

Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd
Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd
Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M.Pd

Pengantar:
Prof. Dr. H. Gunarto, M.Hum

**MODEL DAN METODE
PEMBELAJARAN
DI SEKOLAH**

UNISSULA Press 2013

Perpustakaan Nasional
Katalog Dalam Terbitan (KDT)

**MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
DI SEKOLAH**

Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd
Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd
Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M.Pd

vi, 148 hal
ISBN 978-602-7525-64-1

Cetakan Pertama
Oktober 2013

Pengutipan Isi buku ini
Harus disertai pencantuman sumber aslinya
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Allright reserved

Penerbit :
UNISSULA PRESS
Universitas Islam Sultan Agung Semarang
Jl. Raya Kaligawe Km. 4 Semarang 50112 PO. Box 1054/SM
Telp. (024) 6583584

Dicetak :
Sultan Agung Press

KATA PENGANTAR

Buku yang berjudul “Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah” ini merupakan buku sederhana yang bisa dijadikan sebagai referensi, pegangan atau pedoman bagi pendidik (guru) dalam melaksanakan Pembelajaran di Sekolah karena oleh penulis dijelaskan dari Pembelajaran di sekolah, Model dan Metode Pembelajaran, Penilaian Pembelajaran.

Buku ini dilengkapi dengan, pengertian belajar, hasil belajar dan tujuan pembelajaran di sekolah, Pendidikan karakter dan budaya bangsa., Hakikat model dan metode pembelajaran, macam-macam model dan metode Pembelajaran, Jenis Penilaian, macam-macam penilaian langkah-langkah pengembangan penilaian pembelajaran. Pemaparan dalam buku ini memberikan gambaran yang jelas bagaimana guru dalam menggunakan model dan metode pembelajaran untuk di sekolah, sehingga mudah dipahami. Dengan demikian buku ini layak untuk diterbitkan untuk memenuhi kebutuhan dari kalangan kependidikan dan dapat menyumbangkan kepada khazanah ilmu pengetahuan. Mudah-mudahan buku yang sederhana ini bermanfaat bagi guru, Mahasiswa dan semua pihak dalam satuan pendidikan.

Semarang, September 2013

Prof. Dr. H. Gunarto, M.Hum
Guru Besar & Dekan FKIP UNISSULA

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas taufik, hidayah dan ridhonya yang telah memberikan kekuatan kepada penulis sehingga buku yang berjudul Model dan Metode Pembelajaran Untuk Di Sekolah dapat di terbitkan sesuai rencana. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah SWT, keluarga, sahabat dan para umatnya hingga akhir zaman.

Penulisan buku ini dimaksudkan disamping sebagai referensi juga sebagai panduan untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah. Dalam buku model dan metode pembelajaran di sekolah ini menjelaskan tentang pengertian belajar, hasil belajar dan tujuan belajar, pendidikan karakter dan budaya bangsa., hakikat model dan metode pembelajaran, macam-macam model dan metode Pembelajaran, Jenis Penilaian, macam-macam penilaian langkah-langkah pengembangan penilaian pembelajaran..

Terwujudnya buku ini penulis menyampikan penghargaan dan terimakasih kepada **Prof. Dr. H. Gunarto, M.Hum** Guru Besar dan Dekan FKIP Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberi semangat, motivasi masukan dan saran untuk berkarya sebagai penulis buku.

Apabila dalam buku model dan metode pembelajaran di sekolah ini masih banyak kekurangan dan kesalahan penulis mengakuinya oleh karena itu kritik dan saran demi perbaikan buku ini sangat diharapkan. Kepada semua pihak khususnya penerbit saya ucapkan terimakasih.

Semarang. September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PEMBELAJARAN DI SEKOLAH	
A. Pengertian belajar.....	1
B. Hasil belajar.....	4
C. Tujuan belajar.....	6
D. Pendidikan Karakter dan budaya bangsa.....	8
BAB II MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
A. Hakikat Model dan metode pembelajaran.....	15
B. Macam-macam model pembelajaran.....	16
C. Macam-macam metode pembelajaran.....	83
BAB III PENILAIAN PEMBELAJARAN	
A. Jenis Penilaian Pembelajaran.....	125
B. Macam-macam Penilaian Pembelajaran.....	126
C. Langkah Pengembangan Penilaian.....	136
DAFTAR PUSTAKA	141

BAB I

PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

A. Pengertian Belajar

Belajar suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata-kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan.

Belajar sebagai mana yang dikemukakan oleh Sardiman (2003: 20), bahwa “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Belajar juga akan lebih baik kalau subjek belajar mengalami atau melakukannya. Belajar suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-super ego*) dengan lingkungan yang berwujud pribadi, fakta, konsep atau teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah: (1) proses internalisasi ke dalam diri yang belajar, (2) dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Slameto (2003:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Baharuddin (2010:12) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Sudjana (2009: 28), memandang belajar suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dari seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti

perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, percakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. “Belajar dipandang sebagai suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang tidak dapat dilihat namun dapat ditentukan, apakah seseorang telah belajar atau belum dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Hamalik (2006: 27).

Menurut Djamarah (2008: 13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Selanjutnya pengertian belajar menurut Winkel (1996: 53) adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh dan terjadi selama jangka waktu tertentu. Jadi belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu merespon interaksi aktif dengan lingkungan melalui pengalaman yang didapatnya secara pribadi.

Menurut kamus bahasa Indonesia belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Sedangkan pengertian belajar oleh para ahli antara lain sebagai berikut:

1. Gagne (dalam Anitah, 2008:13) belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

2. Slavin (dalam Anni dan Rifai, 2009:82) belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.
3. Travers (dalam Suprijono, 2009:2) belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.
4. Morgan (dalam Suprijono, 2009:3) belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.
5. Robbins (dalam Trianto, 2009:15) belajar adalah sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.
6. Spears (dalam Hamdani, 2011:20) belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk.

Berdasarkan uraian di atas maka belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkat kan kemampuan peserta didik. Belajar untuk disekolah dasar berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupn diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Guru atau tutorlah yang menciptakannya guna membelajarkan siswa atau peserta didik. Tutor yang mengajar dan peserta didik yang belajar. Perpaduan dan kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Di sana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pangajaran dilaksanakan.

Dalam kegiatan belajar mengajar harus terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik agar suasana pembelajaran kondusif. Tidak lagi *teacher center* melainkan *student center* sehingga proses

belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Paradigma selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat dengan guru (*teacher center*) sebagai sumber belajar, bukan berpusat pada siswa (*student center*) sehingga guru akan mendominasi proses pembelajaran di dalam kelas sedangkan siswanya hanya pasif. Peran guru sebagai seorang fasilitator belum terlihat dalam proses pembelajaran. Selayaknya guru harus mampu menguasai empat kompetensi dasar yang diharapkan akan terjalin komunikasi dua arah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Pengertian Hasil belajar

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan Oleh Hamalik (2006: 30), bahawa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Selanjutnya Sanjaya (2010:87) Mengemukakan bahwa hasil belajartingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui *performance* siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku

yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

Menurut Hamalik dalam Jihad dan Abdul (2010: 15) tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Menurut Sudjana (2009:35-37) kriteria keberhasilan pembelajaran dari sudut prosesnya (*by process*):

1. Pembelajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis, ataukah suatu proses yang bersifat otomatis dari guru disebabkan telah menjadi pekerjaan rutin.
2. Kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran itu sendiri.
3. Siswa menempuh beberapa kegiatan belajar sebagai akibat penggunaan multi metode dan multi media yang dipakai guru ataukah terbatas kepada satu kegiatan belajar saja.
4. Siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya ataukah ia tidak mengetahui apakah yang ia lakukan itu benar atau salah.
5. Proses pembelajaran dapat melibatkan semua siswa dalam satu kelas tertentu yang aktif belajar.
6. Suasana pembelajaran atau proses belajar-mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar ataukah suasana yang mencekam dan menakutkan

7. Kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar atau kelas yang hampa dan miskin dengan sarana belajar sehingga tidak memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar yang optimal.

Adapun hasil belajar menurut Bloom dalam Purwanto (2007: 45) yang menggolongkan kedalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Tiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah efektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis.

Hasil belajar yang dikemukakan oleh beberapa pendapat maka penulis dapat mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahapan operasional kongrit.

C. Tujuan Belajar

Tujuan dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Usman (2006: 34) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya.

Piaget dalam Isjoni (2011: 36) mengemukakan bahwa perkembangan kognisi dapat dibagi menjadi beberapa stadium. Hal ini berarti fungsi kognitif pada umur yang berbeda akan jelas dibedakan satu sama lain. Stadium atau tahap perkembangan kognitif tersebut adalah : a. Tahap sensorik motor (0-2 tahun) tindakan tergantung melalui pengalaman indrawi, b. Pra operasional (2-7 tahun) individu tidak ditentukan oleh pengamatan indrawi saja tetapi juga oleh intuisi, belum menangkap yang abstrak, c. Operasional kongkret (7-11 tahun) awal kegiatan rasional, melihat sesuatu berdasarkan persepsinya, dimulai sistem nyata dari obyek serta hubungannya, d. Operasional formal (11 tahun ke atas) individu mengembangkan pikiran formalnya. Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia.

Secara garis besar Taksonomi Bloom (Yulaelawati, 2004: 59-64) tujuan hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni :

- a) Ranah kognitif yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu : Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisa, Sintesis, Penilaian,
- b) Ranah afektif yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu : Penerimaan, Penanggapan, Penilaian, Pengelolaan, Bermuatan nilai,
- c) Ranah psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu : Menirukan, Manipulasi, Keseksamaan, Artikulasi, Naturalisasi,

Berdasarkan uraian hasil belajar diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan hasil belajar adalah mengevaluasi kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor pada mata pelajaran di sekolah Dasar setelah melalui proses belajar menggunakan metode pembelajaran. Aspek kognitif yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan ujian tertulis yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan menerapkan pengetahuan yang dimiliki siswa. aspek afektif dan

psikomotor yang ditinjau dari sikap siswa pada saat proses pembelajaran.

D. Budaya dan karakter bangsa

1. Pengertian Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Untuk mendapatkan wawasan mengenai arti pendidikan budaya dan karakter bangsa perlu dikemukakan pengertian istilah budaya, karakter bangsa, dan pendidikan. Pengertian yang dikemukakan di sini dikemukakan secara teknis dan digunakan dalam mengembangkan pedoman ini. Guru-guru Antropologi, Pendidikan Kewarganegaraan, dan mata pelajaran lain, yang istilah-istilah itu menjadi pokok bahasan dalam mata pelajaran terkait, tetap memiliki kebebasan sepenuhnya membahas dan berargumentasi mengenai istilah-istilah tersebut secara akademik.

Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan (*belief*) manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan sesamanya dan lingkungan alamnya. Sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan itu digunakan dalam kehidupan manusia dan menghasilkan sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, sistem pengetahuan, teknologi, seni, dan sebagainya. Manusia sebagai makhluk sosial menjadi penghasil sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan; akan tetapi juga dalam interaksi dengan sesama manusia dan alam kehidupan, manusia diatur oleh sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan yang telah dihasilkannya. Ketika kehidupan manusia terus berkembang, maka yang berkembang sesungguhnya adalah sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, ilmu, teknologi, serta seni. Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai, moral, dan keyakinan yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang berangkutan. Artinya, pengembangan budaya dan

karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila; jadi pendidikan budaya dan karakter bangsa haruslah berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan kata lain, mendidik budaya dan karakter bangsa adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Keberlangsungan itu ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses pewarisan budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda dan juga proses pengembangan budaya dan karakter bangsa untuk peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat.

Atas dasar pemikiran itu, pengembangan pendidikan budaya dan karakter sangat strategis bagi keberlangsungan dan keunggulan bangsa di masa mendatang. Pengembangan itu harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, dan metode belajar serta pembelajaran yang efektif. Sesuai dengan sifat suatu nilai, pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama sekolah; oleh karenanya harus dilakukan secara bersama oleh semua guru dan pemimpin sekolah, melalui semua mata

pelajaran, dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah.

2. Nilai-nilai dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini.

1. *Agama*: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.
2. *Pancasila*: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.
3. *Budaya*: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat

itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.

4. *Tujuan Pendidikan Nasional*: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini.

NILAI	DESKRIPSI
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

NILAI	DESKRIPSI
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi

NILAI	DESKRIPSI
	dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Modul PLPG Rayon 140 UMP (2010)

BAB II

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

A. Hakikat Model dan metode pembelajaran

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010:61) adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan".

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup."

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamarah, SB. (2006: 46) ”suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan’. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

B. Macam-macam model pembelajaran

1. Model Pembelajaran Langsung

a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru. (Depdiknas, 2010: 24). Menurut Killen dalam depdiknas (2010: 23) pembelajaran langsung atau *Direct Instruction* merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan dalam model pembelajaran ini berpusat pada guru, dalam hal ini guru menyampaikan isi materi pelajaran

dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para peserta didik, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik.

b. Tujuan Pembelajaran Langsung

Depdiknas (2010: 23) menyebutkan bahwa tujuan utama pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar peserta didik.

Beberapa temuan dalam teori perilaku di antaranya adalah pencapaian peserta didik yang dihubungkan dengan waktu yang digunakan oleh peserta didik dalam belajar atau mengerjakan tugas dan kecepatan peserta didik untuk berhasil dalam mengerjakan tugas sangat positif.

Model Pembelajaran Langsung dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar terstruktur dan berorientasi pada pencapaian akademik. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dalam melakukan tugasnya guru dapat menggunakan berbagai media. Informasi yang disampaikan dengan strategi direktif dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi).

c. Karakteristik Model Pembelajaran Langsung

Menurut Depdiknas (2010: 24), model pembelajaran langsung dapat diidentifikasi beberapa karakteristik, yaitu :

- 1) Transformasi dan keterampilan secara langsung
- 2) Pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu
- 3) Materi pembelajaran yang telah terstruktur
- 4) Lingkungan belajar yang telah terstruktur
- 5) Distruktur oleh guru.

d. Tahapan Model Pembelajaran Langsung

Menurut Bruce dan Weil dalam Depdiknas (2010: 25), tahapan model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut :

1) Orientasi

Sebelum menyajikan dan menjelaskan materi baru, akan sangat menolong peserta didik jika guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk-bentuk orientasi dapat berupa :

- a) Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.
- b) Mendiskusikan atau menginformasikan tujuan pelajaran
- c) Memberikan penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran
- d) Menginformasikan kerangka pelajaran.

2) Presentasi

Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Penyajian materi dapat berupa :

- a) Penyajian materi dalam langkah-langkah kecil sehingga materi dapat dikuasai peserta didik dalam waktu relatif pendek
- b) Pemberian contoh-contoh konsep
- c) Pemodelan atau peragaan keterampilan dengan cara demonstrasi atau penjelasan langkah-langkah kerja terhadap tugas
- d) Menjelaskan ulang hal-hal yang sulit.

3) Latihan Terstruktur

Pada fase ini guru memandu peserta didik untuk melakukan latihan-latihan. Peran guru yang penting dalam fase ini adalah memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik dan memberikan penguatan terhadap respon peserta didik yang benar dan mengoreksi tanggapan peserta didik yang salah.

4) Latihan Terbimbing

Pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk menilai kemampuan peserta didik untuk melakukan tugasnya. Pada fase ini peran guru adalah memonitor dan memberikan bimbingan jika diperlukan.

5) Latihan Mandiri

Pada fase ini peserta didik melakukan kegiatan latihan secara mandiri. Fase ini dapat dilalui peserta didik jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas.

e. Penggunaan Pembelajaran Langsung

Beberapa situasi yang memungkinkan model pembelajaran langsung menurut Depdiknas (2010: 27):

- 1) Ketika guru ingin mengenalkan suatu bidang pembelajaran yang baru dan memberikan garis besar pelajaran dengan mendefinisikan konsep-konsep kunci dan menunjukkan keterkaitan di antara konsep-konsep tersebut.
- 2) Ketika guru ingin mengajari peserta didik suatu keterampilan atau prosedur yang memiliki struktur yang jelas dan pasti.
- 3) Ketika guru ingin memastikan bahwa peserta didik telah menguasai keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan

dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada peserta didik misalnya penyelesaian masalah (*problem solving*).

- 4) Ketika guru ingin menunjukkan sikap dan pendekatan-pendekatan intelektual (misalnya menunjukkan bahwa suatu argumen harus didukung oleh bukti-bukti, atau bahwa suatu argumen harus didukung oleh bukti-bukti, atau bahwa suatu penjabaran ide tidak selalu berujung pada jawaban yang logis)
- 5) Ketika subyek pembelajaran yang akan diajarkan cocok untuk dipresentasikan dengan pola penjelasan, pemodelan, pertanyaan, dan penerapan.
- 6) Ketika guru ingin menumbuhkan keterkaitan peserta didik akan suatu topik.
- 7) Ketika guru harus menunjukkan teknik atau prosedur-prosedur tertentu sebelum peserta didik melakukan suatu kegiatan praktik.
- 8) Ketika guru ingin menyampaikan kerangka parameter-parameter untuk memandu peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok atau independen.
- 9) Ketika para peserta didik menghadapi kesulitan yang sama yang dapat diatasi dengan penjelasan yang sangat terstruktur.
- 10) Ketika lingkungan mengajar tidak sesuai dengan strategi yang berpusat pada peserta didik atau ketika guru tidak memiliki waktu untuk melakukan pendekatan yang berpusat pada peserta didik.

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Langsung

- 1) kelebihan model pembelajaran langsung Menurut Depdikas dalam Sudrajat (2011) adalah sebagai berikut :

- a) 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.
- b) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- c) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- d) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
- e) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- f) Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.
- g) Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.
- h) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.
- i) Secara umum, ceramah adalah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki

pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan.

- j) Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
- k) Pengajaran yang eksplisit membekali siswa dengan "cara-cara disiplin dalam memandang dunia (dan) dengan menggunakan perspektif-perspektif alternatif" yang menyadarkan siswa akan keterbatasan perspektif yang inheren dalam pemikiran sehari-hari.
- l) Model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- m) Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil penelitian terkini.
- n) Model pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat di antara teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat).
- o) Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.

- p) Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.
 - q) Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.
- 2) Kelemahan pembelajaran langsung menurut Depdiknas (Sudrajat ,2011) yaitu :
- a) Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.
 - b) Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
 - c) Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
 - d) Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.
 - e) Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik model

pembelajaran langsung, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa.

- f) Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
- g) Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci, atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
- h) Model pembelajaran langsung memberi siswa cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis, yang tidak selalu dapat dipahami atau dikuasai oleh siswa. Siswa memiliki sedikit kesempatan untuk mendebat cara pandang ini.
- i) Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.
- j) Jika terlalu sering digunakan, model pembelajaran langsung akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu mereka semua yang perlu mereka ketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran mereka sendiri.
- k) Karena model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit untuk mendapatkan

umpan balik mengenai pemahaman siswa. Hal ini dapat membuat siswa tidak paham atau salah paham.

