

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN



Endang Tyasmaning, S.Pd., M.Pd.

2022

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

PENYUSUN:

Endang Tyasmaning, S.Pd., M.Pd.

**INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO
MALANG
2022**

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Penulis

Endang Tyasmaning, S.Pd., M.Pd.

ISBN:

978-623-6648-26-1

Layout dan Desain

Gatut Setiadi, M.Pd.

Tahun Terbit:

2022

Penerbit:

Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang

Redaksi:

Jl. Keramat, Dusun Gandon Barat, Desa Sukolilo,
Jabung, Malang, Jawa Timur 65155

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya serta kerja tim penulis secara konsisten, maka terselesaikanlah buku berjudul *Metode Pembelajaran*. Buku ini disusun dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Sunan Kalijogo Jabung. Maka itu diharapkan dengan adanya buku ini akan dapat memberikan pemahaman tentang berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi dan kualitas peserta didik, serta meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.

Malang, 22 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENGERTIAN DAN FUNGSI MODEL PEMBELAJARAN.....	1
BAB 2 MODEL PEMBELAJARAN	6
BAB 3 PENGERTIAN DAN FUNGSI METODE PEMBELAJARAN	29
BAB 4 METODE PEMBELAJARAN	32
DAFTAR PUSTAKA.....	52

BAB 1

PENGERTIAN DAN FUNGSI MODEL PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model secara kaffah dimaknai sebagai suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal yang nyata dan dikonversi menjadi sebuah bentuk yang lebih komprehensif (Meyer,1985). Misalnya model baju kebaya, model baju muslim, model baju tidur. Dalam mempelajari sains model sering juga digunakan, misalnya model atom, model kristal, dan model-model lain dalam sains yang di dalamnya memuat unsur besaran dan lambang bentuk atau simbol benda (kotak, bola, atau yang lain). Sebagai contoh model atom Thomson, model atom Rutherford, dan model atom Bohr.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Lebih lanjut, mereka menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan guru atau instruktur dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Jadi model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Ada beberapa alasan pentingnya pengembangan model pembelajaran, yaitu: a) model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, b) model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya, c) variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, d) mengembangkan ragam model pembelajaran sangat urgen karena adanya perbedaan karakteristik, kepribadian, kebiasaan-kebiasaan cara belajar para peserta didik, e) kemampuan dosen/guru dalam menggunakan model pembelajaran pun beragam, dan mereka tidak terpaku hanya pada model tertentu, dan f) tuntutan bagi dosen/guru profesional memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam menjalankan tugas/profesinya.

Oleh karena itu, sebagai calon guru/instruktur atau sebagai guru/instruktur yang sekaligus sebagai perancang dan pelaksana aktivitas pembelajaran harus mampu memahami model pembelajaran dengan baik agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

B. Fungsi Model Pembelajaran

Banyak model pembelajaran yang telah ditemukan atau dikembangkan oleh para pakar pendidikan dan pembelajaran. Untuk menjadi seorang guru sains yang profesional, pengetahuan tentang model-model pembelajaran harus dimiliki oleh guru dengan baik. Sebab, model pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Fungsi model pembelajaran tersebut adalah:

1. Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seperti telah dipelajari sebelumnya bahwa model pembelajaran pada dasarnya memuat metode, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk itu, ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis dia/ia akan mengetahui taktik, teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan. Tentang metode pembelajaran dapat diikuti pembahasan selanjutnya.
2. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan. Guru telah mengetahui bahwa model pembelajaran digunakan untuk merealisasikan target pembelajaran atau tujuan pembelajaran dalam RPP dan implementasinya dalam pembelajaran. Bentuk perubahan perilaku yang ditargetkan pada siswa sebenarnya termuat dalam rumusan tujuan pembelajaran (ingat rumus tujuan pembelajaran ABCD). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat membentuk atau menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau menciptakan perubahan perilaku pada siswa. Perubahan-perubahan perilaku tersebut misalnya, menulis rumus gaya, menghitung kuat arus listrik, mengukur kecepatan udara, menentukan massa jenis zat, dan lain-lain.
3. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran. Ketika guru menetapkan untuk menggunakan model pembelajaran tertentu, secara otomatis guru harus menentukan cara dan sarana agar tercipta lingkungan seperti yang dikehendaki dalam model pembelajaran yang guru pilih. Misalnya cara mendemonstrasikan konsep tekanan dan media atau alat peraga yang diperlukan. Misalnya cara memegang alat, cara menunjukkan konsep-konsep besaran

yang ada pada konsep tekanan (gaya dan luas) pada siswa. Sarana misalnya, menggunakan benda nyata, visualisasi, atau menggunakan analogi untuk demonstrasi tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat secara langsung membantu guru untuk menentukan cara dan sarana agar tujuan pembelajaran tercapai.

4. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan model pembelajaran, guru dapat mempunyai pedoman untuk berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Misalnya cara mengkomunikasikan informasi, cara memunculkan masalah, cara menanggapi pertanyaan dan jawaban siswa, cara membangkitkan semangat siswa, dan lain-lain.
5. Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran atau matakuliah. Dengan memahami model-model pembelajaran, dapat membantu guru untuk mengembangkan dan mengkonstruksi kurikulum atau program pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau mata kuliah.
6. Membantu guru atau instruktur dalam memilih materi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran, penyusunan RPP, dan silabus. Dengan memahami model pembelajaran yang baik, guru akan terbantu dalam menganalisis dan menetapkan materi yang dipikirkan sesuai untuk siswa.
7. Membantu guru dalam merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai. Oleh karena dalam model pembelajaran ada sintakmatik atau fase-fase kegiatan pembelajaran, maka dengan model pembelajaran yang telah dipilih, guru akan terpandu dalam merancang kegiatan-

kegiatan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

8. Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif. Dalam setiap model pembelajaran ada sistem pendukung. Dengan sistem pendukung pada model pembelajaran tertentu, guru akan terbimbing untuk mengembangkan materi dan sumber belajar, misalnya membuat handout, modul, diktat, dan lain-lain.
9. Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru. Dengan memahami dan menerapkan model-model pembelajaran, guru mungkin menemukan beberapa kendala. Jika kendala-kendala yang ditemukan kemudian dicarikan solusinya, maka akan memunculkan ide model atau strategi pembelajaran baru.
10. Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar. Setiap model pembelajaran tentu memerlukan teori-teori mengajar berupa pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik. Oleh karena itu, ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis guru akan mengkomunikasikan teori-teori tentang mengajar seperti yang telah disebutkan.
11. Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris. Ketika guru menerapkan model pembelajaran tertentu, guru akan mengamati aktivitas belajar dan mengajar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran tertentu guru dapat terpandu untuk membangun hubungan antara kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan yang dilakukan oleh guru.

