihat bagaimana tim mereka telah bekerjasama dan memikirkan bagaimana agar dapat memperbaikinya.

Ada beberapa teknik *cooperative learning* yang akan dijelaskan disini, empat teknik yang pertama di antaranya dikembangkan oleh Robert Slavin (1991).

## 1. Student Teams – Achievement Devisions (STAD)

Student Team-Achievement Devison (STAD) strategi pembelajaran kooperatif yang memadukan penggunaan metode ceramah, questioning dan diskusi. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok tim dan tempat duduk ditata sedemikian rupa sehingga satu kelompok peserta didik dapat duduk berdekatan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyajian materi pelajaran oleh guru. Setelah penyajian materi selesai, kelompok/tim mendiskusikan materi yang diajarkan guru untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok/tim sudah dapat menguasai materi pelajaran yang diajarkan guru. Apabila ada anggota kelompok yang belum memahami, maka anggota kelompok yang lain berusaha untuk membantunya sampai semua anggota benar-benar menguasai materi yang diajarkan guru. Setelah semua kelompok menyatakan siap diuji, guru kemudian memberi soal ujian kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab soal, anggota kelompok tidak boleh saling membantu. Nilai ujian dihitung berdasarkan jumlah nilai semua anggota kelompok.

### **Langkah-langkah STAD:**

- 1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang peserta didik yang memiliki kemampuan beragam.
- 2) Guru menyajikan pelajaran, dan peserta didik menyimak
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang tahu menjelaskan kepada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu memahami.
- 4) Guru memberi soal kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab soal, sesama anggota kelompok tidak boleh saling membantu.
- 5) Guru memberi nilai kelompok berdasarkan dari jumlah nilai yang berhasil diperoleh seluruh anggota kelompok.
- 6) Guru mengevaluasi kegiatan belajar mengajar dan menyimpulkan materi pembelajaran

STAD dapat digunakan pada hampir semua mata pelajaran. Metode STAD mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan berkompetisi dengan kelompok lainnya. Contoh materi pelajaran yang menggunakan metode STAD antara lain:

- 1) Sumber dan fungsi-fungsi zat gizi bagi tubuh.
- 2) Sejarah perang Diponegoro, diikuti dengan soal ujian tokoh-tokoh pahlawan, kronologis kejadian dan hasil akhir yang dicapai sesudah perang selesai.

## **2. Team-Game-Tournament (TGT)**

Metode TGT memiliki tipe yang hampir sama dengan STAD. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Langkah-langkah TGT yaitu:

### **1) Penyajian Kelas**

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan tanya jawab.

### **2) Pembentukan Kelompok (team)**

Satu kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk belajar bersama supaya semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat game dan turnamen mingguan.

### **3) Game**

Guru menyiapkan pertanyaan (game) untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Peserta didik memilih nomor game dan mencoba menjawab pertanyaan

yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor, kemudian skor tersebut dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

#### 4) Turnamen

Turnamen dilakukan seminggu sekali atau setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Peserta didik melakukan permainan (game) akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki kesamaan tugas/materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh tiga peserta didik yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda (peserta didik yang pandai berkompetisi dengan peserta didik pandai dari kelompok lainnya, demikian pula peserta didik yang kurang pandai juga berkompetisi dengan peserta didik yang kurang pandai dari kelompok lain). Dengan cara demikian, setiap peserta didik memiliki peluang sukses sesuai dengan tingkat kemampuannya. Akuntabilitas individu dijaga selama kompetisi supaya sesama anggota tim tidak saling membantu.

#### 5) Team recognize

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan atau sertifikat. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin/skor yang berhasil diraihinya.

### **3. Team Accelerated Instruction (TAI)**

TAI merupakan kombinasi antara pembelajaran individual dan kelompok. Peserta didik belajar dalam tim yang heterogen sama seperti metode belajar tim yang lain tetapi peserta didik juga mempelajari materi akademik sendiri. Masing-masing anggota tim saling mengecek pekerjaan temannya. Skor tim berbasis pada skor rerata jumlah unit yang dapat diselesaikan per minggu oleh anggota tim dan keakuratan unit tugas yang telah diselesaikan. Tim yang telah menyelesaikan satu tugas dapat

mengambil tugas berikutnya. Waktu yang diperlukan untuk belajar dan menyelesaikan tugas antara tim yang satu dengan tim lainnya tidak sama. Tim dapat memperoleh skor tinggi apabila dapat menyelesaikan materi yang lebih cepat dan lebih berkualitas dari tim lainnya. Metode ini sebaiknya dilengkapi dengan teknik pemberian *reward* dan *punishment* supaya motivasi belajar peserta didik terjaga dengan baik.