- l) Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

a. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri (Trianto, 2010:91).

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2010:92).

Menurut Arends (dalam Trianto, 2010:92-94) pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri. Berbagai

pengembang pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.

Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.

2. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin.

Sebagai contoh, masalah populasi yang dimunculkan dalam pelajaran di Teluk Chesapeake mencakup berbagai subjek akademik dan terapan mata pelajaran seperti biologi, ekonomi, sosiologi, pariwisata dan pemerintahan.

3. Penyelidikan autentik.

Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan.

4. Menghasilkan produk dan memamerkannya.

Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

5. Kolaborasi.

Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inquiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
2. Belajar peranan orang dewasa yang autentik.
3. Menjadi pembelajar yang mandiri.

Menurut Tan (dalam Rusman, 2011:229) Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PMB kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

b. Kelebihan dan Kekurangan

Menurut Trianto (2010:96-97) kelebihan dan kekurangan model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Realistik dengan kehidupan siswa;
2. Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa;
3. Memupuk sifat *inquiry* siswa;
4. Retensi konsep jadi kuat;
5. Memupuk kemampuan *Problem Solving*.

Kekurangan:

1. Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks;
2. Sulitnya mencari problem yang relevan;

3. Sering terjadi *miss-konsepsi*;
4. Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Dari uraian tentang kelebihan dan kekurangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan PBM merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Trianto (2010: 98) langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

1. Orientasi siswa kepada masalah: guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar: guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai

seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

3. Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)

a. Definisi Pendekatan PMRI

Pendidikan Matematika Realistik Indonesia adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang mengungkapkan pengalaman dan kejadian yang dekat dengan siswa sebagai sarana untuk memahami persoalan matematika. (Depdiknas, 2010: 7). Anwar (2010) menyatakan bahwa PMRI adalah satu pendekatan pembelajaran matematika yang coba menggunakan pengalaman dan lingkungan siswa sebagai alat bantu mengajar primer.

Supinah (2008: 15-16) menyatakan bahwa PMRI adalah “suatu teori pembelajaran yang telah dikembangkan khusus untuk matematika. Konsep matematika realistik ini sejalan dengan kebutuhan untuk memperbaiki pendidikan matematika di Indonesia yang didominasi oleh persoalan bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika dan mengembangkan daya nalar”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendekatan PMRI adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang dekat dengan kehidupan nyata siswa sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan daya nalar.

b. Ciri-Ciri PMRI

Suryanto dan Sugiman (Supinah, 2008: 16) menyatakan bahwa Pendidikan Matematika Realistik Indonesia adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Menggunakan masalah kontekstual, yaitu matematika dipandang sebagai kegiatan sehari-hari manusia, sehingga memecahkan masalah kehidupan yang dihadapi atau dialami oleh siswa.
- 2) Menggunakan model, yaitu belajar matematika berarti bekerja dengan matematika.
- 3) Menggunakan hasil dan konstruksi siswa sendiri, yaitu siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep-konsep matematis, di bawah bimbingan guru.
- 4) Pembelajaran terfokus pada siswa
- 5) Terjadi interaksi antara murid dan guru, yaitu aktivitas belajar meliputi kegiatan memecahkan masalah kontekstual yang realistik, mengorganisasikan pengalaman matematis, dan mendiskusikan hasil-hasil pemecahan masalah tersebut.

c. Prinsip PMRI

PMRI menggunakan prinsip-prinsip RME, untuk itu karakteristik RME ada dalam PMRI. Ada tiga prinsip kunci RME menurut Gravemeijer (Supinah, 2008: 16), yaitu *Guided re-invention*, *Didactical Phenomenology* dan *Self-developed Model*.

- 1) *Guided Re-invention* atau Menemukan Kembali Secara Seimbang.

Memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan matematisasi dengan masalah kontekstual yang realistik bagi siswa dengan bantuan dari guru. Siswa didorong atau ditantang

untuk aktif bekerja bahkan diharapkan dapat mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuan yang akan diperolehnya. Pembelajaran tidak dimulai dari sifat-sifat atau definisi atau teorema dan selanjutnya diikuti contoh-contoh, tetapi dimulai dengan masalah kontekstual atau real/nyata yang selanjutnya melalui aktivitas siswa diharapkan dapat ditemukan sifat atau definisi atau teorema atau aturan oleh siswa sendiri.

2) *Didactical Phenomenology* atau Fenomena Didaktik.

Pembelajaran matematika yang cenderung berorientasi kepada memberi informasi atau memberitahu siswa dan memakai matematika yang sudah siap pakai untuk memecahkan masalah, diubah dengan menjadikan masalah sebagai sarana utama untuk mengawali pembelajaran sehingga memungkinkan siswa dengan caranya sendiri mencoba memecahkannya. Dalam memecahkan masalah tersebut, siswa diharapkan dapat melangkah ke arah matematisasi horisontal dan matematisasi vertikal.

Menurut Hartanto (2008: 4) Matematisasi horisontal adalah proses penyelesaian soal-soal konstektual dari dunia nyata, sedangkan matematisasi vertikal adalah proses formalisasi konsep matematika. Pencapaian matematisasi horisontal ini, sangat mungkin dilakukan melalui langkah-langkah informal sebelum sampai kepada matematika yang lebih formal. Dalam hal ini, siswa diharapkan dalam memecahkan masalah dapat melangkah kearah pemikiran matematika sehingga akan mereka temukan atau mereka bangun sendiri sifat-sifat atau definisi atau teorema matematika tertentu (matematisasi horisontal), kemudian ditingkatkan aspek matematisasinya (matematisasi vertikal). Kaitannya dengan matematisasi horisontal dan matematisasi vertikal ini, De Lange menyebutkan: proses matematisasi horisontal antara lain meliputi proses atau

langkah-langkah informal yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah (soal), membuat model, membuat skema, menemukan hubungan dan lain-lain, sedangkan matematisasi vertikal, antara lain meliputi proses menyatakan suatu hubungan dengan suatu formula (rumus), membuktikan keteraturan, membuat berbagai model, merumuskan konsep baru, melakukan generalisasi, dan sebagainya. Proses matematisasi horisontal-vertikal inilah yang diharapkan dapat memberi kemungkinan siswa lebih mudah memahami matematika yang berobyek abstrak. Dengan masalah kontekstual yang diberikan pada awal pembelajaran seperti tersebut di atas, dimungkinkan banyak/beraneka ragam cara yang digunakan atau ditemukan siswa dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, siswa mulai dibiasakan untuk bebas berpikir dan berani berpendapat, karena cara yang digunakan siswa satu dengan yang lain berbeda atau bahkan berbeda dengan pemikiran guru tetapi cara itu benar dan hasilnya juga benar. Ini suatu fenomena didaktik. Dengan memperhatikan fenomena didaktik yang ada didalam kelas, maka akan terbentuk proses pembelajaran matematika yang tidak lagi berorientasi pada guru, tetapi diubah atau beralih kepada pembelajaran matematika yang berorientasi pada siswa atau bahkan berorientasi pada masalah.

3) *Self-developed Models* atau model dibangun sendiri oleh siswa.

Gravemeijer (Supinah, 2008: 17) menyebutkan bahwa pada waktu siswa mengerjakan masalah kontekstual, siswa mengembangkan suatu model. Model ini diharapkan dibangun sendiri oleh siswa, baik dalam proses matematisasi horisontal ataupun vertikal. Kebebasan yang diberikan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara mandiri atau kelompok, dengan sendirinya akan memungkinkan munculnya berbagai model pemecahan masalah buatan siswa.

d. Konsepsi PMRI

Teori PMRI sejalan dengan teori belajar yang berkembang saat ini, seperti konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual (CTL). Namun baik konstruktivisme maupun pembelajaran kontekstual mewakili teori belajar secara umum, sedangkan PMRI suatu teori pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk matematika. Juga telah disebutkan terdahulu, bahwa konsep matematika realistik ini sejalan dengan kebutuhan untuk memperbaiki pendidikan matematika di Indonesia yang didominasi oleh persoalan bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika dan mengembangkan daya nalar. Menurut Hadi (Supinah, 2008 : 20) beberapa konsepsi PMRI tentang siswa, guru dan pembelajaran yang mempertegas bahwa PMRI sejalan dengan paradigma baru pendidikan, sehingga PMRI pantas untuk dikembangkan di Indonesia.

- 1) Konsepsi PMRI tentang siswa adalah sebagai berikut.
 - a) Siswa memiliki seperangkat konsep alternatif tentang ide-ide matematika yang mempengaruhi belajar selanjutnya.
 - b) Siswa memperoleh pengetahuan baru dengan membentuk pengetahuan itu untuk dirinya sendiri; Pembentukan pengetahuan merupakan proses perubahan yang meliputi penambahan, kreasi, modifikasi, penghalusan, penyusunan kembali dan penolakan.
 - c) Pengetahuan baru yang dibangun oleh siswa untuk dirinya sendiri berasal dari seperangkat ragam pengalaman.
 - d) Setiap siswa tanpa memandang ras, budaya dan jenis kelamin mampu memahami dan mengerjakan matematika.
- 2) Konsepsi PMRI tentang guru adalah sebagai berikut :
 - a) Guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran

- b) Guru harus mampu membangun pembelajaran yang interaktif
 - c) Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif terlibat pada proses pembelajaran dan secara aktif membantu siswa dalam menafsirkan persoalan riil, dan
 - d) Guru tidak terpancang pada materi yang ada didalam kurikulum, tetapi aktif mengaitkan kurikulum dengan dunia riil, baik fisik maupun sosial.
- 3) Konsepsi PMRI tentang pembelajaran Matematika
- a) Memulai pembelajaran dengan mengajukan masalah (soal) yang 'riil' bagi siswa sesuai dengan pengalaman dan tingkat pengetahuannya, sehingga siswa segera terlibat dalam pembelajaran secara bermakna.
 - b) Permasalahan yang diberikan tentu harus diarahkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut
 - c) Siswa mengembangkan atau menciptakan model-model simbolik secara informal terhadap persoalan/permasalahan yang diajukan
 - d) Pembelajaran berlangsung secara interaktif, siswa menjelaskan dan memberikan alasan terhadap jawaban yang diberikannya, memahami jawaban temannya (siswa lain), setuju terhadap jawaban temannya, menyatakan ketidaksetujuan, mencari alternatif penyelesaian yang lain, dan melakukan refleksi terhadap setiap langkah yang ditempuh atau terhadap hasil.

e. Karakteristik PMRI

Lima karakteristik PMRI, yaitu :

1) Penggunaan Konteks

Konteks atau permasalahan realistik digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika. Konteks tidak harus berupa masalah dunia nyata namun bisa dalam bentuk permainan, penggunaan alat peraga, atau situasi lain selama hal tersebut bermakna dan bisa dibayangkan dalam pikiran siswa. Melalui penggunaan konteks, siswa dilibatkan secara aktif untuk melakukan kegiatan eksplorasi permasalahan. Hasil eksplorasi siswa tidak hanya bertujuan untuk menemukan jawaban akhir dari permasalahan yang diberikan, tetapi juga diajarkan untuk mengembangkan strategi penyelesaian masalah yang bisa digunakan.

2) Penggunaan model untuk matematisasi progresif

Dalam Pendidikan Matematika Realistik, model digunakan dalam melakukan matematisasi secara progresif. Penggunaan model berfungsi sebagai jembatan (*bridge*) dari pengetahuan dan matematika tingkat konkrit menuju pengetahuan matematika tingkat formal.

3) Pemanfaatan hasil konstruksi siswa

Mengacu pada pendapat Frudenthal bahwa matematika tidak diberikan kepada siswa sebagai suatu produk yang siap dipakai tetapi sebagai suatu konsep yang dibangun oleh siswa maka dalam Pendidikan Matematika Realistik siswa ditempatkan sebagai subjek belajar.

Siswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah sehingga diharapkan akan diperoleh strategi yang bervariasi. Hasil kerja dan konstruksi siswa selanjutnya digunakan untuk landasan pengembangan konsep matematika.

4) Interaktivitas

Proses belajar seseorang bukan hanya suatu proses individu melainkan juga secara bersamaan merupakan suatu proses sosial. Proses belajar siswa akan menjadi lebih singkat dan bermakna ketika siswa saling mengkomunikasikan hasil kerja dan gagasan mereka.

5) Keterkaitan

Konsep-konsep dalam matematika tidak bersifat parsial, namun banyak konsep matematika yang memiliki keterkaitan. Oleh karena itu, konsep-konsep matematika tidak diperkenalkan kepada siswa secara terpisah atau terisolasi satu sama lain. PMRI menempatkan keterkaitan antar konsep matematika sebagai hal yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran. Melalui keterkaitan ini, satu pembelajaran matematika diharapkan bisa mengenalkan dan membangun lebih dari satu konsep matematika secara bersamaan. (Treffers dalam Wijaya 2011: 21)

f. Langkah-langkah PMRI

Langkah-langkah Pembelajaran Matematika Realistik dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Persiapan

Selain menyiapkan masalah kontekstual, guru harus benar-benar memahami masalah dan memiliki berbagai macam strategi yang mungkin akan ditempuh siswa dalam menyelesaikannya.

2) Pembukaan

Pada bagian ini siswa diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan kepada masalah

dari dunia nyata. Kemudian siswa diminta untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara mereka sendiri

3) Proses Pembelajaran

Siswa mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengalamannya, dapat dilakukan secara perorangan maupun secara kelompok. Kemudian setiap siswa atau kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan siswa atau kelompok lain dan siswa atau kelompok lain memberi tanggapan terhadap hasil kerja siswa atau kelompok penyaji. Guru mengamati jalannya diskusi kelas dan memberi tanggapan sambil mengarahkan siswa atau kelompok penyaji. Guru mengamati jalannya diskusi kelas dan memberi tanggapan sambil mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik serta menemukan aturan atau prinsip yang bersifat lebih umum

4) Penutup

Setelah mencapai kesepakatan tentang strategi terbaik melalui diskusi kelas, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu. Pada akhir pembelajaran siswa harus mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk matematika formal (Zulkardi dalam Hartono 2008: 20)

g. Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan Realistik

Menurut Suwarsono dalam Nalole (2008 : 140), kelebihan pendekatan realistik adalah :

- 1) Pembelajaran Matematika Realistik memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa tentang keterkaitan antar matematika dengan kehidupan sehari-hari (kehidupan dunia nyata) dan tentang kegunaan matematika pada umumnya bagi manusia.

- 2) Pembelajaran Matematika Realistik memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa matematika suatu bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa, tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut.
- 3) Pembelajaran Matematika Realistik memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak harus tunggal, dan tidak harus sama antara orang yang satu dengan orang yang lain.
- 4) Pembelajaran Matematika Realistik memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa dalam mempelajari matematika, proses pembelajaran merupakan sesuatu yang utama, dan untuk mempelajari matematika orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan bantuan pihak lain yang lebih tahu (misalnya guru).

Beberapa kelemahan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) menurut pendapat Suwarsono dalam Nalole (2008:140-141) antara lain sebagai berikut :

- a) Upaya mengimplementasikan PMR membutuhkan perubahan pandangan yang sangat mendasar mengenai berbagai hal yang tidak mudah dipraktikkan, misalnya mengenai siswa, guru, dan peranan soal kontekstual
- b) Mengkonstruksi soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut PMR tidak selalu mudah untuk setiap topik matematika yang perlu dipelajari siswa, apalagi jika soal-soal tersebut harus dapat diselesaikan dengan bermacam-macam cara.

- c) Upaya mendorong siswa agar dapat menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan soal juga merupakan hal yang tidak mudah dilakukan guru
- d) Proses pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui soal-soal kontekstual, proses matematisasi horizontal, dan proses matematisasi vertikal juga bukan merupakan sesuatu yang sederhana, karena proses dan mekanisme berpikir siswa dalam melakukan penemuan kembali terhadap konsep-konsep matematika tertentu.

Menurut Nalole (2008: 141) meskipun pembelajaran matematika dengan pendekatan realistik mempunyai beberapa kelemahan, dapat dilakukan upaya-upaya untuk mengatasinya antara lain sebagai berikut :

- 1) Pada tahap awal pembelajaran, guru selalu mengaktifkan dan mengembangkan kemampuan awal siswa sehingga memiliki kemampuan awal yang memadai untuk terlibat aktif dalam merespon masalah kontekstual yang diberikan dengan berbagai cara atau jawaban
- 2) Memotivasi semua siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, usaha-usaha yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi siswa misalnya dengan memberikan pujian jika siswa menjawab benar dan tetap menghargai jawaban siswa walaupun jawaban yang dikemukakan salah tanpa melukai perasaan siswa.
- 3) Guru selalu memantau cara-cara yang dilakukan siswa dalam menjawab permasalahan kontekstual yang diberikan agar proses dan mekanisme berpikir siswa dapat diikuti dengan cermat, sehingga jika ada siswa yang mengalami kesulitan guru dapat segera memberikan bantuan, misalnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mengarahkan

siswa untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang diberikan.

4. Model Pembelajaran Kontekstual

a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa: 2006: 102). Menurut Sanjaya (2006: 109) mengemukakan bahwa CTL adalah suatu konsep pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata.

Johnson (dalam Nurhadi: 2003: 12) merumuskan bahwa CTL merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna/arti dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budayanya. Sedangkan menurut Nurhadi (2003: 13) CTL adalah konsep belajar dari guru yang menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat. Adapun menurut Muslich (2007: 41), CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong

siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menghadirkan dunia nyata di dalam kelas untuk menghubungkan antara pengetahuan yang ada untuk diterapkan dalam kehidupan siswa. Dengan CTL memungkinkan proses belajar mengajar yang tenang dan menyenangkan, karena pembelajarannya dilakukan secara alamiah, sehingga memungkinkan peserta dapat mempraktekkan secara langsung materi yang dipelajarinya. CTL mendorong peserta memahami hakekat, makna, dan manfaat belajar, sehingga memungkinkan mereka rajin, dan termotivasi dalam belajar.

Menurut Johnson (2002: 35), pembelajaran dan pengajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Nurhadi (2003:5) mengemukakan pentingnya lingkungan belajar dalam pembelajaran kontekstual sebagai berikut.