BAB 2

MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran adalah sebuah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran, dikemas secara khas oleh seorang guru. Metode Pembelajaran bisa diartikan juga sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Contoh dari model pembelajaran adalah: *Discovery Learning, Problem Based Learning, Project Based Learning, dan masih banyak lagi*. Jadi model merupakan bentuk penyederhanaan dari sesuatu yang kompleks. Agar pembelajaran yang dilakukan oleh siswa berjalan lebih efektif diperlukan sebuah strategi, baik strategi yang ditentukan oleh guru maupun yang dipilih oleh siswa. Berikut ini beberapa pengertian bentuk dari Model Pembelajaran:

1. Koperatif (CL, Cooperative Learning).

Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena koperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Jadi model pembelajaran koperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau

inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran koperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan.

2. Kontekstual (CTL, Contextual Teaching and Learning)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (daily life modeling), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif - nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

Ada tujuh indikator pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu modeling (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh), questioning (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi), learning community (seluruh siswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, minds-on, hands-on, mencoba, mengerjakan), inquiry (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan), constructivism (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis), reflection (revisi, rangkuman, tindak lanjut), authentic assessment (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha siswa, penilaian portofolio,

penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara).

3. Realistik (*RME, Realistic Mathematics Education*)

Realistic Mathematics Education (RME) dikembangkan oleh Freudenthal di Belanda dengan pola *guided reinvention* dalam mengkonstruksi konsep-aturan melalui *process of mathematization*, yaitu matematika horizontal (tools, fakta, konsep, prinsip, algoritma, aturan untuk digunakan dalam menyelesaikan persoalan, proses dunia empirik) dan vertikal (reorganisasi matematik melalui proses dalam dunia rasio, pengembangan matematika). Prinsip RME adalah aktivitas (*doing*) konstruktivis, realitas (kebermaknaan proses-aplikasi), pemahaman (menemukan-informal dalam konteks melalui refleksi, informal ke formal), *intertwinment* (keterkaitan-intekoneksi antar konsep), interaksi (pembelajaran sebagai aktivitas sosial, *sharing*), dan bimbingan (dari guru dalam penemuan).

4. Pembelajaran Langsung (*DL, Direct Learning*)

Pengetahuan yang bersifat informasi dan prosedural yang menjurus pada keterampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dengan cara pembelajaran langsung. Sintaknya adalah menyiapkan siswa, sajian informasi dan prosedur, latihan terbimbing, refleksi, latihan mandiri, dan evaluasi. Cara ini sering disebut dengan metode ceramah atau ekspositori (ceramah bervariasi).

5. Pembelajaran Berbasis masalah (*PBL, Problem Based Learning*)

Kehidupan adalah identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk

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

6. Problem Solving

Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin, belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru problem solving adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan, atau algoritma). Sintaknya adalah: sajikan permasalahan yang memenuhi kriteria di atas, siswa berkelompok atau individual mengidentifikasi pola atau aturan yang disajikan, siswa mengidentifikasi, mengeksplorasi, menginvestigasi, menduga, dan akhirnya menemukan solusi.

7. Problem Posing

Bentuk lain dari problem posing adalah pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simple sehingga dipahami. Sintaknya adalah: pemahaman, jalan keluar, identifikasi kekeliruan, menimalisasi tulisan-hitungan, cari alternative, menyusun soal-pertanyaan.

8. Problem Terbuka (OE, Open Ended)

Pembelajaran dengan problem (masalah) terbuka artinya pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (multi

jawab, *fluency*). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinilitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi. Siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban, jawaban siswa beragam. Selanjutnya siswa juga diminta untuk menjelaskan proses mencapai jawaban tersebut. Dengan demikian model pembelajaran ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir, keterpasuan, keterbukaan, dan ragam berpikir.

Sajian masalah haruslah kontekstual kaya makna secara matematik (gunakan gambar, diagram, table), kembangkan permasalahan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa, kaitkan dengan materi selanjutnya, siapkan rencana bimbingan (sedikit demi sedikit dilepas mandiri). Sintaknya adalah menyajikan masalah, pengorganisasian pembelajaran, perhatikan dan catat respon siswa, bimbingan dan pengarahan, membuat kesimpulan.

9. Probing-prompting

Teknik probing-prompting adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan setiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa mengkonstruksi konsep-prinsip-aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Dengan model pembelajaran ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses

tanya jawab. Kemungkinan akan terjadi suasana tegang, namun demikian bisa dibiasakan. Untuk mengurangi kondisi tersebut, guru hendaknya serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, nada lembut. Ada canda, senyum, dan tertawa, sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan, dan ceria. Jangan lupa, bahwa jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah cirinya dia sedang belajar, ia telah berpartisipasi

10. Pembelajaran Bersiklus (*cycle learning*)

Ramsey (1993) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif secara bersiklus, mulai dari eksplorasi (deskripsi), kemudian eksplanasi (empiric), dan diakhiri dengan aplikasi (aduktif). Eksplorasi berarti menggali pengetahuan prasyarat, eksplanasi berarti mengenalkan konsep baru dan alternative pemecahan, dan aplikasi berarti menggunakan konsep dalam konteks yang berbeda.

11. *Reciprocal Learning*

Weinstein & Meyer (1998) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Sedangkan Resnik (1999) mengemukakan bahwa belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi, hipotesis.

Untuk mewujudkan belajar efektif, Donna Meyer (1999) mengemukakan cara pembelajaran resiprokal, yaitu: informasi, pengarahan, berkelompok mengerjakan LKSD-modul, membaca-merangkum.

12. *SAVI*

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

yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; Auditory yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; Visualization yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan Intellectually yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

13. TGT (*Teams Games Tournament*)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport. Sintaknya adalah sebagai berikut:

- a. Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan
- b. Siapkan meja turnamen secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja I diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap

kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditepati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.

- c. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good, medium.
- d. Bumping, pada turnamen kedua (begitu juga untuk turnamen ketiga-keempat dst.), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
- e. Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual.

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

Model pembelajaran ini menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut di atas, dengan perkataan lain manfaatkanlah potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih, mengembangkannya. Istilah tersebut sama halnya dengan istilah pada SAVI, dengan *somatic ekuivalen dengan kinesthetic*.

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

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

16. TAI (*Team Assisted Individualy*)

Terjemahan bebas dari istilah di atas adalah Bantuan Individual dalam Kelompok (BidaK) dengan karakteristik bahwa (Driver, 1980) tanggung jawab belajar adalah pada siswa. Oleh karena itu siswa harus membangun pengetahuan tidak menerima bentuk jadi dari guru. Pola komunikasi guru-siswa adalah negosiasi dan bukan imposisi-intruksi.