Langkah-langkah TAI

- 1) Guru menyusun materi semester dalam tugas-tugas mingguan
- 2) Guru memberikan pengarahan pada awal semester tentang hasil belajar yang dapat dicapai melalui tugas mingguan
- 3) Tim mengambil tugas mingguan, tim yang sudah dapat menyelesaikan tugas dapat mengambil tugas berikutnya
- 4) Tim mengumpulkan tugas paling cepat, banyak dan berkualitas akan mendapat skor yang tinggi dan mengakhiri kegiatan belajar waktu untuk belajar masih tersisa.

#### **4. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)**

CIRC merupakan metode yang komprehensif untuk pembelajaran membaca dan menulis paper. Metode ini mengatur supaya peserta didik belajar atau bekerja dengan cara berpasangan. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dan diberi tugas membaca secara terpisah, kemudian masing-masing anggota kelompok mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dibaca. Ketika satu kelompok sedang menyajikan paper hasil membacanya, maka kelompok lain bertugas sebagai pendengar. Kelompok pendengar bertugas untuk menyimak, membuat prediksi akhir cerita, menanggapi cerita, dan melengkapi bagian yang masih kurang, dsb.

**Langkah-langkah (CIRC):**

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok untuk berpasangan
- 2) Guru membagikan wacana/materi kepada tiap kelompok untuk dibaca dan membuat ringkasan

- 3) Guru menetapkan kelompok yang berperan sebagai penyaji dan kelompok yang berperan sebagai pendengar
- 4) Kelompok penyaji membacakan ringkasan bacaan selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasan. Sementara itu, kelompok pendengar: (a) menyimak/ mengoreksi/ menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap; (b) membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- 5) Kelompok bertukar peran yaitu kelompok yang semula sebagai penyaji menjadi pendengar dan kelompok pendengar menjadi penyaji.
- 6) Menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama

## **5. Learning Together**

*Learning together* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik yang berbeda tingkat kemampuan dalam satu organisasi (Johnson and Johnson, 1994). Masing-masing tim diberi tugas atau proyek untuk diselesaikan bersama. Masing-masing anggota tim mengambil bagian bagian proyek yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Tujuan yang diharapkan dari pembelajaran ini adalah peserta didik diberi kesempatan maksimal untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam sebuah proyek. Masing-masing tim bertanggung jawab untuk mengumpulkan materi dan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau proyeknya. Penilaian akhir berdasarkan atas kualitas kinerja tim. Masing-masing peserta didik dalam tim memperoleh nilai yang sama. Tim harus berusaha supaya anggota tim memiliki kontribusi pada kesuksesan timnya.

Langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Guru memberi proyek untuk dikerjakan bersama oleh tiap-tiap kelompok
- 2) Kelompok membagi tugas kepada semua anggota sesuai dengan kemampuan yang dimiliki



- 3) Masing-masing anggota kelompok bekerja sesuai dengan tanggungjawabnya untuk mencapai tujuan bersama sehingga apabila ada anggota yang kesulitan, maka anggota lain wajib membantu.
- 4) Nilai diperoleh berdasarkan hasil kerja kelompok

Contoh proyek yang yang dapat memfasilitasi learning together misalnya:

- 1) Praktik membuka usaha jasa salon: setiap anggota memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda misalnya ada yang bertugas menggunting rambut, mengeramas dan mengeringkan rambut, mencari pelanggan, menyiapkan dan membersihkan alat-alat, dsb.
- 2) Proyek menyiapkan hidangan pesta: masing-masing anggota ada yang bertugas belanja, memasak, menghias ruangan, menata hidangan, dan melayani tamu.
- 3) Menulis karya ilmiah: masing-masing anggota kelompok ada yang bertugas mencari referensi, mengumpulkan data, mengolah data dan menyusun laporan karya ilmiah.