- 1) Belajar efektif itu dimulai dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Dari "guru akting di depan kelas, siswa menonton" ke "siswa aktif bekerja dan berkarya, guru mengarahkan".
- 2) Pembelajaran harus berpusat pada 'bagaimana cara' siswa menggunakan pengetahuan baru mereka. Strategi belajar lebih dipentingkan dibandingkan hasilnya.
- 3) Umpan balik amat penting bagi siswa, yang berasal dari proses penilaian (*assesment*) yang benar.
- 4) Menumbuhkan komunitas belajar dalam bentuk kerja kelompok itu penting.

b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Karakteristik CTL menurut Muslich (2007: 42) adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
- 2) Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningful learning*).
- 3) Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).
- 4) Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antar teman (*learning in a group*).
- 5) Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, kerjasama, dan saling memahami antara satu dengan yang lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
- 6) Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
- 7) Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

Nurhadi (dalam Muslich: 2007: 42) menderetkan sepuluh kata kunci pembelajaran CTL, yaitu: (a) kerja sama, (b) saling menunjang, (c) menyenangkan, tidak membosankan, (d) belajar dengan gairah, (e) pembelajaran terintegrasi, (f) menggunakan berbagai sumber,

(g) siswa aktif, (h) *sharing* dengan teman, (i) siswa kritis, (j) dan guru kreatif.

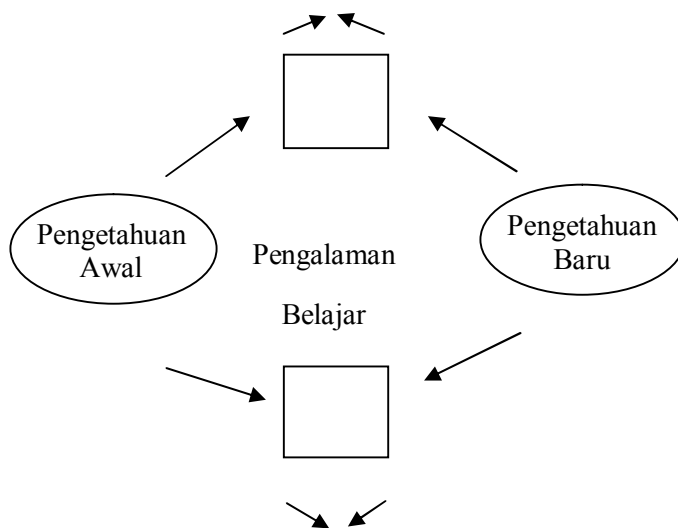
c. Komponen Utama Pembelajaran Kontekstual

CTL memiliki komponen utama yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran menurut Nurhadi (2003: 31), yaitu:

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Komponen ini merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong (Nurhadi: 2003: 34). Pembelajaran konstruktivisme menekankan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan dari pengalaman belajar yang bermakna.

Proses pembelajaran konstruktivistik dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar Proses Pembelajaran Konstruktivistik

Bagan tersebut menggambarkan proses pembelajaran konstruktivistik yang dimulai dengan kotak bawah yang menjelaskan bahwa siswa lahir dengan pengetahuan yang masih kosong. Dengan menjalani kehidupan dan berinteraksi dengan lingkungannya, siswa mendapatkan pengetahuan awal yang diproses melalui pengalaman-pengalaman belajar untuk memperoleh pengetahuan baru.

2) Inkuiri (Menemukan)

Menurut Nurhadi (2003: 43), inkuiri adalah suatu ide yang kompleks, yang berarti banyak hal bagi banyak orang. Inkuiri (Sanjaya: 2006: 119), artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Komponen ini merupakan kegiatan inti CTL. Diawali dari pengamatan terhadap fenomena, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan bermakna untuk menghasilkan temuan yang diperoleh sendiri oleh siswa. Dengan demikian pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh tidak dari hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi hasil menemukan sendiri dari fakta yang dihadapinya.

Langkah-langkah kegiatan *inquiry*, Nurhadi (2003: 43): merumuskan masalah; mengumpulkan data melalui observasi; menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lain; dan menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, audiens yang lain.

3) Bertanya (*Questioning*)

Menurut Nurhadi (2003: 45), pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Guru menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk menuntun siswa berpikir dan untuk membuat penilaian secara kontinyu terhadap pemahaman siswa. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru

untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Siswa belajar mengajukan pertanyaan tentang gejala-gejala yang ada, belajar bagaimana merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang dapat diuji, belajar saling bertanya tentang bukti, interpretasi, dan penjelasan-penjelasan yang ada. Pertanyaan dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, berbagai macam bentuk, dan berbagai macam jawaban yang ditimbulkannya.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Komponen ini menyarankan bahwa prestasi belajar sebaiknya diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Prestasi belajar bisa diperoleh dengan *sharing* antar teman, kelompok, dan antara yang tahu kepada yang tidak tahu, baik di dalam maupun di luar kelas. Komponen ini terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Karena pembelajaran yang dikemas dalam diskusi kelompok dengan anggota heterogen dan jumlah yang bervariasi sangat mendukung komponen ini. Anggota kelompok yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran dapat saling belajar. Prinsip-prinsip yang bisa diperhatikan guru ketika menerapkan pembelajaran yang berkonsentrasi pada komponen *learning community* adalah sebagai berikut (Sanjaya: 2006: 120).

- a) Pada dasarnya prestasi belajar diperoleh dari kerjasama atau *sharing* dengan pihak lain.
- b) *Sharing* terjadi apabila ada pihak yang saling memberi dan saling menerima informasi.
- c) *Sharing* terjadi apabila ada komunikasi dua atau multiarah.
- d) Masyarakat belajar terjadi apabila masing-masing pihak yang terlibat di dalamnya sadar bahwa pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimilikinya bermanfaat bagi yang lain.

e) Siswa yang terlibat dalam masyarakat belajar pada dasarnya bisa menjadi sumber belajar.

5) Pemodelan (*Modeling*)

Modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa (Sanjaya: 2006: 121). *Modeling* merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran CTL, sebab melalui *modeling* siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis-abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme. Menurut Nurhadi (2003: 49) pemodelan pada dasarnya membahasakan gagasan yang dipikirkan, mendemonstrasikan bagaimana guru menginginkan siswanya untuk belajar, dan melakukan apa yang guru inginkan agar siswanya melakukan.

Pemodelan dapat berbentuk demonstrasi, pemberian contoh tentang konsep atau aktivitas belajar. Contoh itu bukan untuk ditiru persis, tapi menjadi acuan pencapaian kompetensi siswa. Dalam kontekstual, guru bukan satu-satunya model, tapi model itu dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Model juga dapat didatangkan dari luar.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi Nurhadi. (2003: 51) adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang baru saja kita terima. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan terhadap apa yang baru diterima. Guru membantu siswa membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Dengan begitu, siswa merasa memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa baru dipelajarinya.

Guru perlu melaksanakan refleksi pada akhir program pembelajaran. Guru menyisakan waktu sejenak agar siswa melakukan refleksi. Refleksi dapat berupa:

- a) pertanyaan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya hari itu,
- b) catatan atau jurnal di buku siswa,
- c) kesan dan saran siswa mengenai pembelajaran hari itu,
- d) diskusi,
- e) hasil karya, dan
- f) catatan lain yang ditempuh guru untuk mengarahkan siswa kepada pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.

7) Penilaian Nyata (*Authentic Assesment*)

Menurut Nurhadi (2003: 52) pada hakikatnya, penilaian yang benar adalah menilai apa yang seharusnya dinilai. Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa (Sanjaya: 2006: 122). Prinsip yang dipakai dalam penilaian serta ciri-ciri penilaian autentik adalah (Nurhadi, 2003: 52):

- a) Harus mengukur semua aspek pembelajaran: proses, kinerja, dan produk.
- b) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.
- c) Menggunakan berbagai cara dan berbagai sumber.
- d) Tes hanya salah satu alat pengumpul data penilaian.
- e) Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa harus mencerminkan bagian-bagian kehidupan siswa yang nyata

setiap hari, mereka harus dapat menceritakan pengalaman atau kegiatan yang mereka lakukan setiap hari.

- f) Penilaian harus menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian siswa, bukan keluasannya (kuantitas).

5. Model Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan)

a. Pengertian *Index Card Match* (Mencari Pasangan)

Menurut Zaini (2008: 67)) model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) adalah model pembelajaran yang cukup menyenangkan, digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ruangan kelas sudah memiliki bekal pengetahuan. Dengan model pembelajaran *Index Card Match*, peserta didik dapat belajar aktif dan berjiwa mandiri. Walaupun dilakukan dengan cara bermain, model pembelajaran *Index Card Match* dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara bertanggung jawab dan disiplin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan prestasi belajar dapat meningkat. Asek-aspek dalam pembelajaran *Index Card Match* menurut Maryati (2010: 13):

- 1) Sifat dan tujuan; Mereview atau mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Jika materi yang dipelajari masih baru, sebelumnya peserta didik diberi tugas untuk mempelajarinya terlebih dahulu.
- 2) Media Pembelajaran; Kartu atau potongan kertas.
- 3) Topik/konsep; Satu pertanyaan, satu jawaban.
- 4) Presentasi hasil; Peserta didik yang mempunyai kartu soal membacakannya secara keras ke seluruh peserta didik secara bergantian.

- 5) Peran pasangan; Peserta didik yang mempunyai kartu soal : membacakan.
- 6) Peserta didik yang mempunyai kartu jawaban : mencocokkan jawaban teman-temannya atas pertanyaan pada kartu soal yang sesuai (dengan pasangannya).
- 7) Penilaian; Berdasarkan kemampuan setiap pasangan (peserta didik) menjawab soal yang dibacakan oleh pasangannya.
- 8) Banyaknya babak; Satu babak
- 9) Kegiatan penutup; Klarifikasi dan kesimpulan.

b. Kelebihan dan Kelemahan

Handayani (2009: 1) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan dan kelemahan pada model pembelajaran *Index Card Match*:

1. Kelebihan model pembelajaran *Index Card Match*:
 - a) Menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran.
 - b) Materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian peserta didik.
 - c) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - d) Mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar.
 - e) Penilaian dapat dilakukan bersama pengamat/observer dan pemain (peserta didik).
 - f) Terjadi proses diskusi dan presentasi dapat menguatkan topik/konsep yang hendak diulang maupun topik yang baru.
2. Kelemahan model pembelajaran *Index Card Match*:

- a) Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
- b) Guru harus membuat persiapan yang matang dengan waktu yang lebih lama.
- c) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- d) Suasana kelas menjadi ”gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- e) Kurang efektif apabila satu kelas peserta didiknya banyak (gemuk).

Model Pembelajaran ini membutuhkan kerja sama antara dua peserta didik, mereka harus mencari pasangannya dengan teliti.

c. Langkah – langkah dalam model pembelajaran *Index Card Match*

Langkah–langkah dalam model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) menurut Zaini (2008: 67):

- 1) Guru membuat potongan kertas (kartu) sebanyak jumlah peserta
- 2) didik yang ada di kelas.
- 3) Kertas tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama.
- 4) Pada separuh kertas, ditulis pertanyaan tentang materi yang akan
- 5) diajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 6) Pada separuh kertas yang lain, ditulis jawaban dari pertanyaan-
- 7) pertanyaan yang sudah dibuat.
- 8) Sebelum dibagikan, kartu dikocok terlebih dahulu sehingga akan
- 9) tercampur antara soal dan jawaban.

- 10) Setiap peserta didik diberi satu kartu. Guru menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separoh peserta didik mendapat soal dan separohnya lagi akan mendapat jawaban.
- 11) Mintalah peserta didik untuk mencari dan menemukan pasangan
- 12) mereka. Jika sudah ada yang menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk/berdiri berdekatan. Terangkan agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada peserta didik yang lain.
- 13) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk/berdiri berdekatan, minta setiap pasangan bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 14) Akhiri pembelajaran ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Istilah pembelajaran kooperatif dalam pengertian bahasa asing adalah *cooperative learning*. Menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 49) Pada hakekatnya, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong-royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Metode

pembelajaran kelompok adalah metode pembelajaran yang menitik beratkan pada kerjasama diantara siswa dalam mengerjakan sesuatu pekerjaan tetapi tanpa sepenuhnya mendapatkan bimbingan dari gurunya. Artinya, siswa diperintahkan untuk bekerja dengan beberapa siswa lainnyadengan petunjuk dan bimbingan yang tidak begitu maksimal dari gurunya.

Menurut Sholihatini dan Raharjo (2007: 4) Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerjasama sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, pada saat guru mendorong para siswa untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Dalam melakukan proses belajar-mengajar guru tidak lagi mendominasi, siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar-mengajar sesama mereka (Isjoni, 2010: 17).

Menurut Isjoni (2009: 5) Pada model *cooperative learning* siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. *cooperative learning* merupakan strategi belajar. Dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling

membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam *cooperative learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Slavin (1985), *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan Sunal dan Hans (2000) mengemukakan *cooperative learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Selanjutnya Stahl (1994) menyatakan *cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial. (Isjoni, 2009: 12).

Berdasarkan pengertian kooperatif yang dikemukakan oleh ahli di atas, menurut penulis pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah kegiatan pembelajaran dengan cara bekerja kelompok untuk bekerjasama saling membantu. Tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter).

Pendapat-pendapat di atas belajar dengan model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu, dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, *cooperative learning* sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong-menolong mengatasi tugas yang dihadapinya.

Model *cooperative learning* tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif

terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pada hakekatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning*, karena mereka menganggap telah terbiasa menggunakannya. Walaupun *cooperative learning* terjadi dalam bentuk kelompok.

Isjoni (2010: 41) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu:

- 1) *Positive Interdependence* yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.
- 2) *Interaction Face to face*, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantara siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.
- 3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.

Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

- 4) Menampilkan ketrampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Meningkatkan ketrampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam *cooperative learning* adalah siswa belajar ketrampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah ketrampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan Slavin (2008: 26-27), Yaitu:

- 1) Tujuan Kelompok; *Cooperative learning* menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.
- 2) Pertanggungjawaban Individu; Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.
- 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan; *Cooperative learning* menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

c. Keunggulan Pembelajaran kooperatif

Menurut Jarolimek dan Parker di dalam Isjoni (2010: 24) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Saling ketergantungan yang positif.
- 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- 4) Suasana kelas yang rilek dan menyenangkan.
- 5) Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Berdasarkan keunggulan yang dikemukakan oleh ahli diatas, menurut penulis keunggulan pembelajaran kooperatif adalah: Saling bekerjasama dan bergotong-royong. Saling bekerjasama dan pengertian. Saling mencerdaskan. Saling menyayangi dan mengasihi.

d. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Isjoni (2007: 27-28) menyatakan bahwa pada dasarnya *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim,et al. (2000), yaitu:

- 1) Hasil Belajar Akademik; Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu; Tujuan lain *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang

berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

- 3) Pengembangan ketrampilan social; Tujuan penting ketiga *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan-ketrampilan sosial penting dimiliki siswa.

Menurut Surapranata (2010: 32) pada awalnya pengembangannya, pembelajaran kooperatif dimaksudkan untuk mengembangkan nilai-nilai demokrasi, aktivitas peserta didik, perilaku kooperatif dan menghargai pluralism. Akan tetapi sebenarnya aspek akademis juga masuk di dalamnya walaupun tidak tersirat. Arends (1989) menyatakan setidaknya terdapat tiga tujuan yang dapat dicapai dari pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Peningkatan kinerja prestasi akademik; Membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit. Dengan strategi kooperatif diharapkan terjadi interaksi antarpeserta didik untuk saling memberi pengetahuannya dalam memecahkan suatu masalah yang disajikan guru sehingga semua peserta didik akan lebih mudah memahami berbagai konsep.
- 2) Penerimaan terhadap keragaman (suku, sosial, budaya, kemampuan). Membuat suasana penerimaan terhadap sesama peserta didik yang berbeda latar belakang misalnya suku, sosial, budaya, dan kemampuan. Hal ini memberikan kesempatan yang sama kepada semua peserta didik terlepas dari latar belakang serta menciptakan kondisi untuk bekerjasama dan saling ketergantungan positif satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

- 3) Keterampilan bekerjasama atau kolaborasi dalam penyelesaian masalah.

Mengajarkan keterampilan bekerjasama atau kolaborasi dalam memecahkan permasalahan. Keterampilan ini sangat penting bagi peserta didik sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat. Selain itu, peserta didik belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

e. Beberapa tipe pembelajaran kooperatif

1. Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

a. Pengertian *Jigsaw*

Jigsaw menurut Slavin (2010: 237) yaitu dapat digunakan apabila materi yang dipelajari adalah yang berbentuk materi tertulis. Materi ini paling sesuai untuk subyek-subyek seperti pelajaran Ilmu Sosial, literatur yang tujuan pembelajaran lebih kepada penguasaan konsep dari pada penguasaan kemampuan.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* para siswa bekerja dalam tim yang heterogen, para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit dan diberikan “lembar ahli” yang dibagi atas topik-topik yang berbeda, yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca. Setelah semua siswa selesai membaca, siswa-siswa yang dari tim yang berbeda yang memiliki fokus topik yang sama bertemu dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan topik mereka. Setelah itu para ahli kembali ke timnya secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka.

b. Langkah-langkah pembelajaran *jigsaw*

Menurut Slavin (2010: 241) langkah-langkah pembelajaran *jigsaw* antara lain:

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (setip kelompok beranggotakan 5-6 orang). Yang disebut dengan kelompok asal.
 2. Dalam satu kelompok tersebut masing-masing siswa memperoleh materi yang berbeda.
 3. Dari beberapa kelompok, para siswa dengan keahlian yang sama atau materi yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.
 4. Setelah selsai berdiskusi para ahli kembali kedalam kelompok asal.
 5. Para ahli menerangkan hasil diskusi kepada kelompok asal.
 6. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjuk salah satu anggota sebagai perwakilan kelompok.
 7. Para siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.
- c. Cara menghitung skor baik individual maupun tim dalam *jigsaw*

Cara menghitung skor tim baik individu maupun tim *jigsaw* diadopsi dari cara menghitung skor pada metode kooperatif tipe STAD. Segera mungkin setelah melakukan tiap kuis, hitung skor kemajuan individual dan tim, dan beri sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya kepada tim dengan skor tertinggi. Jika memungkinkan, umumkan skor tim pada periode pertama setelah mengerjakan kuis. Pada akhirnya akan meningkatkan motivasi mereka untuk melakukan yang terbaik. (Slavin, 2010: 159)

Poin Kemajuan. Para siswa mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingat dimana skor kuis mereka (presentasi yang benar) melampaui skor awal mereka:

Tabel Pedoman Poin Kemajuan

Skor Kuis	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10-1 poin dibawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin diatas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

(Slavin, 2010: 159)

Skor Tim. Untuk menghitung skor tim catatlah tiap poin kemajuan semua anggota tim pada lembar rangkuman tim dan bagilah jumlah total poin *kemajuan* seluruh anggota tim dengan jumlah anggota tim yang hadir. Untuk diingat bahwa skor tim lebih tergantung pada skor kemajuan daripada skor kuis awal.

Tiga *macam* tingkatan penghargaan diberikan disini. Ketiganya didasarkan pada rata-rata skor tim, yaitu sebagai berikut:

Tabel Kriteria Penghargaan Siswa

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
15	Tim Baik
16	Tim Sangat Baik
17	Tim Super

(Slavin, 2010: 160)

Perhatikan bahwa semua tim dapat meraih penghargaan, dan tim bukannya berkompetisi antara satu sama lainnya.