Sintaksi BidaK menurut Slavin (1985) adalah: (1) buat kelompok heterogen dan berikan bahan ajar berupak modul, (2) siswa belajar kelompok dengan dibantu oleh siswa pandai anggota kelompok secara individual, saling tukar jawaban, saling berbagi sehingga terjadi diskusi, (3) penghargaan kelompok dan refleksi serta tes formatif.

17. STAD (*Student Teams Achievement Division*)

STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen (4-5 orang), diskusikan bahan belajar-LKS-modul secara kolabratif, sajian-presentasi kelompok sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa atau kelompok, umumkan rekor tim dan individual dan berikan reward.

18. NHT (*Numbered Head Together*)

NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen dan tiap siswa

memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian bekerja kelompok, presentasi kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan beri reward.

19. Jigsaw

Model pembelajaran ini termasuk pembelajaran koperatif dengan sintaks seperti berikut ini. Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan belajar sama, buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

20. TPS (*Think Pairs Share*)

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

21. GI (*Group Investigation*)

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

tertentu (bisa di luar kelas, misal mengukur tinggi pohon, mendata banyak dan jenis kendaraan di dalam sekolah, jenis dagangan dan keuntungan di kantin sekolah, banyak guru dan staf sekolah), pengolahan data penyajian data hasil investigasi, presentasi, kuis individual, buat skor perkembangan siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

22. MEA (*Means-Ends Analysis*)

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

23. CPS (*Creative Problem Solving*)

CPS (*Creative Problem Solving*) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sintaksnya adalah: mulai dari fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan dan fokus-pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan orisinal untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi.

24. TTW (*Think Talk Write*)

Pembelajaran ini dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternative solusi), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian buat laporan hasil presentasi. Sintaknya adalah: informasi, kelompok (membaca-mencatat-menandai), presentasi, diskusi, melaporkan.

25. TS-TS (*Two Stay – Two Stray*)

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

26. CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*)

Sintaknya adalah (C) koneksi informasi lama-baru dan antar konsep, (O) organisasi ide untuk memahami materi, (R) memikirkan kembali, mendalami, dan menggali, (E) mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

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

Pembelajaran ini adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama-cermat, dengan sintaks: Survey dengan mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci, Question dengan membuat pertanyaan (mengapa-bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), Read dengan membaca teks dan cari jawabanya, Recite dengan pertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama), dan Review dengan cara meninjau ulang menyeluruh.

28. SQ4R (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review*)

SQ4R adalah pengembangan dari SQ3R dengan menambahkan unsur Reflect, yaitu aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan konteks aktual yang relevan.

29. MID (*Meaningful Instructional Design*)

Model ini adalah pembelajaran yang mengutamakan kebermaknaan belajar dan efektivitas dengan cara membuat kerangka kerja-aktivitas secara konseptual kognitif-konstruktivis. Sintaknya adalah (1) lead-in dengan melakukan kegiatan yang terkait dengan pengalaman, analisis pengalaman, dan konsep-ide; (2) reconstruction melakukan fasilitasi pengalaman belajar; (3) production melalui ekspresi-apresiasi konsep

30. KUASAI

Pembelajaran akan efektif dengan melibatkan enam tahap berikut ini, Kerangka pikir untuk sukses, Uraikan fakta sesuai dengan gaya belajar, Ambil pemaknaan (mengetahui-memahami-menggunakan-memaknai), Sertakan ingatan dan hafalkan kata kunci serta koneksinya, Ajukan pengujian pemahaman, dan Introspeksi melalui refleksi diri tentang gaya belajar.

31. CRI (*Certainly of Response Index*)

CRI digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran yang berkenaan dengan tingkat keyakinan siswa tentang kemampuan yang dimilikinya untuk memilih dan menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya. Hutnal (2002) mengemukakan bahwa CRI menggunakan rubric dengan penskoran 0 untuk totally guessed answer, 1 untuk almost guest, 2 untuk not sure, 3 untuk sure, 4 untuk almost certain, dan 5 untuk certain.

32. DLPS (*Double Loop Problem Solving*)

DPLS adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama daritimbulnya masalah, jadi berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Selanjutnya menyelesaikan masalah

tersebut dengan cara menghilangkan gap yang menyebabkan munculnya masalah tersebut.

Sintaknya adalah: identifikasi, deteksi kausal, solusi tentative, pertimbangan solusi, analisis kausal, deteksi kausal lain, dan rencana solusi yang terpilih. Langkah penyelesaian masalah sebagai berikut: menuliskan pernyataan masalah awal, mengelompokkan gejala, menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi, mengidentifikasi kausal, implementasi solusi, identifikasi kausal utama, menemukan pilihan solusi utama, dan implementasi solusi utama.

33. DMR (*Diskursus Multy Reprercentacy*)

DMR adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan, dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok. Sintaknya adalah: persiapan, pendahuluan, pengembangan, penerapan, dan penutup.

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

Terjemahan bebas dari CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif –kelompok. Sintaknya adalah: membentuk kelompok heterogen 4 orang, guru memberikan wacana bahan bacaan sesuai dengan materi bahan ajar, siswa bekerja sama (membaca bergantian, menemukan kata kunci, memberikan tanggapan) terhadap wacana kemudian menuliskan hasil kolaboratifnya, presentasi hasil kelompok, refleksi.

35. IOC (*Inside Outside Circle*)

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

Separuh dari jumlah siswa membentuk lingkaran kecil menghadap keluar, separuhnya lagi membentuk lingkaran besar menghadap ke dalam, siswa yang berhadapan berbagi informasi secara bersamaan, siswa yang berada di lingkaran luar berputar kemudian berbagi informasi kepada teman (baru) di depannya, dan seterusnya.

36. Tari Bambu

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur. Strategi ini cocok untuk bahan ajar yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antar siswa. Sintaksnya adalah: Sebagian siswa berdiri berjajar di depan kelas atau di sela bangku-meja dan sebagian siswa lainnya berdiri berhadapan dengan kelompok siswa pertama, siswa yang berhadapan berbagi pengalaman dan pengetahuan, siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya pada jajarannya, dan kembali berbagai informasi.

37. Artikulasi

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

38. Debat

Debat adalah model pembelajaran dengan sintaks: siswa menjadi 2 kelompok kemudian duduk berhadapan, siswa membaca materi bahan ajar untuk dicermati oleh masing-masing kelompok, sajian presentasi hasil bacaan oleh perwakilan salah satu kelompok

kemudian ditanggapi oleh kelompok lainnya begitu seterusnya secara bergantian, guru membimbing membuat kesimpulan dan menambahkannya bila perlu.

39. *Role Playing*

Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakoni skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.