## **6. Numbered Heads Together**

*Numbered Heads Together* merupakan metode pembelajaran diskusi kelompok yang dilakukan dengan cara memberi nomor kepada semua peserta didik dan kuis/tugas untuk didiskusikan jawaban atau pemecahan yang benar di dalam kelompoknya. Kelompok memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya. Guru memanggil nomor secara acak untuk melaporkan hasil diskusinya di depan kelas. Peserta didik dari kelompok lain memberi tanggapan kepada peserta didik yang sedang melaporkan. Setelah satu peserta didik selesai melapor kemudian dilanjutkan dengan nomor peserta didik dari kelompok yang lain.

### **Langkah-langkah :**

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap anggota kelompok mendapat nomor
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya

- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
- 4) Guru memanggil salah satu nomor peserta didik secara acak untuk melaporkan hasil kerjasama mereka
- 5) Peserta didik lain memberi tanggapan kepada peserta didik yang sedang melapor
- 6) Guru menunjuk nomor yang lain secara bergantian

#### **7. Make - A Match (Mencari Pasangan)**

Metode pembelajaran *make a match* merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Guru membuat dua kotak undian, kotak pertama berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Peserta didik yang mendapat soal mencari peserta didik yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

#### **Langkah-langkah Make - a Match:**

- 1) Guru menyiapkan dua kotak kartu, satu kotak kartu soal dan satu kotak kartu jawaban
- 2) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu
- 3) Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal maupun jawaban)
- 5) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditetapkan diberi poin
- 6) Setelah satu babak, kotak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya

#### **8. Think Pair And Share**

Metode *think pair and share* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara sharing pendapat antar siswa. Metode ini dapat

digunakan sebagai umpan balik materi yang diajarkan guru. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran seperti biasa. Guru kemudian menyuruh dua orang peserta didik untuk duduk berpasangan dan saling berdiskusi membahas materi yang disampaikan guru. Pasangan peserta didik saling mengoreksi kesalahan masing-masing dan menjelaskan hasil diskusinya di kelas. Guru menambah materi yang belum dikuasai peserta didik berdasarkan penyajian hasil diskusi.

#### **Langkah-langkah Think Pair And Share:**

- 1) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Peserta didik diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru
- 3) Peserta didik diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing
- 4) Guru memimpin pleno diskusi kecil, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
- 5) Berawal dari kegiatan tersebut, pembicaraan diarahkan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan siswa

#### **9. Peer tutoring**

Istilah *peer tutoring* mengandung makna yang sama dengan tutor teman sejawat atau *peer teaching*. Silberman (2006) dalam Iva (2009) menjelaskan bahwa *peer-teaching* merupakan salah satu pendekatan mengajar yang menuntut seorang peserta didik mampu mengajar pada peserta didik lainnya. Dengan pendekatan *peer-teaching* siswa dituntut untuk aktif berdiskusi dengan sesama temannya atau mengerjakan tugas-tugas kelompok yang diberikan oleh guru, baik tugas itu dikerjakan di rumah maupun di sekolah.

Boud, Cohen and Sampson's (2001) menjelaskan bahwa apabila *peer teaching* menjadi bagian dari proses pembelajaran di sekolah, peserta didik yang menjadi guru dapat menunjukkan berbagai macam peran seperti: *pure teacher, mediator, work partner, coach*, atau *role model*. Peserta didik yang berperan sebagai guru dapat menunjukkan hanya satu peran atau beberapa