Kriteria ini merupakan satu rangkaian sehingga untuk menjadi tim sangat baik sebagian besar anggota tim harus memiliki skor diatas skor awal mereka, dan untuk menjadi tim super sebagian besar anggota tim harus memiliki skor setidaknya sepuluh poin diatas skor dasar mereka.

2. Pembelajaran Kooperatif tipe CIRC

a. Pengertian

Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) atau kooperatif terpadu membaca dan menulis yaitu suatu model pembelajaran menyeluruh dengan cara membaca dan menulis yang melibatkan kerja sama murid dalam suatu kelompok dimana kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan masing-masing individu dalam kelompok tersebut (Slavin, 2010: 5).

Proses pembelajaran dalam suatu penyampaian materi pelajaran sangat mendukung prestasi belajar siswa. Dalam suatu proses pembelajaran, guru menggunakan metode untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Salah satu alternatif metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*.

Ada beberapa alasan yang menyebabkan penggunaan pembelajaran kooperatif sangat penting dalam praktik pendidikan, yaitu meningkatkan pencapaian hasil belajar para siswa, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah akademik.

Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada sekolah dasar pada tingkat yang lebih dan juga pada sekolah menengah.

b. Langkah-langkah

Langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang menggunakan *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) adalah :

- 1). Guru membentuk kelompok yang anggotanya empat atau lima orang secara heterogen (berbeda jenis kelamin, latar belakang, status sosial, kemampuan akademik dan lain-lain).
- 2). Guru memberikan wacana sesuai dengan topik atau materi yang akan diajarkan.
- 3). Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberikan tanggapan terhadap wacana dan ditulis pada selembar kertas.
- 4). Perhatian siswa terhadap pelajaran guru, aktifitas siswa terhadap situasi kelompok, membantu teman yang kesulitan, kemampuan siswa bertanya materi yang belum jelas, kemampuan siswa mengemukakan pendapat, siswa mampu memberi sanggahan dan tanggapan, keberanian siswa mempresentasikan hasil diskusinya, membuat kesimpulan sendiri, kemampuan siswa dalam mengerjakan soal.
- 5). Guru membuat kesimpulan bersama.
- 6). Pada akhir pembelajaran, guru memberikan kuis atau soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan.

Dalam *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) guru menggunakan bahan yang berisi latihan soal. Para guru ditugaskan untuk berpasangan dalam tim mereka untuk belajar dalam serangkaian kegiatan yang bersifat kognitif,

termasuk membacakan cerita satu sama lain (Slavin, 2010: 16-17).

Dalam kebanyakan kegiatan *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC), para siswa mengikuti serangkaian pengajaran guru, praktek tim, dan kuis. Para murid tidak mengerjakan kuis sampai teman satu sama timnya menyatakan bahwa mereka merasa siap. Penghargaan untuk tim akan diberikan kepada tim berdasarkan kinerja rata-rata dari semua anggota tim. Tujuan utama dari *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) adalah menggunakan tim-tim dari kooperatif untuk membantu para siswa mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas. *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) terdiri dari tiga unsur penting yakni kegiatan dasar, pelajaran memahami bacaan, dan seni berbahasa. Dalam semua kegiatan ini para siswa bekerja dalam tim-tim heterogen.

c. Unsur-unsur

Unsur-unsur dari *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) adalah sebagai berikut :

1. Kelompok membaca

Jika menggunakan kelompok membaca, para siswa di bagi dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari dua atau tiga orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka yang telah ditentukan oleh guru mereka.

2. Tim

Para siswa di bagi dalam tiga pasangan dalam kelompok membaca mereka, dan selanjutnya pasangan-pasangan tersebut dibagi kedalam tim yang terdiri dari pasangan dari dua kelompok membaca.

3. Kegiatan yang berhubungan dengan cerita

Siswa menggunakan bahan bacaan didiskusikan dalam kelompok membaca yang diarahkan guru yang memakan waktu kurang lebih 15 menit tiap harinya. Dalam kelompok ini guru menentukan tujuan dari membaca, mendiskusikan bahan bacaan setelah siswa selesai membacanya.

d. Kelebihan dan kekurangan

Setiap model pembelajaran mempunyai keuntungan dan kerugian. Pada model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC), kelebihan dan kelemahannya adalah :

1) kelebihan

- a) Setiap siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran
- b) Melatih siswa untuk berani memberikan tanggapan, mengemukakan pendapat atau sanggahan secara lisan dan tertulis
- c) Mempermudah siswa memahami materi pelajaran
- d) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis suatu peristiwa

2) kelemahan

- a) Membutuhkan banyak waktu
- b) Guru sulit mengatur materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai alokasi waktu yang ditetapkan.

3. Kooperatif Tipe NHT

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Numbered Head Together (NHT) atau penomoran berfikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. *Numbered Head Together* (NHT) dikembangkan oleh Spenser Kagen (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut (Trianto, 2009: 82). Sedangkan menurut A'la (2010:100) *Numbered Head Together* (NHT) adalah suatu metode belajar berkelompok dan setiap siswa diberi nomor kemudian guru memanggil nomor dari siswa secara acak.

Numbered Head Together (NHT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. NHT ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. NHT ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lie, A. 2002: 59).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif struktural khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran.

Menurut Suyatno (2009: 53) tipe NHT (*Numbered Head Together*) adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan.

- 2) Membuat kelompok heterogen dan tiap siswa, memiliki nomer tertentu.
- 3) Memberikan 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
- 4) Mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas.
- 5) Mengadakan kuis individual dan membuat skor perkembangan tiap siswa.
- 6) Mengumumkan hasil kuis dan memberikan reward.

Menurut Trianto (2009: 82) sebagai pengganti pertanyaan langsung kepada seluruh kelas, guru menggunakan 4 langkah struktur *Number Heads Together* yaitu :

- 1) Langkah -1 : Penomoran; Guru membagi siswa ke dalam kelompok beranggotakan 3 sampai 5 orang secara heterogen dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5.
- 2) Langkah -2 : Pengajuan pertanyaan; Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi dan spesifik dalam bentuk kalimat tanya.
- 3) Langkah -3 : Berpikir Bersama
Siswa menyatakan pendapat terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tersebut.
- 4) Langkah -4 : Pemberian Jawaban; Guru menyebut nomor tertentu kemudian siswa yang nomornya dipanggil

mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

Dalam pelaksanaannya, langkah-langkah tersebut dapat dikembangkan sebagai berikut :

Pendahuluan

- 1) Menginformasikan materi yang akan dibahas atau mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang lalu.
- 2) Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara rinci dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Memotivasi siswa agar timbul rasa ingin tahu tentang konsep
-konsep yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti

Langkah ke-1 : Penomoran

Kegiatan ini diawali dengan membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 5 orang siswa dan setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai dengan 5.

Langkah ke-2 (Mengajukan Pertanyaan)

- 1) Menjelaskan materi secara sederhana
- 2) Mengajukan pertanyaan

Langkah ke-3 (Berpikir Bersama)

- 1) Pada langkah ini siswa memikirkan pertanyaan yang akan diajukan oleh guru.

- 2) Menyatukan pendapat dengan jalan mengerjakan LKS di bawah bimbingan guru dan memastikan bahwa tiap anggota kelompoknya sudah mengetahui jawabannya.

Langkah ke-4 (Pemberian Jawaban)

- 1) Pada langkah ini guru memanggil salah satu nomor dari salah satu kelompok secara acak.
- 2) Siswa yang disebut nomornya dalam kelompok yang bersangkutan mengacungkan tangannya.
- 3) Mencoba menjawab untuk seluruh kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 4) Jika jawaban dari hasil diskusi kelas sudah dianggap betul, siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan apabila jawaban masih salah, guru akan mengarahkan.
- 5) Guru memberikan pujian kepada siswa/kelompok yang menjawab betul.

b. Menghitung Skor Individual dan Tim

Perhitungan skor peningkatan (point kemajuan) individu dihitung berdasarkan skor awal, dalam penelitian ini didasarkan pada nilai pre test dan nilai evaluasi. Berdasarkan skor awal setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya. Adapun penghitungan skor peningkatan individu pada penelitian ini diambil dari penskoran peningkatan individu yang dikemukakan Slavin, E.R. (2010:159) seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel. Pedoman Pemberian Skor Perkembangan Individu

Skor Kuis/ Evaluasi	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 point di bawah skor awal	5
10 - 1 point di atas skor awal	10
Skor awal sampai 10 point di atas skor awal	20
Lebih dari 10 point di atas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

Adapun format lembar penyekoran kuis ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel Format Lembar Penskoran Kuis

No	Siswa	Tgl :			Tgl :		
		Kuis :			Kuis :		
		Skor Awal	Skor Kuis	Skor Peningkatan	Skor Awal	Skor Kuis	Skor Peningkatan
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

(Sumber, Slavin, E.R. 2009:162)

Perhitungan skor tim dilakukan dengan cara menjumlahkan masing-masing skor peningkatan individu dan hasilnya dibagi sesuai jumlah anggota kelompok. Pemberian penghargaan

diberikan berdasarkan perolehan skor rata-rata yang dikategorikan pada tiga tingkatan, yaitu tim baik, tim hebat, dan tim super. Langkah-langkah penentuan dan penghargaan skor tim adalah sebagai berikut :

Tabel Kriteria Penghargaan Skor Tim

Kriteria Rata-Rata Tim (x)	Predikat
$0 \leq x \leq 5$	-
$5 \leq x \leq 15$	Tim Baik
$15 \leq x \leq 25$	Tim Hebat
$25 \leq x \leq 30$	Tim Super

Sumber: Trianto, 2009:72

c. Kelebihan dan Kelemahan NHT

Menurut a'la (2010: 100) pembelajaran kooperatif tipe NHT mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Setiap siswa dalam belajar menjadi siap semua.
- b) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
- c) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

2) Kelemahan

- a) Kemungkinan nomor yang sudah dipanggil, dipanggil lagi oleh guru.
- b) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

Dari kelebihan dan kelemahan di atas dapat disimpulkan bahwa NHT tidak cocok untuk jumlah siswa yang banyak karena membutuhkan waktu yang lama, namun proses pembelajaran siswa tidak hanya

sekedar paham dengan konsep yang diberikan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Siswa juga belajar untuk mengemukakan pendapat dan menghargai teman.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match

a. Pengertian Make a match

Menurut Suprijono (2011: 94) Merupakan tipe yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

b. Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dan teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. (Lie, 2010: 55).

Sedangkan kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini yaitu tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. (Sandjana, 2011: 95)

c. Langkah-langkah pembelajaran *make a match*

Menurut Rusman (2011: 223) langkah-langkah pembelajaran pada pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian

kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

- 1) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
- 2) Setiap peserta didik memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (jawaban soal).
- 4) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point.
- 5) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 6) Kesimpulan.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

a. Pengertian STAD

Menurut Slavin (2010: 143) pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu dari tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, sehingga tipe ini dapat digunakan oleh guru-guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi tersebut.

Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim, mereka harus

membantu teman satu timnya untuk mempelajari materinya. Mereka harus mendukung teman satu timnya untuk melakukan hal yang terbaik, menunjukkan norma bahwa belajar itu penting, berharga, dan menyenangkan. Meskipun para siswa belajar bersama, akan tetapi mereka tidak boleh saling bantu dalam mengerjakan soal kuis. Tanggung jawab individu seperti ini memotivasi siswa untuk memberi penjelasan dengan baik satu sama lain, karena satu-satunya cara bagi tim untuk berhasil adalah dengan membantu semua anggota tim menguasai informasi atau kemampuan yang diajarkan. karena skor tim didasarkan pada kemajuan yang dibuat anggotanya dibandingkan hasil yang dicapai sebelumnya, semua siswa punya kesempatan untuk menjadi “bintang” tim dalam minggu tersebut, baik dengan memperoleh skor yang lebih tinggi dari rekor mereka sebelumnya maupun dengan membuat jawaban kuis yang sempurna, yang selalu akan memberikan skor maksimum tanpa menghiraukan rata-rata skor terakhir siswa.

b. Kelebihan dan kekurangan

Suatu strategi pembelajaran mempunyai keunggulan dan kekurangan. Demikian pula dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pembelajaran kooperatif tipe STAD mempunyai beberapa keunggulan menurut (Isjoni, 2010: 51) keunggulan tersebut yaitu:

- 1) Menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal dalam kegiatan kelompok.
- 2) Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya berdasarkan skor perkembangan individu.

Selain keunggulan tersebut pembelajaran kooperatif tipe STAD juga memiliki kekurangan yaitu menurut (Trianto, 2009: 70) adalah harus adanya pengaturan tempat duduk yang baik dalam kelompok, hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif apabila tidak ada pengaturan tempat duduk dapat menimbulkan kekacauan yang menyebabkan gagalnya pembelajaran pada kelas.

c. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD

Menurut Slavin (2010: 143) belajar kooperatif tipe STAD melalui 5 tahap yang meliputi:

1) Presentasi kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar fokus pada unit STAD. Dengan cara ini siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar member perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili bagian dari seluruh kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah itu guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan. Pembelajaran itu melibatkan pembahasan

permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

3) Kuis

Setelah guru mempresentasikan materi dan praktek tim atau kerja kelompok para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga, setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

4) Skor Kemajuan Individual

Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada setiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. tiap siswa diberikan skor “awal”, yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

5) Rekognisi Tim

Menurut Slavin (2010: 159) Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai criteria tertentu. Skor tim siswa bisa juga digunakan untuk menentukan duapuluh persen dari peringkat mereka. untuk memberikan skor perkembangan individu dihitung seperti pada Tabel

Tabel Perhitungan skor perkembangan

Skor kuis	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal.....	0 poin
10 -1 poin dabawah skor awal.....	10 poin
Skor awal sampai 10 poin diatas skor awal.....	20 poin
Lebih dari 10 poin diatas skor awal.....	30 poin
Nilai sempurna tanpa memperhatikan skor awal.....	30 poin

a. Menghitung skor kelompok

Menurut Rusman (2010:216) Skor kelompok ini dibuat dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlah semua skor perkembangan yang diperoleh anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota kelompok, sesuai dengan rata-rata sekorperkembangan kelompok, diperoleh kategori skor kelompok seperti tercantum pada Tabel berikut ini:

Table Tingkat penghargaan kelompok

Kriteria (Rata-rataTim)	Penghargaan
0 - 5	-
6 - 15	Tim Baik (<i>Good team</i>)
16 – 20	Tim baik sekali (<i>Great team</i>)
21 - 30	Tim istimewa (<i>Super team</i>)

b. Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

Setelah masing-masing kelompok memperoleh predikat, guru memberikan hadiah/penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan masing-masing predikatnya.

6. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Banyak tipe dalam *cooperative learning* yang dikembangkan oleh para ahli, diantaranya adalah; STAD, TGT, NHT, Jigsaw dan lain sebagainya. Namun, dalam skripsi ini hanya mengambil satu tipe yaitu tipe TGT (*Team Game Turnament*). Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya sebelumnya setara seperti mereka. Jadi inti dari TGT adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka.

Menurut Slavin (2009 : 166-167), di dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa komponen utama, yaitu:

1) Presentasi di kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan

sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2) Tim

terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *game* dengan baik. Tim adalah fitur paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

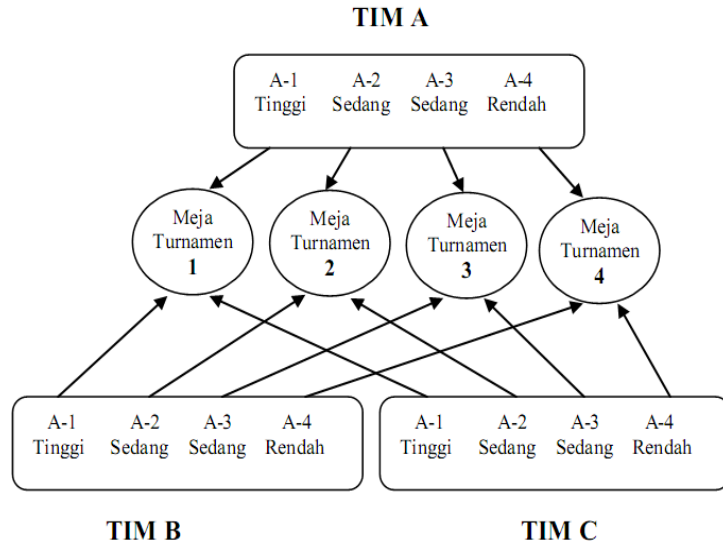
3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar. Pembagian Meja Turnamen

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 8 ke meja 7) skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Rekognisi Tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada tiga tingkatan penghargaan yang berdasarkan pada skor rata-rata tim dapat dilihat pada tabel, di bawah ini:

Tabel. Tingkatan Penghargaan

Kriteria (Rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Menurut Slavin (2009 : 169) sebelum memulai TGT ada beberapa persiapan yang harus diperhatikan antara lain:

1) Materi yang akan diajarkan

Materi yang diajarkan dapat diadaptasi dari buku teks atau juga dengan materi yang dibuat oleh guru. Dan mempersiapkan sebuah lembar kegiatan, sebuah lembar jawaban, sebuah kuis untuk setiap unit dan menyiapkan kartu-kartu bernomor.

2) Menempatkan siswa ke dalam tim

Di dalam kelas terdiri separuh laki-laki, separuh perempuan, tiga perempat kulit putih dan seperempat minoritas boleh saja membentuk Tim yang terdiri dari empat orang yang terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan, dan tiga siswa kulit putih serta satu siswa minoritas. Tim tersebut juga harus terdiri seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah dan dua lainnya yang berprestasi sedang.

3) Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen

Membuat kopian lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. Penentuan nomor meja hanya diketahui sendiri, ketika mengumumkan penempatan meja kepada anak-anak dilakukan secara acak,

supaya para siswa tidak akan tahu bagaimana cara penyusunan penempatan meja tersebut.

Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT yaitu: Pelajaran dimulai dengan memberikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan semua siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, kemudian mengikuti permainan (game akademik) untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang memperoleh nilai tinggi akan mendapatkan rekognisi (penghargaan). Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara.

Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja turnamen bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen dapat diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan permainan. Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu di mulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan berganda. Berikut adalah tata aturan permainan TGT;

Pembaca

1. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.
2. Bacalah pertanyaan dengan keras.
3. Cobalah untuk menjawab.

Penantang I

Menantang jika memang dia mau
(dan memberikan jawaban berbeda)
atau boleh melewatinya.

Penantang II

Boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapa pun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.

Gambar. Aturan Permainan TGT

Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalnya pada meja turnamen terdiri dari 4 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, ketiga 30 dan keempat 20. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda akan dapat membuat siswa mempunyai

nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik., secara merata satu siswa dengan siswa lain.