40. *Talking Stick*

Sintak pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan tongkat, sajian materi pokok, siswa membaca materi lengkap pada wacana, guru mengambil tongkat dan memberikan tongkat kepada siswa dan siswa yang kebagian tongkat menjawab pertanyaan dari guru, tongkat diberikan kepada siswa lain dan guru memberikan pertanyaan lagi dan seterusnya, guru membimbing kesimpulan-refleksi-evaluasi.

41. *Snowball Throwing*

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

42. *Student Facilitator and Explaining*

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan atau menunjukkan kemampuannya, baik dari

segi pengetahuan maupun keterampilan. Langkah-langkahnya adalah: informasi kompetensi, sajian materi, siswa mengembangkannya dan menjelaskan lagi ke siswa lainnya, kesimpulan dan evaluasi, refleksi.

43. *Course Review Horay*

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

44. *Demonstration*

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

45. *Explicit Instruction*

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

46. Scramble

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

47. Pair Checks

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

48. Make-A Match

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

49. Mind Mapping

Pembelajaran ini sangat cocok untuk mereview pengetahuan awal siswa. Sintaknya adalah: informasi kompetensi, sajian permasalahan terbuka, siswa berkelompok untuk menanggapi dan membuat berbagai alternatif jawaban, presentasi hasil diskusi kelompok, siswa membuat kesimpulan dari hasil setiap kelompok, evaluasi dan refleksi.

50. *Examples Non Examples*

Persiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajikan gambar ditempel atau pakai OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

51. *Picture and Picture*

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

52. *Cooperative Script*

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

53. *LAPS-Heuristik*

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

54. *Improve*

Improve singkatan dari *Introducing new concept, Metakognitive questioning, Practicing, Reviewing and reducing difficulty, Obtaining mastery, Verivication, Enrichment*. Sintaknya adalah sajian pertanyaan untuk mengantarkan konsep, siswa latihan dan bertanya, balikan-perbaiki-pengayaan-interaksi.

55. *Generatif*

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

56. *Circuit Learning*

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

57. *Complete Sentence*

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

58. *Concept Sentence*

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

59. *Time Token*

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

60. *Take and Give*

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

61. *Superitem*

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

62. Hibrid

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

63. Treffinger

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

64. Kumon

Pembelajaran dengan mengaitkan antar konsep, ketrampilan, kerja individual, dan menjaga suasana nyaman-menyenangkan. Sintaksnya adalah: sajian konsep, latihan, tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa-dinilai, jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi, lima kali salah guru membimbing.

65. Quantum

Quantum merupakan bentuk model pembelajaran yang memandang pelaksanaan pembelajaran seperti permainan musik orkestra-simfoni. Guru harus menciptakan suasana kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif, dan saling menghargai. Prinsip quantum adalah semua berbicara-bermakna, semua mempunyai tujuan, konsep harus dialami, tiap usaha siswa diberi reward. Strategi quantum adalah tumbuhkan minat alami-dengan

dunia realitas siswa, mulai membuat generalisasi sampai konsep, mendemonstrasikan melalui presentasi komunikasi, lalu mengulangi dengan Tanya jawab, Latihan rangkuman.

BAB 3

PENGERTIAN DAN FUNGSI METODE PEMBELAJARAN

A. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh guru atau pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Pendapat lain juga mengatakan bahwa *learning methods* merupakan sebuah strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang diaplikasi tenaga pendidik agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai dengan baik. Melalui cara ini maka diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian sangat penting bagi seorang pendidik untuk mengenal metode dalam pembelajaran supaya siswa merasa semakin bersemangat saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, pemilihan metode yang tepat, membuat siswa tidak cepat merasa bosan atau jenuh ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Taniredja, Faridli, & Harmianto (2011) metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari situasi dan desain pembelajaran. Sebuah metode pembelajaran yang sama dapat menciptakan hasil pembelajaran yang berbeda, sesuai dengan situasi dan kondisi di sekitarnya.

Afandi, Chamalah, & Wardani (2013) berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya terdapat berbagai strategi, teknik, metode, media, bahan, hingga alat penilaian pembelajaran. Dengan kata lain, metode pembelajaran juga disebut

sebagai cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara siswa dan guru. Tujuan akhirnya untuk mencapai goal yang telah ditetapkan sesuai materi dan mekanisme pembelajaran.

Sanjaya (2008) menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau metode yang dapat digunakan dalam melaksanakan strategi pembelajaran. Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, juga untuk merealisasikan atau mewujudkan strategi metode mengajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

B. Fungsi Metode Pembelajaran

Fungsi utama dari penerapan metode pembelajaran yaitu:

1. membantu mengembangkan kemampuan secara individu para siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalahnya. Lebih jelasnya, berikut beberapa tujuan metode dalam pembelajaran.
2. Membantu siswa mengembangkan kemampuan individual para siswa supaya mereka bisa mengatasi permasalahannya menggunakan terobosan solusi alternatif.
3. Membantu kegiatan belajar mengajar agar pelaksanaannya bisa dilakukan menggunakan cara terbaik.
4. Memudahkan dalam menemukan, menguji serta menyusun data yang diperlukan sebagai upaya mengembangkan disiplin sebuah ilmu.
5. Mempermudah proses pembelajaran dengan hasil terbaik agar tujuan pengajaran bisa tercapai.
6. Menghantarkan suatu pembelajaran ke arah ideal secara cepat, tepat dan sesuai harapan.

7. Proses pembelajaran bisa berjalan dengan suasana yang lebih menyenangkan serta penuh motivasi sehingga siswa mudah memahami materi.

BAB 4

METODE PEMBELAJARAN

Metodologi mengajar adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai. Agar tujuan pengajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik, maka perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Beberapa metode mengajar.

1. Metode Ceramah (*Preaching Method*)

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Muhibbin Syah, (2000). Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi, dan paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan paham siswa.

Beberapa kelemahan metode ceramah adalah :

- a. Membuat siswa pasif
- b. Mengandung unsur paksaan kepada siswa
- c. Mengandung daya kritis siswa (Daradjat, 1985)
- d. Anak didik yang lebih tanggap dari visi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya.

- e. Sukar mengontrol sejauhmana pemerolehan belajar anak didik.
- f. Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
- g. Bila terlalu lama membosankan.(Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

Beberapa kelebihan metode ceramah adalah :

- a. Guru mudah menguasai kelas.
- b. Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar
- c. Dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar.
- d. Mudah dilaksanakan (Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

2. Metode diskusi (*Discussion method*)

Metode diskusi menurut Muhibbin Syah (2000), adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah (*problem solving*). Metode ini lazim juga disebut sebagai diskusi kelompok (*group discussion*) dan resitasi bersama (*socialized recitation*).

Metode diskusi diaplikasikan dalam proses belajar mengajar untuk :

- a. Mendorong siswa berpikir kritis.
- b. Mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas.
- c. Mendorong siswa menyumbangkan buah pikirnya untuk memecahkan masalah bersama.
- d. Mengambil satu alternatif jawaban atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama.