peran sekaligus tergantung pada tanggungjawab yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang berperan sebagai guru (*pure teacher*) dapat dilibatkan dalam penyusunan dan penyampaian informasi dan keterampilan, memberi umpan balik dan evaluasi kepada peserta didik lain yang menjadi bimbingannya. Apabila peserta didik yang berperan sebagai guru kurang memiliki otonomi atau kekuasaan di kelompoknya, guru sejawat (*peer tutor*) tersebut dinamakan *mediator*. *Peer tutor* berperan sebagai asisten guru apabila selain mengajar temannya sendiri, dia juga mendapat tugas administrasi seperti mengecek apakah tugas sudah lengkap, tugas apa saja yang masih kurang, menyiapkan *jobsheet*, menyiapkan blangko nilai, dll. *Peer tutor* dapat berperan sebagai partner kerja (*work partner*), apabila dilibatkan dalam pekerjaan proyek guru dan diberi wewenang untuk mengontrol dan memberi bantuan kepada peserta didik lain supaya hasil kerja memenuhi standar kerja yang ditetapkan pada proyeknya. *Peer tutor* dapat berperan sebagai *coaches*, apabila dia bekerja secara kooperatif dengan cara memberi dorongan kepada peserta didik lain untuk mengumpulkan tugas, memberi umpan balik secara informal, menulis tugas yang harus dikerjakan, dll. *Peer tutor* dapat berperan sebagai model, apabila dalam proses pembelajaran dia disuruh mendemonstrasikan keterampilan-keterampilan yang dimilikinya di hadapan peserta didik yang lain, atau sebagai contoh dalam mengerjakan atau menjawab soal ujian, misalnya ujian praktik.

*Peer teaching* merupakan strategi pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran orang dewasa (*andragogy*) dan *self-direction*. Menurut Jarvis (2001), *peer teaching is a learner-centered activity because members of educational communities plan and facilitate learning opportunities for each other. There is the expectation of reciprocity, e.g., peers will plan and facilitate courses of study and be able to learn from the planning and facilitation of other members of the community*. Artinya, *peer teaching* merupakan kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik sebab anggota komunitas merencanakan dan memfasilitasi kesempatan belajar untuk

dirinya sendiri dan orang lain. Hal ini diharapkan dapat terjadi timbal balik antara teman sebaya yang akan merencanakan dan memfasilitasi kegiatan belajar dan dapat belajar dari perencanaan dan fasilitas dari anggota kelompok lainnya.

Pembelajaran peer tutoring dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun kelompok belajar, setiap kelompok beranggota 3-4 orang yang memiliki kemampuan beragam. Setiap kelompok minimal memiliki satu orang peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi untuk menjadi tutor teman sejawat.
- 2) Guru menjelaskan tentang cara penyelesaian tugas melalui belajar kelompok dengan metode *peer teaching*, wewenang dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok, dan memberi penjelasan tentang mekanisme penilaian tugas melalui *peer assessment* dan *self assessment*.
- 3) Guru menjelaskan materi kuliah kepada semua peserta didik dan memberi peluang tanya jawab apabila terdapat materi yang belum jelas.
- 4) Guru memberi tugas dengan catatan peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat meminta bimbingan kepada teman yang ditunjuk sebagai tutor/guru.
- 5) Guru mengamati aktivitas belajar dan memberi penilaian kompetensi.
- 6) Guru, tutor dan peserta didik memberikan evaluasi proses belajar mengajar untuk menetapkan tindak lanjut kegiatan putaran berikutnya

## REFERENSI

- Boud, D., Cohen, R., and Sampson, J. (2001) *Peer learning in higher education: Learning from and with each other*. London: Kogan Press
- Burden, P. L & Byrd, D. M. (1999). *Methods for effective teaching*. Boston: Allyn and Bacon
- Buzan, T. 2002. *Mind maps*. Hammersmith, London: Thorsons.
- Fines, B. G. (2008). *Peer teaching, roles, relationship, and responsibilities*. UMKC School of Law. Diakses dari
- Iva Sulistyani. (2009). Penerapan model pembelajaran matematika dengan pendekatan *peer-teaching* ditinjau dari minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Trucuk. *Skripsi*. Solo: UMS
- Iwan Sugiarto. (2004). *Mengoptimalkan daya kerja otak dengan berpikir holistik & kreatif*. Jakarta: Gramedia Utama.
- Jarvis, P. (2001). *Learning in later life: An introduction for educators and carers*. London: Kogan Page.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone, Cooperative, Competitive, and individualistic learning* (4th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Oakes, J. (1990). *Multiplying inequities, The effect of race, social class, and tracking on opportunities to learn mathematics and science*. Santa Monica, CA: The BAND Corporation