C. Macam-macam metode pembelajaran

1. Metode Karya wisata (*Out Door*)

a. Pengertian metode karya wisata.

Menurut Anitah (2008: 5.29) Pembelajaran *Outdoor* hampir identik dengan pembelajaran karya wisata artinya aktivitas belajar siswa dibawa ke luar kelas. Pembelajaran ini harus direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis dan sistemik. Sering dalam implementasi *outdoor*, siswa tidak memiliki panduan belajar sehingga esensi kegiatan tersebut kurang dirasakan manfaatnya. Pembelajaran *outdoor* selain untuk peningkatan kemampuan juga lebih bersifat untuk peningkatan aspek-aspek psikologi siswa, seperti rasa senang dan rasa kebersamaan yang selanjutnya berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Karakteristik dari pembelajaran *outdoor* yaitu menemukan sumber bahan pelajaran sesuai dengan perkembangan masyarakat, dilaksanakan di luar kelas/sekolahan, memiliki perencanaan, aktivitas siswa lebih muncul dari pada guru, aspek pembelajaran merupakan salah satu implementasi dari pembelajaran berbasis kontekstual. (Anitah, 2008: 5.29)

Menurut barron P, (2009) dalam bukunya *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar di Luar Kelas*, Anak-anak SD perlu belajar di ruang terbuka karena:

- 1) Pembelajaran di ruang terbuka memberi anak kebebasan untuk belajar menggunakan semua indera mereka. Pengalaman ini mendorong pola pikir kreatif dan imajinatif.

- 2) Pembelajaran di ruang terbuka membantu memperbaiki kemampuan belajar, perilaku, dan pemahaman anak di dalam kelas.
- 3) Pembelajaran di ruang terbuka memberikan pengalaman belajar yang kuat. Pengalaman ini membantu anak mengembangkan hubungan dengan lingkungan dan alam sekitarnya.
- 4) Pembelajaran di ruangan terbuka secara nyata berdampak positif pada rasa percaya diri, harga diri, dan pengendalian diri anak.
- 5) Belajar di ruang terbuka sering kali melibatkan banyak pengalaman praktis dan langsung. Semuanya ini sangat menguntungkan bagi pembelajar kinestetik, yaitu anak yang lebih cepat mempelajari sesuatu dengan mengerjakannya secara langsung.
- 6) Belajar di ruang terbuka sangat menyenangkan bagi guru dan siswa.

Menurut Muslich M (2009:239) Pembelajaran luar kelas adalah guru mengajak siswa belajar di luar kelas untuk melihat peristiwa langsung di lapangan dengan tujuan mengakrabkan siswa dengan lingkungannya. melalui pembelajaran luar kelas peran guru adalah sebagai motivator artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif, dan akrab dengan lingkungan.

b. Keuntungan dari belajar di luar kelas

Keuntungan dari belajar di luar kelas menurut (sudjana, 2007: 208)

- 1) Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan siswa duduk di kelas berjam- jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi.
- 2) Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alamiah.

- 3) Bahan- bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.
- 4) Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta dan lain- lain.
- 5) Sumber belajar menjadi lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam seperti lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan buatan dan lain- lain.
- 6) Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan di sekitarnya, serta dapat memupuk cinta lingkungan.

c. Beberapa kelemahan dan kekurangan

Beberapa kelemahan dan kekurangan yang sering terjadi dalam pelaksanaannya berkisar pada teknis pengaturan waktu dan kegiatan belajar. (Sudjana, 2007: 209) misalnya:

- 1) Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ketujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main. Kelemahan ini bisa diatasi dengan persiapan yang matang sebelum kegiatan itu dilaksanakan. Misalnya, menentukan tujuan belajar yang diharapkan dimiliki siswa, menentukan cara bagaimana siswa mempelajarinya, menentukan apa yang harus dipelajarinya, berapa lama dipelajari, cara memperoleh informasi, mencatat hasil yang diperoleh, dan lain- lain.
- 2) Ada kesan dari guru dan siswa bahwa kegiatan mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga menghabiskan waktu untuk belajar di kelas.

- 3) Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi di dalam kelas. Guru lupa bahwa tugas belajar siswa dapat dilakukan di luar jam kelas atau pelajaran baik secara individual maupun kelompok dan satu diantaranya dapat dilakukan dengan mempelajari keadaan lingkungannya.

d. Langkah dan Prosedur Penggunaan

Menurut Sudjana (2007:215) ada beberapa langkah yang harus ditempuh dalam menggunakan lingkungan sebagai media dan sumber belajar yaitu:

- 1) Langkah persiapan
 - a) Guru dan siswa menentukan tujuan belajar yang diharapkan diperoleh para siswa berkaitan dengan penggunaan lingkungan sebagai media dan sumber belajar.
 - b) Menentukan objek yang harus dipelajari dan dikunjungi.
 - c) Menentukan cara belajar siswa pada saat kunjungan dilakukan. Misalnya mencatat yang terjadi, mengamati suatu proses, bertanya atau wawancara. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberi LKS dalam kegiatan belajar.
 - d) Guru dan siswa mempersiapkan perijinan jika diperlukan.
 - e) Persiapan teknis yang diperlukan untuk kegiatan belajar seperti tata tertib di perjalanan, di tempat tujuan, perlengkapan belajar yang harus dibawa dan menyusun pertanyaan yang akan diajukan.
- 2) Langkah pelaksanaan

Pada langkah ini adalah melakukan kegiatan belajar di tempat tujuan sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan yaitu:

- a) Kegiatan belajar diawali dengan penjelasan guru mengenai objek yang dikunjungi.
 - b) Siswa harus bisa mengajukan beberapa pertanyaan melalui kelompoknya masing-masing.
 - c) Siswa mencatat semua informasi yang diperoleh dari penjelasan guru.
 - d) Guru memberikan LKS pada setiap kelompok.
 - e) Selanjutnya siswa dalam kelompoknya mendiskusikan hasil-hasil belajarnya untuk lebih melengkapi dan memahami materi yang dipelajari.
- 3) Tindak lanjut
- a) Tindak lanjut dari kegiatan belajar di atas adalah kegiatan belajar di kelas untuk membahas dan mendiskusikan hasil belajar dari lingkungan.
 - b) Setiap kelompok melaporkan hasil-hasil belajarnya untuk dibahas bersama.
 - c) Guru meminta kesan-kesan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar tersebut, disamping menyimpulkan materi yang diperoleh dan dihubungkan dengan bahan pengajaran bidang studinya.
 - d) Guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa dan dikerjakan secara individu.
- 2) Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan belajar siswa dan hasil-hasil yang telah dicapai.

e. Pembelajaran *Out door* sebagai Pembelajaran Kerja Kelompok

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu

diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. keberhasilan kerja kelompok sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. (Solihatin dan Raharjo, 2009: 4)

Menurut Suprijono (2010:54) bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru. Guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Menurut Isjoni (2010: 16) bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa agresif dan tidak peduli pada yang lain. *Cooperative learning* ini bukan bermaksud untuk menggantikan pendekatan kompetisi (persaingan).

Menurut Slavin (2010 :8) *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran, siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya bersifat heterogen.

Bennet di dalam Isjoni (2009 : 60 - 61) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu :

1) *Positive Interdependence*

Positive Interdependence, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara

anggota kelompok, keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.

2) *Interaction face to face*

Interaction face to face, yaitu interaksi yang berlangsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantara siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.

3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.

Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan dalam pembelajaran kooperatif adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.

4) Membutuhkan keluwesan.

Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

5) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran kooperatif adalah siswa belajar keterampilan bekerja sama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran luar kelas sebagai pembelajaran kelompok dimulai dari guru yang memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran kooperatif dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas untuk mengenal teknologi alat komunikasi dan transportasi. Pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di luar kelas dapat dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian siswa melakukan tugas bersama di luar kelas secara berkelompok.

2. Metode *Talking Stick*

a. Pengertian *Talking Stick*

Metode pembelajaran *talking stick* adalah Metode pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya Sugiharto (<http://id.shvoong.com/socialsciences/education/2156062pengertian-metode-talking-stick/>) Metode pembelajaran *talking stick* dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berorientasi pada terciptanya kondisi belajar melalui permainan tongkat yang diberikan dari satu siswa kepada siswa yang lainnya pada saat guru menjelaskan materi pelajaran dan selanjutnya mengajukan pertanyaan. Saat guru selesai mengajukan pertanyaan, maka siswa yang sedang memegang tongkat, itulah yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode *Talking Stick*. Pembelajaran dengan metode *Talking Stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. pembelajaran dengan metode *Talking Stick* diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Peserta didik diberi

kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut. Berikan waktu yang cukup untuk aktivitas ini. Guru selanjutnya meminta kepada peserta didik menutup bukunya. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu peserta didik. Peserta didik yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya. Ketika stick bergulir dari peserta didik lainnya, seyogianya diiringi musik. langkah akhir dari metode *Talking Stick* adalah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya. Guru memberi ulasan terhadap seluruh jawaban yang diberikan peserta didik, selanjutnya bersama-sama peserta didik merumuskan kesimpulan. (Dalam Suprijono. A, 2010: 109-110).

Metode *Talking Stick* adalah metode pembelajaran yang dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. *Talking Stick* sebagaimana dimaksudkan penelitian ini, dalam proses belajar mengajar di kelas berorientasi pada terciptanya kondisi belajar melalui permainan tongkat yang diberikan dari satu siswa kepada siswa yang lainnya pada saat guru menjelaskan materi pelajaran dan selanjutnya mengajukan pertanyaan. Saat guru selesai mengajukan pertanyaan, maka siswa yang sedang memegang tongkat itulah yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini dilakukan hingga semua siswa berkesempatan mendapat giliran menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Teknis pelaksanaan metode *Talking Stick* sebagai mana tercantum dalam buku panduan materi sosialisasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Nasional 2006 dapat digambarkan sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat, 2) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi, 3) Setelah selesai membaca materi pelajaran, siswa diperintahkan untuk menutup buku, 4) Guru mengambil tongkat

dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya hingga seluruh siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru, 5) Guru memberikan kesimpulan, 6) Melakukan evaluasi, dan 7) Menutup pelajaran.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Menggunakan Metode Talking Stick

Kelebihan

- 1) Menguji kesiapan siswa.
- 2) Melatih membaca dan memahami dengan cepat
- 3) Agar lebih giat belajar (belajar dahulu)

Kekurangan

- 1) Membuat siswa senam jantung
- 2) Membuat siswa minder karena belum terbiasa

(dedenbinlaode.blogspot.com)

c. Langkah-langkah *talking stick*

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *Talking Stick* diantaranya: Guru menyiapkan sebuah tongkat, Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi. Setelah selesai membaca materi atau buku pelajaran dan mempelajarinya, siswa menutup bukunya. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru. Guru memberikan kesimpulan. Evaluasi. Penutup. (Dalam Tukiran dkk, 2011:108)

Menurut Suyatno (2009:124) Langkah-langkah Metode pembelajaran *talking stick* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
- 2) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
- 3) Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup bukunya.
- 4) Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- 5) Guru memberikan kesimpulan.
- 6) Evaluasi.
- 7) Penutup.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelaksanaan proses pembelajaran penggunaan metode *Talking Stick* dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Guru membuat media tongkat untuk keperluan bermain dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru menyajikan materi pelajaran secara klasikal.
- 3) Guru membagikan LKS yang harus dipelajari dan dihafalkan siswa sesuai waktu yang diberikan.
- 4) Guru dan siswa memulai permainan Talking Stick dengan memberikan tongkat kepada salah satu siswa.
- 5) Siswa diinstruksikan untuk memberikan tongkat kepada siswa yang terdekat searah jarum jam.

- 6) Sambil memberikan tongkat, siswa dan guru bernyanyi bersama.
- 7) Setelah bernyanyi atau guru memberi tanda tertentu, maka siswa yang memegang tongkat diberikan pertanyaan. Jika tidak dapat menjawab, guru memberikan hukuman positif, dapat berupa: berpuisi di depan kelas, atau hal lain yang sifatnya menghibur.
- 8) Kegiatan memutar tongkat terus dilakukan hingga seluruh siswa mendapat kesempatan untuk diberikan pertanyaan oleh guru.
- 9) Guru dan siswa menarik kesimpulan bersama, diikuti dengan menutup pelajaran dengan berdoa bersama.

c. Media Pembelajaran Permainan Tongkat berbicara

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan Tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

(Dalam Raharjo dkk: 2005, 23-25)

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan –kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (Dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungannya dan kenyataannya, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan , yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.(Dalam Sadiman dkk, 2008: 17-18)

3. Metode Simulasi

Menurut Djamarah (2006:46) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia

tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.

Simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja) Hasibuan dan Moedjiono (2008: 27). Sedangkan menurut Hamalik dalam Taniredja, dkk (2011: 40) simulasi adalah suatu teknik yang digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama dalam desain instruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku. Latihan-latihan ketrampilan menuntut praktik yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu), atau dalam situasi simulasi yang mengandung ciri-ciri situasi kehidupan senyatanya. Latihan-latihan dalam bentuk simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2008: 27-28) ada beberapa langkah-langkah dalam penggunaan metode simulasi, yaitu :

- a. Penentuan topik dan tujuan simulasi;
- b. Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan;
- c. Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya.
- d. Pemilihan pemegang peranan;
- e. Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan;
- f. Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan;
- g. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi;

- h. Pelaksanaan simulasi;
- i. Evaluasi dan pemberian balikan;
- j. Latihan ulang.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2008: 28) dalam pembelajaran metode simulasi ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan Metode Simulasi:

1. Menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi;
2. Menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi;
3. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya;
4. Memvisualkan hal-hal yang abstrak;
5. Tidak memerlukan ketrampilan komunikasi yang pelik;
6. Memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa;
7. Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi;
8. Melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

b. Kelemahan Metode Simulasi:

1. Efektifitasnya dalam memajukan belajar belum dapat dilaporkan oleh riset;
2. Validitas simulasi masih banyak diragukan orang;
3. Menuntut imajinasi dari guru dan siswa.

4. Metode *Discovery Learning*

a. Pengertian Metode *Discovery Learning*

Menurut Djamarah (2008: 22) *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Secara garis besar prosedurnya adalah demikian:

- 1) *Simulation*. Guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh peserta didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
- 2) *Problem statement*. Anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.
- 3) *Data collection*. Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis ini, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan.
- 4) *Data processing*. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu,
- 5) *Verification atau pembuktian*. Berdasarkan hasil pengolahan dan pembuktian, hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu kemudian dicek.
- 6) *Generalization*. Tahap selanjutnya berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan.

Pandangan ini bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan obyek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Proses belajar harus dipandang sebagai stimulus yang

dapat memantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Peran guru lebih banyak menempatkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan fasilitator belajar. dengan demikian, siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah dengan bimbingan guru.

Pemecahan masalah adalah metode yang mengharuskan pelajar untuk menemukan jawabannya (*discovery*) tanpa bantuan khusus. Dengan pemecahan masalah pelajar menemuakan aturan baru yang lebuah tinggi tarafnya sekalipun ia mungkin tidak dapat merumuskan secara verbal.

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *discovery*. Hal ini disebabkan karena metode ini:

- 1) Merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif;
- 2) Dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa;
- 3) Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain;
- 4) Dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri;
- 5) Siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Metode penemuan telah berkembang dari berbagai gerakan pendidikan dan pemikiran yang mutakhir, misalnya

- 1) Gerakan pendidikan progresif, yang terutama tidak puas dengan keformilan yang kosong dari isi sebagian besar pendidikan.

Metode yang sering dipakai pada saat itu adalah hafalan diluar kepala, sehingga timbul budaya membeo. Reaksi terhadap keadaan ini adalah tumbuhnya apa yang diasa disebut belajar untuk dan memecahkan masalah.

2) Pendekatan yang berpusat pada anak

Pendekatan ini menekankan pentingnya menyusun kurikulum dalam istilah sifat anak dan partisipasinya dalam proses pendidikan.

Dengan menggunakan metode *Discovery Learning* pembelajaran akan lebih bermakna mengena kepada siswa. Sebab siswa disini tidak hanya sebagai pendengar setia, namun dalam metode pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran.

b. **Langkah-langkah metode pembelajaran *discovery* adalah sebagai berikut:**

- 1) identifikasi kebutuhan siswa;
- 2) seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan;
- 3) seleksi bahan, problema/ tugas-tugas;
- 4) membantu dan memperjelas (tugas/ problema yang akan dipelajari, peranan masing-masing siswa).
- 5) mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- 6) mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
- 7) memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
- 8) membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan oleh siswa.
- 9) memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.

- 10) merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa.
- 11) Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan.
- 12) membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

c. **Kebaikan dan kelemahan metode *Discovery Learning***

1) Kelebihan metode *Discovery Learning*

- a) Dianggap membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan ketrampilan dan proses kognitif siswa, andaikata siswa itu dilibatkan terus dalam penemuan terpimpin. Kekuatan dari proses penemuan datang dari usaha untuk menemukan; jadi seseorang belajar bagaimana belajar itu.
- b) Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh; dalam arti pendalaman dari pengertian; retensi, dan transfer.
- c) Strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan.
- d) Metode ini memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- e) Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit pada suatu proyek penemuan khusus.
- f) Metode ini dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-

proses penemuan. Dapat memungkinkan siswa sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan.

- g) Strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan kepada mereka dan guru berpartisipasi sebagai sesama dalam mengecek ide. Guru menjadi teman belajar, terutama dalam situasi penemuan yang jawabannya belum diketahui sebelumnya.
- h) Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

2) Kelemahan metode *Discovery Learning*

- a) Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya, siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subjek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustrasi pada siswa yang lain.
- b) Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
- c) Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara teradisional.
- d) Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan ketrampilan. Sedangkan sikap dan ketrampilan diperlukan untuk

memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional social secara keseluruhan.

- e) Dalam beberapa ilmu (misalnya IPA) fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
- f) Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berfikir kreatif, kalau berfikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian proses-proses dibawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti. Penemuan masalah dapat bersifat membosankan mekanisasi, formalitas dan pasif seperti bentuk terburuk dan metode ekspositories verbal. (Suryosubroto, 2009:185).

5. Metode *Brainstorming*

a. Pengertian Metode *Brainstorming*

Brainstorming merupakan bentuk dari pengembangan metode diskusi. Model diskusi banyak dikembangkan menjadi Metode pembelajaran baru salah satunya yaitu metode *Branstorming*. Diskusi adalah membahas suatu masalah oleh sejumlah anggota kelompok, setiap anggota kelompok bebas untuk menyumbangkan ide, saran, pendapat, informasi yang dimiliki, dan gagasan. Setiap anggota bebas untuk menanggapi, didukung, atau bahkan tidak sepihak. Sedangkan dalam metode *Brainstorming* semua ide tau gagasan ditampung oleh ketua kelompok dan hasilnya kemudian dijadikan peta gagasan. Hasil dari peta gagasan menjadi kesepakatan bersama dalam kelompok.