Kelebihan metode diskusi sebagai berikut :

- a. Menyadarkan anak didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan

- b. Menyadarkan anak didik bahwa dengan berdiskusi mereka saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga dapat diperoleh keputusan yang lebih baik.
- c. Membiasakan anak didik untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya dan membiasakan bersikap toleransi. (Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

Kelemahan metode diskusi sebagai berikut :

- a. tidak dapat dipakai dalam kelompok yang besar.
- b. Peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas.
- c. Dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara.
- d. Biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal (Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

3. **Metode demonstrasi (*Demonstration method*)**

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Muhibbin Syah (2000).

Metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran. Syaiful Bahri Djamarah, (2000).

Manfaat psikologis pedagogis dari metode demonstrasi adalah :

- a. Perhatian siswa dapat lebih dipusatkan .
- b. Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.
- c. Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa.

Kelebihan metode demonstrasi sebagai berikut :

- a. Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda.
- b. Memudahkan berbagai jenis penjelasan .
- c. Kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan contoh konkret, dengan menghadirkan obyek sebenarnya (Syaiful Bahri Djamarah, 2000).

Kelemahan metode demonstrasi sebagai berikut :

- a. Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda yang akan dipertunjukkan.
- b. Tidak semua benda dapat didemonstrasikan
- c. Sukar dimengerti bila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan (Syaiful Bahri Djamarah, 2000).

4. Metode ceramah plus

Metode ceramah plus adalah metode mengajar yang menggunakan lebih dari satu metode, yakni metode ceramah gabung dengan metode lainnya. Dalam hal ini penulis akan menguraikan tiga macam metode ceramah plus yaitu :

a. Metode ceramah plus tanya jawab dan tugas (CPTT).

Metode ini adalah metode mengajar gabungan antara ceramah dengan tanya jawab dan pemberian tugas.

Metode campuran ini idealnya dilakukan secara tertib, yaitu :

- 1) Penyampaian materi oleh guru.
- 2) Pemberian peluang bertanya jawab antara guru dan siswa.
- 3) Pemberian tugas kepada siswa.

b. Metode ceramah plus diskusi dan tugas (CPDT)

Metode ini dilakukan secara tertib sesuai dengan urutan pengkombinasian, yaitu pertama guru menguraikan materi

pelajaran, kemudian mengadakan diskusi, dan akhirnya memberi tugas.

c. Metode ceramah plus demonstrasi dan latihan (CPDL)

Metode ini adalah merupakan kombinasi antara kegiatan menguraikan materi pelajaran dengan kegiatan memperagakan dan latihan (*drill*)

5. Metode resitasi (Recitation method)

Metode resitasi adalah suatu metode mengajar dimana siswa diharuskan membuat resume dengan kalimat sendiri (<http://researchengines.com/art05-65.html>).

Kelebihan metode resitasi sebagai berikut :

- a. Pengetahuan yang anak didik peroleh dari hasil belajar sendiri akan dapat diingat lebih lama.
- b. Anak didik berkesempatan memupuk perkembangan dan keberanian mengambil inisiatif, bertanggung jawab dan berdiri sendiri (Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

Kelemahan metode resitasi sebagai berikut :

- a. Terkadang anak didik melakukan penipuan dimana anak didik hanya meniru hasil pekerjaan temennya tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.
- b. Terkadang tugas dikerjakan oleh orang lain tanpa pengawasan.
- c. Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual (Syaiful Bahri Djamarah, 2000)

6. Metode percobaan (Experimental method)

Metode percobaan adalah metode pemberian kesempatan kepada anak didik perorangan atau kelompok, untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. Syaiful Bahri Djamarah, (2000)

Metode percobaan adalah suatu metode mengajar yang menggunakan tertentu dan dilakukan lebih dari satu kali. Misalnya di Laboratorium.

Kelebihan metode percobaan sebagai berikut :

- a. Metode ini dapat membuat anak didik lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya sendiri daripada hanya menerima kata guru atau buku.
- b. Anak didik dapat mengembangkan sikap untuk mengadakan studi eksplorasi (menjelajahi) tentang ilmu dan teknologi.
- c. Dengan metode ini akan terbina manusia yang dapat membawa terobosan-terobosan baru dengan penemuan sebagai hasil percobaan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kesejahteraan hidup manusia.

Kekurangan metode percobaan sebagai berikut :

- a. Tidak cukupnya alat-alat mengakibatkan tidak setiap anak didik berkesempatan mengadakan eksperimen.
- b. Jika eksperimen memerlukan jangka waktu yang lama, anak didik harus menanti untuk melanjutkan pelajaran.
- c. Metode ini lebih sesuai untuk menyajikan bidang-bidang ilmu dan teknologi.

Penerapan pembelajaran dengan metode eksperimen akan membantu siswa untuk memahami konsep. Pemahaman konsep dapat diketahui apabila siswa mampu mengutarakan secara lisan, tulisan, , maupun aplikasi dalam kehidupannya. Dengan kata lain , siswa memiliki kemampuan untuk menjelaskan, menyebutkan, memberikan contoh, dan menerapkan konsep terkait dengan pokok bahasan.

7. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata adalah suatu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan siswa membuat

laporan dan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain serta didampingi oleh pendidik, yang kemudian dibukukan.

Kelebihan metode karyawisata sebagai berikut :

- a. Karyawisata menerapkan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran.
- b. Membuat bahan yang dipelajari di sekolah menjadi lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan yang ada di masyarakat.
- c. Pengajaran dapat lebih merangsang kreativitas anak.

Kekurangan metode karyawisata sebagai berikut :

- a. Memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak.
- b. Memerlukan perencanaan dengan persiapan yang matang.
- c. Dalam karyawisata sering unsur rekreasi menjadi prioritas daripada tujuan utama, sedangkan unsur studinya terabaikan.
- d. Memerlukan pengawasan yang lebih ketat terhadap setiap gerak-gerik anak didik di lapangan.
- e. Biayanya cukup mahal.
- f. Memerlukan tanggung jawab guru dan sekolah atas kelancaran karyawisata dan keselamatan anak didik, terutama karyawisata jangka panjang dan jauh.

Suhardjono (2004:85) mengungkapkan bahwa metode karya wisata (*field-trip*) memiliki keuntungan: (a) Memberikan informasi teknis, kepada peserta secara langsung, (b) Memberikan kesempatan untuk melihat kegiatan dan praktik dalam kenyataan atau pelaksanaan yang sebenarnya, (c) Memberikan kesempatan untuk lebih menghayati apa yang dipelajari sehingga lebih berhasil, (d) memberi kesempatan kepada peserta untuk melihat dimana peserta ditunjukkan kepada perkembangan teknologi mutakhir.