Menurut Danajaya (2010: 79), *brainstorming* adalah dirancang untuk mendorong kelompok mengekspresikan berbagai macam ide dan menunda penilaian-penilaian kritis. Setiap orang menawarkan ide yang dicatat, kemudian dikombinasikan dengan berbagai macam ide yang lainnya. Pada akhirnya kelompok tersebut setuju dengan hasil akhirnya.

Brainstorming adalah mendorong kelompok menyumbangkan ide-ide baru tanpa dinilai segera. Setiap anggota kelompok mengeluarkan pendapatnya. Hasil belajar yang diharapkan ialah agar anggota kelompok belajar menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan rasa percaya pada diri sendiri dalam menyumbangkan ide-ide yang ditemukannya yang dianggap benar (Hasibuan, 2008: 21).

Sedangkan metode *brainstorming* menurut Parera (1991: 190), ialah aktivitas dari sekelompok kecil yang telah berkumpul untuk memproduksi atau menciptakan gagasan yang baru, original, praktis sebanyak-banyaknya. Metode *Brainstorming* merupakan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari semua peserta. Tujuan *Brainstorming* untuk membuat kumpulan pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda, dan hasilnya kemudian dijadikan peta informasi atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama.

Menurut Muhaimin (2010: 124), metode *Brainstorming* digunakan untuk menyimpulkan sejumlah pendapat dalam satu tim pada kerangka pikir yang sama. *Brainstorming* merupakan metode yang sangat membantu dalam mencari solusi dalam suatu masalah yang membutuhkan kreativitas tinggi dalam penyelesaiannya. Dengan metode ini akan dihasilkan berbagai kemungkinan proses solusi yang bisa dilakukan atau ide-ide yang dapat di evaluasi, diranking dan diprioritaskan untuk dilaksanakan.

Metode *Brainstorming* merupakan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari semua peserta. Tujuan *Brainstorming* untuk membuat kumpulan pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda dan hasilnya kemudian dijadikan peta informasi atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama.

Brainstorming yaitu sebuah metode untuk melahirkan ide-ide dengan cara siswa diminta untuk memunculkan ide sebanyak-banyaknya. Ide yang disampaikan harus berhubungan dengan topik. Topik yang menjadi sumber untuk menjadikan petunjuk

b. Kelebihan dan Kekurangan *Brainstorming*

Penerapan metode *Brainstorming* bermanfaat yaitu siswa lebih aktif dan berfikir kreatif mengemukakan gagasan. Terkadang penggunaan metode *Brainstorming* tidak berjalan sesuai rencana karena beberapa faktor. Diantaranya peserta tidak memenuhi aturan yang telah ditetapkan misalnya:

- 1) memberi komentar terhadap ide yang dilontarkan oleh anggota kelompok,
- 2) siswa yang belum gilirannya sudah menyampaikan idenya ,dan
- 3) siswa tidak bisa melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

Selain itu, faktor non teknis seperti rasa takut salah, kurang antusias, dan kurangnya kerjasama antar siswa, maka dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung peranan guru sangat penting untuk kesuksesan pembelajaran. Semua metode pembelajaran selain memiliki keunggulan juga kelemahan seperti halnya metode *Brainstorming* juga memiliki keunggulan dan kelemahan.

Menurut Roestiyah (2008: 75) metode *brainstorming* digunakan karena memiliki banyak keunggulan seperti:

- 1) Anak-anak aktif berfikir untuk menyatakan pendapat.
- 2) Melatih siswa berfikir dengan cepat dan tersusun logis
- 3) Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan guru
- 4) Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran

- 5) Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru
- 6) Terjadi persaingan yang sehat
- 7) Siswa merasa bebas dan gembira
- 8) Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Selain itu metode *Brainstorming* memiliki kelemahan yang perlu diatasi ialah:

- 1) Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir dengan baik.
- 2) Siswa yang kurang selalu ketinggalan.
- 3) Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh siswa yang pandai saja.
- 4) Guru hanya menampung pendapat tidak merumuskan kesimpulannya.
- 5) Tidak menjamin pemecahan masalah.
- 6) Masalah dapat berkembang kearah yang tidak diharapkan.

Metode *Brainstorming* bermanfaat bagi siswa dalam membantu mengembangkan pengetahuannya didalam kelas pada pembelajaran. *Brainstorming* digunakan dalam proses pembelajaran dikelas berfungsi untuk mempermudah siswa untuk menemukan gagasan dan mengembangkannya setelah mendengarkan dari beberapa ide gagasan anggota kelompoknya. Metode ini lebih dinamis dan menyenangkan karena setiap siswa diberi kesempatan untuk berbicara atau menuliskan idenya, pendapatnya, dan komentarnya.

c. Langkah-langkah *Brainstorming*

Sebelum melaksanakan metode *Brainstorming* dengan media gambar langkah-langkah penggunaan dalam pembelajaran, yaitu guru membagi

siswa dalam beberapa kelompok. Setelah siswa terbagi kedalam kelompok, kemudian tiap kelompok menentukan ketua kelompok. Guru menerangkan materi pembelajaran sebelum penerapan metode *Brainstorming*. Sebelum menerangkan materi setiap masing-masing kelompok diberikan media gambar yang sudah di sediakan oleh guru dengan tema yang berbeda yang telah ditentukan oleh guru. Sebelum pembelajaran berlangsung guru telah mempersiapkan fasilitas pendukung. Proses pelaksanaan *Brainstorming* sebagai berikut: (1) menentukan batasan waktu yang digunakan, (2) menentukan aturan main yang digunakan dalam *Brainstorming*, (3) memberikan kesempatan kepada para peserta untuk menyampaikan ide-idenya, (4) ketua kelompok menulis setiap ide yang dikemukakan oleh anggota kelompok, (5) setiap kelompok melakukan pengelompokan ide yang sejenis, (6) melakukan pembahasan ide-ide dan (7) menyimpulkan pembicaraan.

Brainstorming dalam pelaksanaannya memiliki dua aturan main yaitu sebagai berikut:

- 1) Metode putaran bebas (*free wheel*)
 - a) Setiap peserta yang akan berbicara harus menunjuk jari,
 - b) Peserta berbicara atas penunjukan ketua kelompok,
 - c) Peserta boleh menyampaikan beberapa ide dalam satu topik pembicaraan, diberi kesempatan khusus kepada siswa yang belum sempat menyampaikan idenya.
- 2) Metode putaran teratur (*Round Robin*)
 - a) Peserta berbicara secara bergantian berputar dari kanan ke kiri berlawanan dengan arah jarum jam,
 - b) Setiap peserta hanya boleh memberikan satu ide untuk setiap putaran,

- c) Tidak seorangpun diperkenankan memberikan ide sebelum tiba gilirannya,
- d) Tidak diperkenankan mengeritik atau mengeluarkan perkataan yang menyakitkan terhadap ide yang dikemukakan peserta lainnya,
- e) Tidak diperkenankan untuk mengevaluasi suatu ide yang dilontarkan,
- f) Bagi peserta yang belum siap pada gilirannya mengatakan terus atau lanjut,
- g) Dilakukan beberapa kali putaran sampai tidak ada lagi ide yang akan disampaikan.

Tahap akhir dalam proses pembelajaran setelah semua ide terkumpul selanjutnya setiap kelompok melakukan:

- 1) Penilaian kembali ide satu persatu.
- 2) Ide yang hampir sama kemungkinan dapat disatukan, ide yang belum jelas perlu ditanyakan kepada peserta yang bersangkutan.
- 3) Mana ide yang akan dipilih, bisa dilakukan pengambilan keputusan dengan permufakatan atau suara terbanyak (voting).
- 4) Penyempurnakan ide yang telah disepakati.
- 5) Pengambil kesimpulan dan alternatif tindak lanjut.

Tahap akhir setelah penerapan metode *Brainstorming* siswa di tugasi untuk mempresentasikan hasil dari penerapan *Brainstorming* secara kelompok, dan kelompok yang presentasinya paling baik akan mendapatkan penghargaan dari guru. Setelah adanya proses presentasi diadakan Tes evaluasi individu untuk siswa.

6. Metode Diskusi

a. Pengertian Pendekatan Diskusi

Diskusi menurut Suryosubroto (2009:167) adalah percakapan ilmiah oleh beberapa yang tergabung dalam satu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban dan kebenaran atas suatu masalah. Menurut Wahab (2008:100) diskusi adalah suatu tugas yang benar-benar memerlukan keahlian sedangkan menurut Sagala (2011:208) Diskusi adalah percakapan ilmiah yang reponsif berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan-pertanyaan problematis pemunculan ide-ide dan pengujian ide-ide ataupun pendapat dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok itu yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalahnya dan untuk mencari kebenaran. Dalam diskusi selalu ada suatu pokok yang dibicarakan. Dalam percakapan itu diharapkan para pembicara tidak menyimpang dari pokok pembicaraan. Mereka harus selalu senantiasa kembali kepada pokok masalahnya. Pada hakikatnya diskusi berbeda dengan percakapan, situasi lebih santai kadang diselingi dengan humor. Dalam diskusi, semua anggota turut berfikir dan diperlukan disiplin yang ketat.

Metode diskusi menurut Suryosubroto (2009:167) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau penyusunan berbagai alternatif pemecahan atas sesuatu masalah.

b. Keuntungan dan Kelemahan

1) Keuntungan metode diskusi

Ada beberapa keuntungan metode diskusi menurut Suryosubroto (2009:172) yaitu:

- a) Metode diskusi melibatkan semua siswa secara langsung dalam proses belajar.
- b) Setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan penguasaan bahan pelajarannya masing-masing.
- c) Metode diskusi dapat menumbuhkan dan mengembangkan cara berfikir dan sikap ilmiah.
- d) Dengan mengajukan dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi diharapkan para siswa akan dapat memperoleh kepercayaan akan (kemampuan) diri sendiri.
- e) Metode diskusi dapat menunjang usaha-usaha pengembangan sikap sosial dan sikap demokrasi para siswa.

2) Kelemahan Diskusi

- a) Diskusi terlampau menyerap waktu. Kadang-kadang diskusi larut dengan keasikannya dan dapat mengganggu pelajaran lain.
- b) Pada umumnya peserta didik tidak berlatih untuk melakukan diskusi dan menggunakan waktu diskusi dengan baik, maka kecenderungannya mereka tidak sanggup berdiskusi.
- c) Kadang-kadang guru tidak memahami cara-cara melaksanakan diskusi kadang-kadang guru tidak memahami cara-cara melaksanakan diskusi, maka kecenderungannya diskusi menjadi tanya jawab.

- 1) Kelemahan ini menunjukkan bersumber dari guru yang kurang menguasai penggunaan dan manfaat metode diskusi dalam

membahas materi pelajaran. Kelemahan juga datang dari peserta didik yaitu kurang mampu melaksanakan diskusi dengan baik, karena terjebak dengan tanya jawab atau debat kusir, sehingga makna diskusi sebagai suatu teknik untuk memahami materi pelajaran tidak terpenuhi dengan baik.

- 2) Usaha yang dapat dilakukan oleh guru supaya diskusi bisa berhasil dengan baik
 - a) Masalahnya harus kontroversial, artinya mengandung pertanyaan dari peserta didik. Masalah itu menarik perhatian mereka karena bertalian erat dengan pengalaman mereka.
 - b) Guru harus menempatkan dirinya sebagai pemimpin diskusi. Guru harus membagi-bagi pertanyaan dan memberi petunjuk tentang jalannya diskusi. Guru juga berperan sebagai penangkis terhadap pertanyaan yang diajukan peserta didik.
 - c) Guru hendaknya memperhatikan pembicaraan agar fungsi guru sebagai pemimpin diskusi dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

c. Jenis-jenis diskusi yang lazim dilakukan

1. Diskusi panel. Diskusi ini hanya dilakukan oleh beberapa orang yang terpilih sebagai wakil orang banyak. Mereka adalah pakar di bidangnya masing-masing dan memiliki wawasan yang berbeda. Diskusi terjadi diantara diskusi panel. Jika diskusi melibatkan peserta diskusi lainnya, maka diskusi itu disebut forum.
2. Simposium. Jalan diskusinya sama dengan panel, namun diakhiri dengan sebuah keputusan. Tiap pembicaraan mengemukakan pendirian dan pandangan yang berbeda. Pada diskusi ini peserta juga diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat (forum).

3. Diskusi seminar. Dalam seminar terdapat jenis pengarahan yang memberi garis pembicaraan nanti dalam diskusi. Setelah pengarahan disampaikan, baru disajikan kertas kerja oleh beberapa orang ahli. Bahan yang diterima dari pengarahan dan kertas kerja menjadi bahan untuk didiskusikan.
4. Diskusi lokakarya. Konsep hasil seminar diturunkan kepada yang bersifat praktis seperti pada kegiatan penulisan modul. Sebelum kegiatan ini dilakukan, dibicarakan dulu dalam lokakarya, terutama cara-cara menulis perkembanganpeserta didik. Kadang-kadang lokakarya digabung dengan kegiatan penulisan modul. Sebelum kegiatan ini dilakukan, dibicarakan dulu dalam lokakarya, terutama cara-cara penulisan modul, bahan-bahan tulisanya, serta pemakaian bahasa yang cocok dengan perkembangan peserta didik. Kadang-kadang lokakarya digabung dengan kegiatan penataran dan disebut penlok (penataran likakarya).
5. Diskusi formal. Diskusi ini mengikuti cara-cara yang dilakukan dalam rapat formal seperti dalam rapat guru dan kepala sekolah atau pertemuan periodik antara guru dan kepala peserta didik. Di kelas diskusi ini juga bisa dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:
 - a. Guru menjelaskan permasalahan dihadapan peserta didik untuk dipecahkan.
 - b. Setelah peserta didik memahami masalahnya, diskusi dimulai, dan setiap peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
 - c. Pengambilan kesimpulan.
6. Bila memungkinkan, pimpinan diskusi diserahkan kepada peserta didik dengan uraian itu didiskusikan.
7. Diskusi kuliah, Diskusi ini dilakukan setelah kuliah selesai, dimulai dari sebuah urutan singkat tentang pokok bahasan. Berbagai masalah dari uraian itu didiskusikan.

8. Brainstorming. Diskusi ini dimaksudkan untuk menampung sejumlah pendapat dari para anggota diskusi sebagai bahan pemecah masalah yang sedang dihadapi. Semua pendapat, tanpa didiskusikan lebih jauh, ditampung saja. Pemimpin diskusi atau pihak yang ditunjuk mencoba memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai pendapat tadi. Diskusi ini jarang dipakai dalam mengajar.

d. Langkah-langkah metode Diskusi

Menurut Zain (2010:86) menyebutkan langkah-langkah umum pelaksanaan diskusi sebagai berikut:

- 1) Merumuskan masalah secara jelas
- 2) Dengan pimpinan guru para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi memilih pimpinan diskusi (ketua, sekretaris, pelapor), mengatur tempat duduk, ruangan, sarana, dan sebagainya sesuai dengan tujuan diskusi.
- 3) Siswa diberikan bimbingan/pengawasan oleh guru dalam melakukan diskusi.
- 4) Guru memberikan dorongan sehingga anak mau bekerja.
- 5) Materi diskusi harus dikerjakan oleh seluruh anggota kelompok tidak menyuruh salah satu siswa untuk mengerjakan.
- 6) Seluruh siswa mencatat hasil diskusi dengan baik dan sistematis dan menyampaikan di depan kelas.

Menurut Sudjana (2010:80) dilihat dari pesertanya diskusi dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Ada yang terdiri atas beberapa orang saja (sekelompok orang), misalnya debat, reaksi lingkaran, diskusi kelas dan lain-lain yang sejenisnya.

2. Ada diskusi yang sifatnya melibatkan sejumlah massa (banyak orang) sehingga disebut metode interaksi massa, misalnya seminar, workshop, panel, forum, simposium.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode diskusi adalah:

1. Persiapan/perencanaan diskusi:
 - a. Tujuan diskusi harus jelas, agar pengarahan diskusi lebih terjamin.
 - b. Peserta diskusi harus memenuhi persyaratan tertentu, dan jumlahnya disesuaikan dengan sifat diskusi itu sendiri.
 - c. Penentuan dan perumusan masalah yang akan didiskusikan harus jelas.
 - d. Waktu dan tempat diskusi harus tepat, sehingga tidak akan berlarut-larut.
2. Pelaksanaan diskusi:
 - a. Membuat struktur kelompok (pimpinan, sekretaris, anggota).
 - b. Membagi-bagi tugas dalam diskusi.
 - c. Merangsang seluruh peserta untuk berpartisipasi.
 - d. Mencatat ide-ide /saran-saran yang penting.
 - e. Menghargai setiap pendapat yang diajukan peserta.
 - f. Menciptakan situasi yang menyenangkan.
3. Tindak lanjut diskusi:
 - a. Membuat hasil-hasil/kesimpulan dari diskusi.
 - b. Membacakan kembali hasilnya untuk diadakan koreksi seperlunya.

- c. Membuat penilaian terhadap pelaksanaan diskusi tersebut untuk dijadikan bahan pertimbangan dan perbaikan pada diskusi-diskusi yang akan datang.
4. Berhasil tidaknya diskusi banyak tergantung pada faktor:
 - a. Kepandaian dan kelincahan pimpinan diskusi.
 - b. Jelas tidaknya masalah dan tujuan yang dirumuskan.
 - c. Partisipasi dari setiap anggota.
 - d. Terciptanya situasi yang merangsang jalannya diskusi.
 - e. Mengusahakan masalahnya supaya cukup problematik dan merangsang siswa berfikir. Biasanya masalah tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan pikiran.

6. Metode Pembelajaran Luar Kelas

a. Pengertian Metode Pembelajaran Luar Kelas

Kajawati (1995) menyatakan bahwa metode *outdoor study* atau metode di luar kelas adalah metode dimana guru mengajak siswa belajar di luar kelas untuk melihat peristiwa langsung dilapangan dengan tujuan mengakrabkan siswa dengan lingkungannya. Melalui *outdoor study* lingkungan luar kelas dapat digunakan sebagai sumber belajar. Peran guru disini adalah sebagai motivator artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif dan akrab dengan lingkungan. (Muslich, M, 2009 : 239)

Hal- hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru agar metode pembelajaran di luar kelas (*OutDoor Study*) berhasil dengan baik diantaranya adalah a) mampu mengidentifikasi objek *outdoor study* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, b) membuat perencanaan dan panduan siswa dalam melaksanakan *outdoor study*, c) mampu mempersiapkan bahan dan alat akan digunakan dalam kegiatan, d)

mampu mengontrol, memfasilitasi dan membimbing aktivitas siswa selama melaksanakan kegiatan, e) mampu menilai kegiatan *outdoor study*.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Luar Kelas

Langkah – langkah pembelajaran metode pembelajaran di luar kelas:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah :

- a) Penentuan tujuan dan sasaran yang dituju; Tahap ini dengan terencananya tujuan dan sasaran yang dituju diharapkan dengan melaksanakan metode *Outdoor Study* siswa mampu menggali ide-ide kreativitas siswa dalam mengungkapkan gagasan.
- b) Aspek-aspek yang akan diselidiki; Aspek-aspek yang akan diselidiki didasarkan pada materi yang disesuaikan, sebelumnya pembentukan kelompok, serta bimbingan pengarahan kerja.
- c) Peralatan; Peralatan yang harus dibawa misal buku, pensil.
- d) Tenaga Pendamping; Tenaga pendamping yang akan membimbing siswa serta mengawasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di luar kelas adalah guru.
- e) Objek pengamatan dan waktu; Penentuan lokasi disini sangat diperhatikan misal akan menjadikan halaman sekolah sebagai sumber belajar dan sebelum pelaksanaan waktu yang tepat juga harus direncanakan sebaik mungkin.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah kunjungan lokasi, pengajuan masalah, kerja kelompok dan monitoring kerja.