Sedangkan kekurangan metode Field Trip menurut Suhardjono (2004:85) adalah: (a) Memakan waktu bila lokasi yang

dikunjungi jauh dari pusat latihan, (b) Kadang-kadang sulit untuk mendapat ijin dari pimpinan kerja atau kantor yang akan dikunjungi, (c) Biaya transportasi dan akomodasi mahal.

Menurut Djamarah (2002:105), pada saat belajar mengajar siswa perlu diajak ke luar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau obyek yang lain. Hal itu bukan sekedar rekreasi tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataannya. Karena itu, dikatakan teknik karya wisata, yang merupakan cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pegadaian. Banyak istilah yang dipergunakan pada metode karya wisata ini, seperti widya wisata, study tour, dan sebagainya. Karya wisata ada yang dalam waktu singkat, dan ada pula yang dalam waktu beberapa hari atau waktu panjang.

Metode karya wisata mempunyai beberapa kelebihan yaitu: (a) Karya wisata memiliki prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran, (b) Membuat apa yang dipelajari di sekolah lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan di masyarakat, (c) Pengajaran serupa ini dapat lebih merangsang kreativitas siswa, (d) Informasi sebagai bahan pelajaran lebih luas dan aktual.

Kekurangan metode karya wisata adalah: (a) Fasilitas yang diperlukan dan biaya yang diperlukan sulit untuk disediakan oleh siswa atau sekolah, (b) Sangat memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang, (c) memerlukan koordinasi dengan guru-guru bidang studi lain agar tidak terjadi tumpang tindih waktu dan kegiatan selama karya wisata, (d) dalam karya wisata sering unsure rekreasi menjadi lebih prioritas daripada tujuan utama, sedang unsure studinya menjadi terabaikan, (e) Sulit mengatur siswa yang

banyak dalam perjalanan dan mengarahkan mereka kepada kegiatan studi yang menjadi permasalahan.

Metode *field trip* atau karya wisata menurut Mulyasa (2005:112) merupakan suatu perjalanan atau pesiar yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, terutama pengalaman langsung dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Meskipun karya wisata memiliki banyak hal yang bersifat non akademis, tujuan umum pendidikan dapat segera dicapai, terutama berkaitan dengan pengembangan wawasan pengalaman tentang dunia luar.

Sebelum karya wisata digunakan dan dikembangkan sebagai metode pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan menurut Mulyasa (2005:112) adalah: (a) Menentukan sumber-sumber masyarakat sebagai sumber belajar mengajar, (b) Mengamati kesesuaian sumber belajar dengan tujuan dan program sekolah, (c) Menganalisis sumber belajar berdasarkan nilai-nilai paedagogis, (d) Menghubungkan sumber belajar dengan kurikulum, apakah sumber-sumber belajar dalam karyawisata menunjang dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, jika ya, karya wisata dapat dilaksanakan, (e) membuat dan mengembangkan program karya wisata secara logis, dan sistematis, (f) Melaksanakan karya wisata sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, efek pembelajaran, serta iklim yang kondusif. (g) Menganalisis apakah tujuan karya wisata telah tercapai atau tidak, apakah terdapat kesulitan-kesulitan perjalanan atau kunjungan, memberikan surat ucapan terima kasih kepada mereka yang telah membantu, membuat laporan karyawisata dan catatan untuk bahan karya wisata yang akan datang.

8. Metode latihan keterampilan (*Drill method*)

Metode latihan keterampilan adalah suatu metode mengajar , dimana siswa diajak ke tempat latihan keterampilan untuk melihat bagaimana cara membuat sesuatu, bagaimana cara menggunakannya, untuk apa dibuat, apa manfaatnya dan sebagainya. Contoh latihan keterampilan membuat tas dari mute/pernik-pernik. Kelebihan metode latihan keterampilan sebagai berikut :

- a. Dapat untuk memperoleh kecakapan motoris, seperti menulis, melafalkan huruf, membuat dan menggunakan alat-alat.
- b. Dapat untuk memperoleh kecakapan mental, seperti dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol, dan sebagainya.
- c. Dapat membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.

Kekurangan metode latihan keterampilan sebagai berikut :

- a. Menghambat bakat dan inisiatif anak didik karena anak didik lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan kepada jauh dari pengertian.
- b. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan.
- c. Kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton dan mudah membosankan.
- d. Dapat menimbulkan verbalisme.

9. Metode mengajar beregu (*Team teaching method*)

Metode mengajar beregu adalah suatu metode mengajar dimana pendidiknya lebih dari satu orang yang masing-masing mempunyai tugas. Biasanya salah seorang pendidik ditunjuk sebagai kordinator. Cara pengujiannya, setiap pendidik membuat soal, kemudian

digabung. Jika ujian lisan maka setiap siswa yang diuji harus langsung berhadapan dengan team pendidik tersebut.

10. Metode mengajar sesama teman (*Peer teaching method*)

Metode mengajar sesama teman adalah suatu metode mengajar yang dibantu oleh temannya sendiri.

11. Metode pemecahan masalah (*Problem solving method*)

Metode ini adalah suatu metode mengajar yang mana siswanya diberi soal-soal, lalu diminta pemecahannya.

12. Metode perancangan (*projeck method*)

yaitu suatu metode mengajar dimana pendidik harus merancang suatu proyek yang akan diteliti sebagai obyek kajian.

Kelebihan metode perancangan sebagai berikut :

- a. Dapat merombak pola pikir anak didik dari yang sempit menjadi lebih luas dan menyuluruh dalam memandang dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan.
- b. Melalui metode ini, anak didik dibina dengan membiasakan menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan terpadu, yang diharapkan praktis dan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Kekurangan metode perancangan sebagai berikut :

- a. Kurikulum yang berlaku di negara kita saat ini, baik secara vertikal maupun horizontal, belum menunjang pelaksanaan metode ini.
- b. Organisasi bahan pelajaran, perencanaan, dan pelaksanaan metode ini sukar dan memerlukan keahlian khusus dari guru, sedangkan para guru belum disiapkan untuk ini.

- c. Harus dapat memilih topik unit yang tepat sesuai kebutuhan anak didik, cukup fasilitas, dan memiliki sumber-sumber belajar yang diperlukan.
- d. Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

13. Metode Bagian (*Teileren method*)

Metode Bagian (*Teileren method*) yaitu suatu metode mengajar dengan menggunakan sebagian-sebagian, misalnya ayat per ayat kemudian disambung lagi dengan ayat lainnya yang tentu saja berkaitan dengan masalahnya.

14. Metode Global (*Ganze method*)

Metode Global (*Ganze method*) yaitu suatu metode mengajar dimana siswa disuruh membaca keseluruhan materi, kemudian siswa meresume apa yang dapat mereka serap atau ambil intisari dari materi tersebut.

15. Metode Discovery

Salah satu metode mengajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode discovery, hal itu disebabkan karena metode discovery ini: (a) Merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif, (b) Dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa, (c) Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain, (d) Dengan menggunakan strategi penemuan, anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkannya sendiri, (e) dengan metode penemuan ini juga, anak belajar berfikir analisis dan

mencoba memecahkan probela yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian diharapkan metode discovery ini lebih dikenal dan digunakan di dalam berbagai kesempatan proses belajar mengajar yang memungkinkan.

Metode *Discovery* menurut Suryosubroto (2002:192) diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi obyek dan lain-lain, sebelum sampai kepada generalisasi. Metode *Discovery* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif. Menurut *Encyclopedia of Educational Research*, penemuan merupakan suatu strategi yang unik dapat diberi bentuk oleh guru dalam berbagai cara, termasuk mengajarkan ketrampilan menyelidiki dan memecahkan masalah sebagai alat bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode *discovery* adalah suatu metode dimana dalam proses belajar mengajar guru memperkenankan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.

16. Metode Pembelajaran Inquiry

Tentunya kata *inquiry* sudah tidak asing lagi di telinga kita. *Inquiry* adalah metode yang berfokus pada kemampuan siswa untuk menyelidiki secara logis, kritis, sistematis, dan analitis. Tujuan utamanya adalah pada keterlibatan siswa untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban atas suatu permasalahan. Proses berpikir biasanya dipacu oleh proses tanya jawab guru dan siswa yang bersangkutan (Budiyanto, 2016).

Mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor adalah kelebihan utama dari metode ini. Selanjutnya, memberi kesempatan belajar yang tinggi bagi siswa dengan kemampuan di atas rata-rata (tidak terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar). Kekurangannya adalah, kadang membutuhkan waktu yang lama dan cukup sulit untuk mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa tersebut.

17. Metode Pembelajaran Jigsaw

Jigsaw adalah metode pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap dirinya sendiri dan siswa lainnya. Tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, siswa juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada siswa lain atau kelompoknya. Pada metode ini, keaktifan tiap-tiap siswa sangat dibutuhkan. Biasanya terdiri dari kelompok-kelompok kecil dengan 3-5 anggota.

Keunggulan dari metode ini, meringankan pekerjaan guru untuk mengajar serta melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan menyampaikan pendapat. Namun, kekurangannya adalah siswa yang aktif akan mengontrol dan mendominasi jalannya diskusi. Lalu, siswa dengan kemampuan membaca dan berpikir yang rendah akan merasa kesulitan. Bagi siswa cerdas, akan cenderung merasa bosan.

18. Metode Pembelajaran Mind Mapping

Mind mapping adalah contoh metode pembelajaran yang sering sekali dipraktikkan di sekolah. Yaitu, siswa diminta untuk membuat mind map berupa peta pikiran. Menggunakan tulisan, simbol, dan gambar yang berwarna-warni agar menarik dan tidak membosankan. Individu menjadi lebih kreatif dalam menuangkan materi dalam bentuk yang ringkas dan menarik. Diketahui, mind

mapping dapat meningkatkan daya ingat hingga 78% (Budiyanto, 2016).

Beberapa kelebihan yang ditawarkan dari mind mapping adalah proses pembuatan mind map (diagram) dapat memunculkan ide-ide baru. Juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam meringkas sebuah materi. Sementara itu, kelemahannya adalah hanya siswa aktif yang akan terlibat, dengan demikian tidak semua siswa akan belajar dengan optimal.

19. Metode Pembelajaran Otentik

Otentik adalah contoh metode pembelajaran yang menggunakan realita dan masalah-masalah nyata untuk dieksplor dan dibahas dalam proses belajar. Termasuk dalam kategori belajar konstruktivisme, metode mengajar otentik membuat siswa merasa 'nyata' dengan kehidupan mereka. Tidak hanya belajar secara otentik, siswa juga perlu mengajukan pertanyaan dan menggambarkannya pada pengalaman masa lalu (Budiyanto, 2016). Nilai plus yang ditawarkan dari metode otentik adalah siswa tidak merasa jenuh karena proses belajar dapat dilakukan di mana saja. Peserta didik juga akan memiliki keterampilan lebih dalam menganalisis wacana dan realita sosial. Nilai minusnya adalah, tidak semua mata pelajaran cocok dengan metode ini, karena materi yang cocok hanyalah ilmu sosial.

20. Metode Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)

CTL merupakan contoh metode pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata. Dengan menggunakan berbagai masalah kontekstual, peserta didik akan menggunakan

pengetahuan dan kemampuannya untuk memecahkan masalah. Kunci utamanya adalah mendorong siswa agar mampu membuat hubungan di antara pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sejumlah kelebihan dari CTL adalah siswa dapat menemukan konsep sendiri lalu menerapkan apa yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari. Terlibat aktif dalam memecahkan masalah, siswa dapat mengalami peningkatan dalam segi kognitif. Akan tetapi, waktu yang dibutuhkan banyak dan guru hanya dapat berperan sebagai fasilitator. Terkadang, materi tidak tuntas dibahas sampai selesai dan tidak semua materi dapat menerapkan CTL.

21. Metode Pembelajaran Demonstrasi

Demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan sebuah kejadian, benda, aturan, atau urutan dalam melakukan sesuatu (Budiyanto, 2016). Baik secara langsung maupun menggunakan media yang relevan dengan materi yang akan dijelaskan. Dengan menggunakan media visual (dapat dilihat secara nyata), akan membantu siswa untuk lebih memahami materi.

Berbagai keuntungan yang diberikan adalah siswa lebih memahami materi dengan jelas bagaimana suatu proses berjalan atau bagaimana sebuah benda bekerja. Kesalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran ceramah, dapat diperbaiki melalui pengamatan visual yang nyata. Akan tetapi, tidak semua benda dan kejadian dapat didemonstrasikan. Beberapa anak didik juga memiliki kesulitan dalam melihat benda dengan jelas.

22. Metode Pembelajaran Pair Check (PC)

Pair check adalah contoh metode pembelajaran berpasangan (biasanya satu bangku yang terdiri dari dua siswa) yang sangat populer. Menerapkan pembelajaran berpasangan, metode ini akan

menuntut kemandirian dan kemampuan menyelesaikan masalah. Juga dapat melatih siswa dalam kerjasama, rasa sosial, dan kemampuan dalam memberikan penilaian.

Tentunya, kelebihan dari metode PC adalah meningkatkan kemandirian dan partisipasi siswa untuk menyumbangkan pikiran. Dapat menghemat waktu karena pembentukan kelompok lebih cepat dan mudah, yaitu siswa berpasangan dengan teman sebangkunya. Kelemahannya adalah, melatih kecepatan berpikir siswa relatif sulit karena membutuhkan pemahaman konsep materi yang baik.