3. Tahap Pelaporan dan Improvisasi

Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah presentasi, diskusi dan evaluasi. (Surakhmad, 1991 : 99).

c. Keunggulan metode pembelajaran di luar kelas (*outdoor study*) :

1. Pembelajaran di ruang terbuka memberi anak kebebasan untuk belajar dengan menggunakan semua indra, dan dapat mendorong pola pikir kreatif dan imajinatif.
2. Pembelajaran di ruang terbuka membantu memperbaiki kemampuan belajar, perilaku dan pemahaman anak di dalam kelas .
3. Dapat menumbuhkan rasa senang, percaya diri, harga diri, pengendalian diri dan motivasi terhadap objek tertentu.
4. Memberikan masukan terhadap program sekolah.
5. Mendekatkan siswa dengan lingkungan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang kuat, praktis.

Dari penjelasan di atas dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran di luar kelas akan mendorong terjadinya proses belajar dan memberikan pengalaman siswa secara nyata. Menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar, lebih berkonsentrasi pada materi, membuat daya pikir siswa lebih berkembang, suasana belajar lebih nyaman, siswa lebih dapat memahami materi pelajaran, siswa lebih berani mengemukakan pendapat dan membuat siswa lebih aktif.

d. Kelemahan metode pembelajaran luar kelas (*outdoor study*) antara lain :

1. Memerlukan waktu yang cukup lama.
2. Memerlukan pengawasan dan bimbingan ekstra ketat terhadap aktivitas siswa.
3. Jika tidak terkontrol maka siswa bermain sendiri daripada belajar.

e. Pengembangan sikap positif dan menyenangkan

Pengembangan sikap positif dan menyenangkan siswa terhadap program pembelajaran di luar kelas yaitu :

1. Keingintahuan

Doronglah siswa untuk bereksplorasi menggunakan semua indranya. Ajukan berbagai pertanyaan dan bangkitkan kekaguman dan keingintahuan tentang alam dalam dirinya.

2. Kesenangan

Belajar di luar kelas harus selalu menyenangkan.

3. Fleksibilitas

Bersikap spontan, tunjukkan respon terhadap beragam penemuan dan kejadian yang dialami siswa. Guru juga harus siap jika sewaktu-waktu cara pembelajaran berubah dari yang sudah direncanakan.

4. Panutan

Tunjukkan antusiasme guru dan sebisa mungkin terlibatlah dalam setiap aktivitas. Ajari siswa supaya selalu merujuk ke buku atau panduan lapangan.

f. Manfaat dari pembelajaran luar kelas yaitu :

1. Kesenangan.

2. Membangun kepercayaan diri dan harga diri.

3. Meningkatkan kesadaran sosial dan lingkungan.

4. Mempelajari berbagai keterampilan baru.

5. Meningkatkan kesegaran dan kebugaran tubuh.

6. Meningkatkan pencapaian akademik. (Barron, P, 2009 : 8)

Pada metode pembelajaran kelas ini, siswa diajak keluar ruangan kelas untuk mengadakan pengamatan terhadap lingkungan sekitarnya yang sesuai dengan materi pelajaran. Lingkungan tersebut bisa di halaman sekolah, di jalan depan sekolah. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok. Suasana pembelajaran yang demikian akan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akibatnya materi tersebut kurang menarik. Dengan demikian pembelajaran luar kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

g. Tindak lanjut Outdoor study diskusi kelompok.

Sesuai tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya guru memilih menggunakan metode pembelajaran di luar kelas. Guru membentuk kelompok diskusi kecil, yang masing-masing kelompok anggotanya 5 siswa secara heterogen. Guru menentukan lokasi di luar kelas untuk melaksanakan pengamatan yang tidak jauh dari sekolah. Dalam pelaksanaannya guru memberikan panduan belajar berupa LKS yang dibagikan pada masing-masing kelompok pada waktu belajar di luar kelas agar siswa mengetahui tujuan mengadakan pengamatan dan mengetahui manfaat aktivitas yang mereka lakukan. Saat pengamatan berlangsung guru mendampingi dan memberikan arahan untuk memastikan siswa dapat melaksanakan pengamatan dengan baik dan dapat dipahami sehingga proses pembelajaran bisa berhasil.

Umumkan waktu yang dialokasikan untuk seluruh kegiatan, dan umumkan secara berkala seberapa banyak waktu yang tersisa. Tumbuhkan semangat siswa untuk meningkatkan aktivitas yang mereka laksanakan dan mampu bekerja sama dalam kelompok untuk bersama-sama memecahkan suatu masalah. Pengamatan selesai

semua siswa dibimbing untuk kembali ke kelas. Arahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing memproses perasaan yang ditimbulkan dalam kegiatan pengamatan yang sudah dilakukan dan berbagi pendapat dalam menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi.

Lingkungan fisik dalam kelas dapat mendukung atau menghambat kegiatan belajar aktif. Untuk lebih mengaktifkan siswa dalam melaksanakan diskusi kelompok guru harus merubah tata letak ruangan kelas. Guru memilih Gaya-tim dengan mengelompokkan meja secara melingkar di dalam ruang kelas memungkinkan guru untuk meningkatkan interaksi diskusi kelompok. Guru dapat menempatkan untuk membentuk formasi yang lebih akrab, beberapa siswa harus memutar kursi mereka agar menghadap ke depan kelas supaya bisa melihat guru dan papan tulis. (Silberman, M, 2006 : 36).

Tiap kelompok melakukan diskusi kelas dipimpin oleh guru agar saling bekerja sama dan membantu anggotanya untuk memecahkan soal-soal yang diberikan guru yang berupa LKS. Tiap-tiap kelompok menugaskan wakil kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas kelompok lain menanggapi.

h. Pembelajaran Luar Kelas Sebagai Pembelajaran Kerja Kelompok

1. Pengertian Cooperative Learning (kerja Kelompok)

Pembelajaran adalah usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarah interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. (Trianto, 2009 : 17)

Pembelajaran menurut Isjoni (2009 : 14) adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah

terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Untuk membelajarkan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai metode pembelajaran. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. (Sanjaya, W, 2007 : 145)

Metode pembelajaran sangat bervariasi sehingga guru harus pandai memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Keberhasilan dari metode sangat tergantung dari kemampuan guru dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Metode pembelajaran luar kelas yang tepat karena dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antar pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran luar kelas juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik akan meningkat baik secara klasikal maupun individu, sehingga target pencapaian kurikulum dapat terwujud.

Seorang guru dalam memilih metode pembelajaran harus sedapat mungkin selaras dengan kondisi peserta didik, sifat materi ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah pembelajaran kooperatif .

Slavin menyatakan *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 atau 6 orang, dengan struktur kelompoknya heterogen. (Etin dan Raharjo, 2007 : 4)

Djahiri menyatakan *cooperative learning* merupakan pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan

belajar siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya sehingga pembelajaran kooperatif mampu membelajarkan diri dan kehidupan siswa baik dikelas/sekolah. Lingkungan belajarnya juga membina dan meningkatkan serta mengembangkan potensi diri siswa sekaligus memberikan pelatihan hidup nyata. Jadi, *cooperative learning* dapat dirumuskan sebagai kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif-efisien, kearah sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif. (Isjoni, 2009 : 26)

2. Hubungan Tujuan Pembelajaran Luar Kelas Dengan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim, pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

a. Hasil belajar akademik

Memperbaiki dan meningkatkan prestasi siswa/tugas-tugas akademik penting lainnya dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar, selain itu juga dapat memberikan keuntungan pada siswa baik yang berkelompok bawah maupun atas yang mengerjakan secara bersama-sama menyelesaikan tugas akademik. model ini unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sulit. Pembelajaran luar kelas tingkat pemahamannya lebih lama tersimpan dalam ingatan.

b. Penerimaan terhadap konsep Individu

Penerimaan secara laus dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang, dan kondisi untuk

bekerja dan saling tergantung pada tugas-tugas akademik, dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain. Pembelajaran luar kelas memberikan pengalaman berupa fakta dari sekitar siswa

c. Pengembangan ketrampilan sosial

Mengajarkan pada siswa ketrampilan bekerjasama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda kurang dalam ketrampilan sosial. Pembelajaran luar kelas memberikan hasil esensial: *Nurturant Effect* yaitu siswa mampu untuk bekerja sama dalam tim.

3. Langkah-langkah Pembelajaran

Dalam pelaksanaannya model pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan dan motivasi terhadap siswa
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif .
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan. (Trianto, 2010 : 66 – 67)

Berdasarkan uraian langkah-langkah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran luar kelas sebagai pembelajaran kooperatif dimulai dari guru yang memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi peserta didik untuk belajar. Fase ini diikuti penyajian informasi, sering dalam bentuk tes bukan verbal.

Pembelajaran kooperatif dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas untuk mengenal teknologi alat komunikasi dan transportasi. Pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di luar kelas dapat dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian siswa melakukan tugas bersama di luar kelas secara berkelompok.

BAB III

PENILAIAN PEMBELAJARAN

A. Jenis Penilaian Pembelajaran

Penilaian proses dan hasil belajar dibagi menjadi empat jenis, yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, dan penilaian penempatan (Arifin, Z. 2009: 35-37). Menurut Sujana, (2009: 5) dilihat dari fungsinya jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu: Penilaian Formatif, Penilaian Sumatif, Penilaian Diagnostik, Penilaian Selektif, Penilaian Penempatan. Sedangkan menurut Purwanto (2010 : 26) bahwa jenis penelitian ada dua yaitu Penilaian formatif dan penilaian sumatif.

1. Penilaian Formatif, Penilaian ini dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan balikan (*feedback*) bagi penyempurnaan program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan, sehingga hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran guru menjadi lebih baik. Tujuan utama penilaian formatif adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran, bukan untuk menentukan kemampuan peserta didik.
2. Penilaian Sumatif, Penilaian sumatif berarti penilaian yang dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran di anggap telah selesai. Dengan demikian ujian akhir semesteran dan ujian nasional termasuk penilaian sumatif. Tujuannya yaitu untuk menentukan nilai (angka) berdasarkan tingkatan hasil belajar peserta didik yang selanjutnya dipakai sebagai angka rapor. Dan juga dapat dipakai untuk perbaikan proses pembelajaran secara keseluruhan.

3. Penilaian Penempatan, Penilaian penempatan ini tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan untuk mengikuti suatu program pembelajaran dan sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
4. Penilaian Diagnostik, Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik berdasarkan hasil penilaian formatif sebelumnya. Dan penilaian ini memerlukan sejumlah soal untuk satu bidang yang diperkirakan merupakan kesulitan bagi peserta didik, dan soal-soal itu bervariasi.
5. Penilaian Selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

B. Macam - Macam Penilaian Pembelajaran

1. Macam-Macam Teknik Tes

Macam-macam teknik tes merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada aspek kognitif. Adapun macam-macam teknik nontes antara lain; Tes Uraian (uraian bebas, uraian singkat dan uraian terstruktur) dan tes objektif, (pilihan ganda, jawaban singkat, menjodohkan, benar salah) untuk tes objektif dengan soal benar salah sudah jarang dijumpai dalam pelaksanaan tes. Adapun macam-macam tes sebagai berikut:

a) Tes Uraian

Pada umumnya berbentuk esai (uraian). Tes bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Ciri-ciri pertanyaannya didahului dengan kata-kata seperti : uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, bandingkan, simpulkan dan

sebagianya (Arikunto, S. 2010 : 162) Menurut Purwanto, N (2010:33) bahwa Tes atau hasil belajar adalah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada muridnya atau oleh dosen kepada mahasiswanya dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Sudijono (2011: 67) tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab, atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee. Dengan demikian tes uraian adalah lembar soal/ kerja yang berisi tentang pertanyaan yang harus dijawab dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (materi pelajaran) dan tes uraian terdiri dari uraian bebas, uraian terbatas dan uraian terstruktur

b) Pilihan Ganda

Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya, bentuk soal pilihan ganda terdiri atas : Stem; Pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan. Option; Sejumlah pilihan atau alternatif jawaban. Kunci; Jawaban yang benar atau paling tepat. Distractor atau pengecoh; Jawaban-jawaban lain selain kunci jawaban. (Purwanto, N 2010 : 48). Soal bentuk pilihan-ganda dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Soal tes bentuk pilihan-ganda terdiri atas pembawa pokok persoalan dan pilihan jawaban. Pembawa pokok persoalan dapat dikemukakan dalam bentuk

pertanyaan dan dapat pula dalam bentuk pernyataan (*statement*) yang belum sempurna yang sering disebut *stem*, sedangkan pilihan jawaban itu mungkin berbentuk perkataan, bilangan atau kalimat dan sering disebut *option*. Pilihan jawaban terdiri atas jawaban yang benar atau yang paling benar, selanjutnya disebut kunci jawaban dan kemungkinan jawaban salah yang dinamakan pengecoh (*distractor* atau *decoy* atau *fails*), tetapi memungkinkan seseorang memilihnya apabila tidak menguasai materi yang ditanyakan dalam soal. Mengenai jumlah alternatif jawaban sebenarnya tidak ada aturan baku. Guru bisa membuat 3, 4, atau 5 alternatif jawaban. Semakin banyak semakin bagus. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi faktor menebak (*chance of guessing*), sehingga dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas soal. Dengan demikian Pilihan ganda adalah lembar soal yang berisi tentang pertanyaan yang jawabannya telah disediakan untuk dipilih, dan hanya memiliki satu jawaban yang paling benar.

c) Isian Singkat

Jawaban singkat merupakan soal yang menghendaki jawaban dalam bentuk kata, bilangan, kalimat, atau simbol dan jawabannya hanya dapat dinilai benar atau salah. Ada dua bentuk soal jawaban singkat yakni bentuk pertanyaan langsung dan pertanyaan tidak langsung. (Purwanto, N. 2010 : 44) Menurut Arikunto, S. (2010:175-176) *Completion test* biasa kita sebut dengan istilah tes isian, tes menyempurnakan, atau tes melengkapi. *Completion test* terdiri atas kalimat-kalimat yang ada bagian-bagiannya yang dihilangkan. Bagian yang dihilangkan atau yang harus diisi oleh murid ini adalah merupakan pengertian yang kita minta dari murid. Sedangkan menurut Majid, A (2008:197-198) Tes bentuk jawaban/ isian singkat dibuat dengan menyediakan tempat kosong yang disediakan bagi siswa untuk menuliskan jawaban. Jenis soal

jawaban singkat ini bisa berupa pertanyaan dan melengkapi atau isian. Dengan demikian isian singkat adalah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan melengkapi baik berupa bilangan, kalimat, simbol/ lambang, kata, frase, nama, tempat, nama tokoh, dan lain-lain secara singkat dan tepat.

d) Menjodohkan

Menjodohkan : terdiri atas 2 kelompok pertanyaan. Kedua kelompok ini berada dalam satu kesatuan. Bagian sebelah kiri merupakan beberapa pertanyaan yang harus dicari jawabannya yang ada pada kolom kanan. Dalam bentuk yang paling sederhana, jumlah soal sama dengan jumlah jawabannya, tetapi sebaiknya jumlah jawaban lebih banyak dari soal, karena hal ini akan mengurangi kemungkinan siswa menjawab betul dengan hanya menebak. (Sudjana, N. 2010:32). Soal tes bentuk menjodohkan sebenarnya masih merupakan bentuk pilihan-ganda. Perbedaannya dengan bentuk pilihan-ganda adalah pilihan-ganda terdiri atas *stem* dan *option*, kemudian peserta didik tinggal memilih salah satu *option* yang dianggap paling tepat, sedangkan bentuk menjodohkan terdiri atas kumpulan soal dan kumpulan jawaban yang keduanya dikumpulkan pada dua kolom yang berbeda, yaitu kolom sebelah kiri menunjukkan kumpulan persoalan, dan kolom sebelah kanan menunjukkan kumpulan jawaban. Jumlah pilihan jawaban dibuat lebih banyak daripada jumlah persoalan. Bentuk soal menjodohkan sangat baik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi berdasarkan hubungan yang sederhana dan kemampuan mengidentifikasi kemampuan menghubungkan antara dua hal. Makin banyak hubungan antara premis dengan respons dibuat, maka makin baik soal yang dibuat. Dengan demikian tes menjodohkan artinya soal yang jawabannya telah disediakan ditempat yang telah diatur oleh pembuat soal sesuai dengan materi dan apa yang akan dikur.