23. Metode Pembelajaran Picture and Picture (PP)

Picture & Picture adalah metode mengajar yang menggunakan gambar lalu gambar tersebut akan dipasangkan atau diurutkan menjadi sebuah urutan yang logis. Mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran, metode PP menjadikan penggunaan gambar sebagai faktor utama. Oleh karena itu, sebelum proses pembelajaran dimulai, guru perlu menyiapkan gambar yang akan ditampilkan (biasanya dalam bentuk kartu).

Kelebihannya adalah materi yang diajarkan lebih terarah serta meningkatkan daya nalar dan daya pikir siswa (Budiyanto, 2016). Proses pembelajaran juga akan lebih berkesan karena siswa dapat melihat secara langsung gambar yang telah disediakan guru. Namun, terkadang, sulit bagi guru untuk menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan kompetensi materi. Juga tidak tersedianya 'dana khusus' untuk menyediakan gambar-gambar yang dikehendaki.

24. Metode Pembelajaran Role Playing (RP)

Role playing adalah bermain peran (Budiyanto, 2016). Yaitu metode mengajar yang berpusat pada siswa, dengan menekankan sifat sosial dan melihat perilaku kerjasama siswa secara sosial

maupun kognitif. RP menciptakan suasana belajar yang kreatif dan aktif, serta tidak membosankan karena ada proses bermain. Poin utamanya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan panca indra dalam mengamati situasi.

Sisi kelebihanannya adalah berkesan dan sangat menarik bagi siswa. Dapat meningkatkan kepercayaan diri, kebersamaan, dan rasa optimis pada diri siswa. Siswa diberi kesempatan terjun langsung untuk memerankan sesuatu. Nah, kekurangannya, bermain peran membutuhkan waktu yang banyak. Jika siswa tidak bersungguh-sungguh dan suasana kelas tidak mendukung, maka RP akan berlangsung kurang optimal.

25. Metode Pembelajaran Time Token (TT)

Time token adalah metode mengajar kooperatif yang melibatkan aktivitas kerjasama serta saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Dalam pelaksanaan diskusi, time token diterapkan agar siswa aktif dalam bertanya. Dengan diterapkan batasan waktu misalnya 30 detik, diharapkan siswa mendapatkan kesempatan yang adil untuk berbicara. Sangat cocok diterapkan untuk menghindari siswa tertentu untuk mendominasi pembicaraan (Taniredja dkk, 2011).

Dalam realita, kelebihanannya adalah mendorong siswa agar mampu berpartisipasi dan inisiatif. Meski siswa menjadi aktif, namun tetap menjaga agar siswa tertentu tidak mendominasi atau diam sama sekali. Menumbuhkan kebiasaan siswa untuk mau mendengarkan orang lain. Yes, kelemahannya adalah hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran tertentu. Serta kurang cocok jika digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak.

26. Metode Pembelajaran Snowball Throwing (ST)

Snowball throwing adalah salah satu metode mengajar yang melibatkan seluruh siswa untuk aktif (Budiyanto, 2016). Pembelajaran ini melatih siswa agar lebih tanggap menerima pesan dan menyampaikan pesan tersebut kepada orang lain. Pada umumnya, ST dilaksanakan seperti: menggunakan kertas berisi pertanyaan lalu kertas tersebut diremas (berbentuk bola) dan dilemparkan pada siswa lainnya. Siswa yang mendapatkan bola tersebut harus menjawab pertanyaannya.

ST memiliki dua kelebihan, yang pertama adalah melatih kesiapan dan daya tanggap siswa. Kedua, siswa akan saling memberikan pengetahuan satu sama lainnya. Sementara itu, kelemahannya adalah menghabiskan waktu yang cukup lama. Terlebih lagi, proses ini melibatkan pengetahuan yang tidak luas, cenderung berkuat pada pengetahuan dasar di sekitar siswa.

27. Metode Pembelajaran AIR

AIR adalah singkatan dari *Auditory, Intellectually, dan Repetition* (Budiyanto, 2016). Contoh metode pembelajaran ini menganggap bahwa pembelajaran akan efektif ketika memperhatikan tiga hal tersebut. *Auditory* yang berarti indera pendengaran memiliki arti bahwa telinga digunakan dalam proses belajar. Baik dalam kegiatan mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, dan mengemukakan pendapat.

Intellectually yang berarti kemampuan berpikir meliputi latihan bernalar, menciptakan, memecahkan masalah, mengkonstruksi, dan menerapkan. *Repetition* yang berarti pengulangan, bertujuan agar siswa dapat memahami materi lebih mendalam dan lebih luas. Kelebihan dari metode pembelajaran AIR adalah dapat melatih keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat (*auditory*) dan memecahkan masalah (*intellectually*). Serta

melatih siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari (*repetition*).

28. Metode Pembelajaran Artikulasi

Proses pembelajaran pada metode artikulasi adalah siswa aktif melalui pesan berantai (Budiyanto, 2016). Intinya adalah, apa yang telah dijelaskan oleh guru, siswa wajib meneruskannya pada siswa yang lain (pasangan kelompoknya). Inilah keunikan dalam pembelajaran artikulasi. Siswa dituntut untuk dapat berperan sebagai penerima pesan (materi) sekaligus sebagai penyampai pesan pada siswa lainnya. Kekuatan dari metode ini adalah semua siswa terlibat dan mendapat peran, sehingga dapat meningkatkan partisipasi anak. Lalu, juga dapat melatih kesiapan dan daya serap siswa terhadap pemahaman dari orang lain. Sementara itu, kelemahannya adalah metode ini hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran tertentu. Waktu yang diperlukan cukup banyak dan biasanya terdapat kelompok yang perlu dimonitor secara khusus.

Dunia pendidikan memang tidak bisa terlepas dari model pembelajaran yang berbeda di masing-masing tingkat pendidikan. Dalam sebuah proses belajar memang tidak hanya sekedar proses memberikan pelajaran saja. Melainkan juga melibatkan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mentransfer ilmu kepada siswa-siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sutarto dan Indrawati. 2013. *Strategi Belajar Mengajar "Sains"*. Jember : UPT Penerbitan UNEJ.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Budiyanto, M. A. K. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN



Buku ini disusun dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Sunan Kalijogo Jabung. Maka itu diharapkan dengan adanya buku ini akan dapat memberikan pemahaman tentang berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi dan kualitas peserta didik, serta meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.



PENERBIT

Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
Jl. Keramat, Dusun Gandon Barat,
Desa Sukolilo, Jabung, Malang
Jawa Timur 65155

ISBN 978-623-6648-26-1