2. Macam-macam Penilaian teknik nontes

Macam-macam teknik nontes merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada aspek afektif dan psikomotor. Adapun macam-macam teknik nontes antara lain; Observasi, Studi dokumentasi., Angket, Wawancara, Sosiometri, Unjuk kerja, Portofolio, Analisis hasil kerja:

a) Observasi (Pengamatan)

Menurut Sudijono, A (2011: 79), Observasi (Pengamatan) yaitu Cara menghimpun bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Menurut Sudjana (2010 : 114) adalah pengamatan pada tingkah laku pada situasi tertentu. Menurut Jihad dan Haris (2010 : 69) adalah alat penilaian yang mengisinya dilakukan oleh guru atas dasar pengamatan terhadap perilaku siswa, baik secara perorangan maupun kelompok, di kelas maupun di luar kelas. Observasi suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Alat yang digunakan dalam melakukan observasi disebut pedoman observasi. Observasi tidak hanya digunakan dalam kegiatan evaluasi, tetapi juga dalam bidang penelitian, terutama penelitian kualitatif. Arifin, Z. (2011: 153). Dengan demikian teknik observasi adalah pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan untuk mendapatkan informasi tentang apa yang sedang diamati sesuai dengan teori yang telah ada, misalnya pengamatan dalam kegiatan proses belajar mengajar maka, observer melakukan pengamatan dan penilaian menggunakan lembar observasi yang telah dibuat berdasarkan teori.

b) Wawancara

Wawancara merupakan skala suatu bentuk alat evaluasi jenis non tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung adalah wawancara yang dilakukan secara langsung antara pewawancara (interviewer) atau guru dengan orang yang diwawancarai (interviewee) atau peserta didik tanpa melalui perantara, sedangkan wawancara tidak langsung artinya pewawancara atau guru menanyakan sesuatu kepada peserta didik melalui perantara orang lain atau media. Jadi, tidak menemui langsung kepada sumbernya. Arifin, Z (2011: 157). Menurut Sudijono, A (2009: 82), Wawancara adalah Cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan, secara sepihak, berhadap muka dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan. wawancara merupakan alat penilaian digunakan untuk mengetahui pendapat, aspirasi, harapan, prestasi, keinginan, keyakinan, dan lain-lain sebagai hasil belajar siswa. Cara yang dilakukan ialah dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa secara lisan. (Sudjana, N. 2010: 67). Dengan demikian wawancara adalah kegiatan mendapatkan informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung atau tidak langsung, secara langsung maka pewawancara menemui langsung respondennya, sementara wawancara tidak langsung pewawancara mendapatkan informasi melalui perantara, dan wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dibuat berdasarkan teori tentang apa yang akan ditanyakan, misalnya tentang motivasi maka pedoman wawancara dibuat berdasarkan indikator daripada motivasi.

c) Angket (Kuisioner)

Angket adalah merupakan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran dari

angket tersebut. (Slameto, 1988: 128) Sedangkan Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. (Arikunto, S. 1999: 140) Menurut Anas Sudijono (2009: 84), Angket (Kuisioner) yaitu pengumpulan data sebagai bahan penilaian hasil belajar yang jauh lebih praktis, menghemat waktu, dan tenaga. Hanya saja, jawaban-jawaban yang diberikan terkadang kurang sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Tujuan diadakannya Angket yaitu untuk memperoleh data mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar yang bermakna. Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan paham dalam hubungan klausal. Angket mempunyai persamaan dengan wawancara kecuali dalam implementasinya. Angket dilaksanakan secara tertulis, sedangkan wawancara dilaksanakan secara lisan (Arifin, Z. 2012:166). Menurut Jihad dan Haris (2009: 70) adalah alat penilaian yang menyajikan tugas-tugas atau mengerjakan dengan cara tertulis. Dengan demikian angket adalah seperangkat lembar kerja berisi tentang pernyataan-pernyataan yang harus dijawab dengan jujur, didalam angket lengkap dengan format petunjuk pengisian, responden, pernyataan-pernyataan dikembangkan berdasarkan teori-teori tentang apa yang akan diukur, angket merupakan alat pengumpulan data yang tergolong praktis dari segi waktu dan tenaga.

d) Portofolio

Portopolio merupakan kumpulan dokumen berupa objek penilaian yang dipakai oleh seseorang, kelompok, lembaga, organisasi, atau perusahaan yang bertujuan untuk mendokumentasikan dan menilai perkembangan suatu proses portopolio dapat digunakan guru untuk melihat perkembangan

peserta didik dari waktu berdasarkan kumpulan hasil karya sebagai bukti dari suatu kegiatan pembelajaran. Arifin (2011: 195)

Menurut Majid, A. (2011: 201), Portofolio adalah Kumpulan atau berkas pilihan yang dapat memberikan informasi bagi penilaian. Karakteristik perubahan portofolio akan merefleksikan perubahan pada proses kemampuan intelektual siswa. Menurut Irham (2011: 2) adalah sebuah bidang ilmu yang khusus mengkaji tentang bagaimana cara yang dilakukan oleh seorang investor untuk menurunkan resiko dalam berinventasi secara seminimal mungkin, termasuk salah satunya dengan menganeragaman resiko tersebut.

Merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. (Jihad A. dan Haris, A. 2008: 112). Dengan demikian portopolio adalah alat pengumpulan data untuk mendapatkan informasi berupa dokumen-dokumen yang telah ada dan telah dilaksanakan dengan memperhatikan legal formalnya dokumen yang dibutuhkan.

e) Unjuk Kerja (Hasil Kerja)

Menurut Jihad A. dan Haris, A. (2008: 99) adalah merupakan penilaian berkelanjutan yang dilandaskan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik satu periode tertentu. Menurut Majid, A. (2011: 200) bahwa unjuk kerja merupakan penilaian dengan berbagai macam tugas dan situasi dimana peserta itu diminta untuk mendemonstrasikan pemahaman dan penerapan pengetahuan yang mendalam serta keterampilan di dalam berbagai macam konteks. mengamati peserta didik dalam melakukan kegiatan tertentu, menialai ketercapaian kompetensi tertentu pada peserta

didik. Misalnya, praktek dilaboratorium, praktek puisi, praktek main musik. Dengan demikian ujuk kerja merupakan alat pengumpulan data dengan menilai langsung apa yang dilakukan oleh peserta didik dalam melaksanakan tugas praktiknya.

f) Studi Dokumentasi

Menurut Sukardi (2008: 89), Studi Dokumentasi adalah Teknik evaluasi yang menekankan pada aspek data tertulis atau dokumen yang berkaitan erat dengan informasi tentang siswa. Termasuk Riwayat hidup peserta didik didalamnya. Menurut Sudijono (2009: 90) adalah cara menghimpun keterangan (data) dengan melakukan pemeriksaan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan peserta didik dan pada saat tertentu sangat diperlukan sebagai bahan pelengkap bagi pendidik dalam melakukan evaluasi hasil belajar terhadap peserta didik. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi, wawancara dan penelitian kualitatif. Bahkan kredibilitas hasil penelitian kualitatif ini akan semakin tinggi jika menggunakan studi dokumen ini dalam metode penelitian kualitatif. Sugiono (2005: 53). Studi dokumentasi adalah alat pengumpulan informasi baik melalui dokumen, foto, film, tentang apa yang telah dimiliki oleh peserta didik.

g) Sosiometri

Menurut Sudjana, N (2010: 98), Sosiometri yaitu Cara untuk mengetahui kemampuan siswa, apakah dapat menyesuaikan dirinya, terutama hubungan sosial siswa dengan teman sekelasnya. Menurut Arifin, Z (2011: 170) adalah sesuatu prosedur untuk merangkum, menyusun dan sampai batas tertentu dapat mengkualifikasi pendapat peserta didik tentang penerimaan teman sebayanya serta hubungan diantara mereka. Sosiometri adalah alat untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan peserta didik dalam lingkungan sosialnya.

h) Biografi

Yaitu gambaran tentang keadaan siswa selama dalam kehidupannya (Suharsimi arikunto: 26). Menurut Biografi atau riwayat hidup adalah gambaran tentang keadaan seseorang selama dalam masa kehidupannya. (Arikunto, S. 2010: 13). Menurut Arifin (2011: 164) Biografi adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati. Daftar cek dapat memungkinkan guru sebagai penilaian mencatat tiap-tiap kejadian yang betapapun kecilnya, tetapi dianggap penting. Ada bermacam-macam aspek perbuatan yang biasanya dicantumkan dalam daftar cek, kemudian tinggal memberikan tanda centang pada tiap-tiap aspek tersebut sesuai dengan hasil penilaiannya. Biografi adalah catatan atau gambaran hidup peserta didik yang bersisi tentang biodata pribadi, pengalaman-pengalam yang didapat dan juga tentang keberhasilan yang telah dimiliki.

i) Analisis Hasil Karya

Terdiri dari proyek dan produk. Proyek adalah kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu, tugas tersebut berupa suatu investigasi dari suatu perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyediaan data. Produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Meliputi hasil karya seni yang dihasilkan oleh peserta didik. Majid (2011: 209). Analisis hasil karya adalah daftar identifikasi tentang suatu kemampuan peserta didik dalam menuangkan ide dan gagasannya berupa proyek dan produk yang memiliki nilai tinggi yang bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

C. Langkah Pengembangan Penilaian

1. Langkah-langkah pengembangan Penilaian teknik tes

- a) Menetapkan tujuan pembelajaran; Tes formatif tes dilakukan setiap pokok bahasan (ulangan harian), Tes sumatif tes dilakukan dari beberapa bab biasa tes (uts/uas), Tes formatif untuk mengetahui beberapa metoda pengajarannya, Tes sumatif untuk mengetahui kemampuan siswa berupa nilai,
- b) Menganalisis dokumen; Silabus (sudah berapa minggu/bulan), RPP (tujuan apa yang sudah di rumuskan dalam kegiatan belajar), Program pembelajaran/mingguan, bulanan atau semesteran (ruang lingkup materi sampai kurun waktu tertentu), Buku sumber (kedalaman, keluasan materi yang menjadi pokok penyusunan soal), Agenda mengajar guru (mengetahui materi mana yang benar-benar sudah diajarkan disuatu kelas)
- c) Kisi-kisi soal tes sumatif; Menyusun kisi-kisi, merupakan tabel matrik yang berisi spesifikasi soal-soal yang akan dibuat. Kisi-kisi ini sebagai acuan sehingga dapat menulis soal yang isi dan tingkat kesulitannya relatif proporsional
- d) Menulis soal
 1. Aturan umum penulisan soal
 - a. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami
 - b. Jangan mengutip langsung kalimat dalam buku
 - c. Bila berupa pandangan seseorang sebutkan pendapat siapa
 - d. Soal tidak boleh member isyarat untuk soal lain
 - e. Hindarkan soal yang menanyakan hal-hal spele (harus hal penting)

- f. Hindarkan kebergantungan soal pada soal lain
 - g. Pokok soal harus dirumuskan secara jelas dan tegas tidak menimbulkan penafsiran ganda.
2. Aturan penulisan soal Pilihan Ganda
- a. Materi
 - 1) Soal sesuai indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda).
 - 2) Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari).
 - 3) Pilihan jawaban homogen dan logis.
 - 4) Hanya ada satu kunci jawaban.
 - b. Konstruksi
 - 1) Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.
 - 2) Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.
 - 3) Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.
 - 4) Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda
 - 5) Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.
 - 6) Gambar, grafik tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.
 - 7) Panjang pilihan jawaban relatif sama.

- 8) Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua jawaban di atas salah/benar” dan sejenisnya.
 - 9) Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.
 - 10) Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya
- a. Bahasa/Budaya
 - 1) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.
 - 2) Menggunakan bahasa yang komunikatif.
 - 3) Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.
 - 4) Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.
3. Aturan penulisan soal
 - a. Rumusan butir soal mengacu pada indikator
 - b. Batasan jawaban atau ruang lingkup harus jelas
 - c. Harus menggunakan kata tanya perintah seperti mengapa, uraikan, jelaskan, bandingkan, buktikan, hitunglah dll.
 - d. Hindari pertanyaan apa, siapa, bila....
 - e. Menggunakan bahasa baku
 - f. Hindari kata-kata yang dapat ditafsirkan ganda
 - g. Buat petunjuk yang jelas bagaimana soal itu dikerjakan

- h. Buat jawaban bebarengan dengan membuat soal
 - i. Buat pedoman penskoran
- e). Analisis rasional, berupa penelaahan soal yang ditinjau dari segi teknis, isi, dan editorial. Analisis secara teknis dimaksudkan sebagai penelaahan soal berdasarkan prinsip-prinsip pengukuran dan format penulisan soal. Analisis secara isi dimaksudkan sebagai penelaahan khusus yang berkaitan dengan kelayakan pengetahuan yang ditanyakan. Analisis secara editorial dimaksudkan sebagai penelaahan yang khususnya berkaitan dengan keseluruhan format dan kejelasan editorial dari soal yang satu ke soal yang lainnya (Surapranata, 2006: 1-2). (Depdiknas, 2008: 4) Aspek yang diperhatikan di dalam penelaahan secara kualitatif ini adalah setiap soal ditelaah dari segi materi, konstruksi, bahasa/budaya, dan kunci jawaban/pedoman penskorannya.
- f) Uji coba; soal yang telah dibuat diujicobakan kepada beberapa responden yang memiliki kriteria yang sama dengan responden yang akan diterapkan misalnya soal akan diterapkan pada kelas lima X makan ujicobanya di kelas lima Y
- g) Analisis empiris (daya pembeda,kesukaran, korelasi, validitas daan reabilitas)
- h) Analisis butir soal, proses penelahaan butir soal melalui informasi dari jawaban peserta didik guna meningkatkan mutu butir soal.
- i) Revisi soal dilakukan tentang perbaikan bagian soal yang masih belum sesuai dengan yang diharapkan
- j) Pembanyakan instrument sesuai dengan jumlah peserta yang akan di ujikan
- k) Pelaksanaan tes (jumlah peserta, pengawasan, kondisi ruangan)

- l) Scoring setelah di periksa maka pendidik melakukan penskoran sesuai dengan kriteria dan didapatkan data yang bermakna dalam mengambil keputusan
- m) Pemanfaatan hasil sesuai dengan tujuan sehingga dapat bermanfaat bagi peserta tes, pendidik maupun lembaga yang berkepentingan.

2. Langkah-langkah pengembangan penilaian teknik nontes

- a) Menetapkan apa yang akan diukur (keperibadian, kepemimpinan, tanggung jawab, sosiabilitas, emosi, motivasi, belajar, sikap, minat, nilai moral)
- b) Menentukan instrument; angket, wawancara, observasi dll
Wawancara (berstruktur/tidak), Angket/kuesioner (berstruktur/tidak), Observasi (tingkah laku individu/kelompok), Studi dokumentasi, Inventori (portopolio), Sosiometri (social anak), Biografi autografi (daftar cek), Analisi hasil kerja, Unjuk kerja.
- c) Menentukan definisi atau batasan tentang aspek yang akan diungkap (berdasarkan teori)
- d) Menentukan format instrument (cek, pilihan, skala, uraian bebas)
- e) Mengembangkan kisi-kisi (penyebaran, pernyataan setiap aspek)
- f) Menulis pernyataan
- g) Analisis rasional.

DAFTAR PUSTAKA

- A' la, M. 2010. *Quantum Teaching*. Jogjakarta: Diva Press.
- Anitah S, Dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anni, Chatarina Tri dan Achmad Rifa'i. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UPT MKK Unnes.
- Anwar, A. (2010).” *Pendekatan Matematika Realistik; Cara efektif meningkatkan pemahaman logika matematika siswa*”. Makalah SepNas FKIP Unsyiah, Banda Aceh.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S.(2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: AR- Ruzz Media.
- Barron, P. 2009. *Aktivitas , Permainan dan Ide Praktik Belajar di Luar Kelas* . Jakarta : Erlangga.
- Dananjaya, U. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Daryanto.2010.***Evaluasi Pendidikan***.Jakarta:Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Analisis Butir Soal*. Jakarta : Depdiknas. Tersedia: http://teguhsasmitosdp1.files.wordpress.com/2010/05/analisis_soal1.pdf (6 Nopember 2011).
- Depdiknas.2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan*

Dasar dan Menengah. Jakarta:Depdiknas Haryanto. 2008.
Model Pembelajaran PAKEM Sekolah Dasar.

Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.

Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan (2010). *Pedoman Pengembangan Instrumen Hasil Belajar*. Jakarta : Depdiknas

Djamarah, S. B. (2008). *Strategi belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.

_____. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Handayani, 2009, *Strategi Belajar Mengajar dengan ICM*,
<http://pelawiselatan.blogspot.com/2009/02/18/stategi-belajar-aktif.html>. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2011.

Hartanto, Y. (2008). *Pendekatan Matematika Realistik* . Jakarta : Depdiknas

Hasibuan, J.J dan Moedjiono. (2008). *Proses Belajar Mengajar*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

<http://www.google.com>. Zain (2010:86) *Langkah-langkah pembelajaran diskusi*. 14 januari 17:59

Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung:Alfabeta.

_____. (2009). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta

_____. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

_____. 2011. *Cooperative learning*.Bandung : Alfabeta.

- Jihad, A. dan Abdul, H. (2010). *Evalusai Pembelajaran*. Jakarta: Multi Press.
- Lie, A. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- _____. 2010. *Cooperative Learning (Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta : Gramedia
- Majid, A. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Maryati, 2010, "Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Indeks Card Match Pada Siswa Kelas IV SDN Tangkil Kulon Kec Kedungwuni Kab. Pekalongan", Skripsi pada PS PGSD FKIP UMP tidak diterbitkan.
- Muhaimin, dkk.2010. *Manajemen Pendidikan Pendidikan Aplikasinya Dalam Penyusunan Rencana Pengembangan Sekolah atau Madrasah*. Jakarta: Kencana Prenada media group
- Muslich, M. (2009). *Melakukan PTK Itu Mudah*. Jakarata: Bumi Aksara
- Nalole, M. (2008, September). *Pembelajaran Pengurangan Pecahan melalui Pendekatan Realistik di Kelas V Sekolah Dasar*. INOVASI [Naskah], 5,12.
- Nurkanacana,W., dan Sumartana, (1986). *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Parera, D.J. (1991).*Belajar Mengemukakan Pendapat*.Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Raharjo. (2005). *Cooperative Learning*. Jakarta.
- Rayon 140. (2010). *Modul PLPG Guru Kelas SD*. Purwokerto: UMP
- Riduwan. (2008). *Belajar mudah penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti pemula*. Bandung : Alfabeta

- Roestiyah, N.K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Saputra, Y. M dan Ridyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Silberman, M. L. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa aktif*. Bandung : Nusa Media
- Silverius, S. (1991). *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta : Grasindo
- Slameto, (2001). *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E. R. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- _____. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- _____. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media
- Slavin. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media

- Solihatin, E. dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N Dkk (2007). *Media Pengajaran*. Bandung : PT Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. 2009. *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- _____. (2010) *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, A. (2011). *Model Pembelajaran Langsung*. [online]. Tersedia : <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/> :[30 September 2011]
- Sugiharto .(2011). *Pengertian Metode Talking Stisck Online*. Tersedia: <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2156062-pengertianmetode-talking-stick/> (23 Desember 2011 pukul 8:23)
- Sukardi. (2008). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supinah. (2008). *Pembelajaran Matematika SD dengan Pendekatan Kontekstual dalam melaksanakan KTSP*. Yogyakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Suprijanto.2007.*Pendidikan Orang Dewasa*.Jakarta:Bumi Aksara
- Suprijono A.(2010).*Cooperative Learning*. Yogyakarta :PustakaPelajar.

- _____. (2010). *Cooperative Learning (Teori dan aplikasi PAKEM)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Surapranata, S. (2006). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka
- Tinerdja, T., Faridli, EM Dan Harmianto, S. (2011). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- _____. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progesif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Usman, U.M. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

- Wahab, Aziz. (2008). *Metode dan model-model mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, (2011). *Pendidikan Matematika Realistik : Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Winkel, W.S. (1986). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia
- Yulaelawati, E. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran; Filosofi, Teori, dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.
- Zaini, Hisyam, 2008, *Strategi pembelajaran Aktif*, Yogyakarta, Pustaka Insan Maadani.

