

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Bahan Ajar
Diklat Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMA
Jenjang Dasar

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENINGKATAN MUTU PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENATARAN GURU IPS DAN PMP MALANG

2006

PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

PENYUSUN :

Drs. Milan Rianto, M.Pd.
(PPPG IPS dan PMP Malang)

PEMBAHAS :

Dra. Hj. Euis Nur Aisyah M., M.Pd.
(SMAN 8 Bandung)

Drs. Arief Achmad, M.Pd.
(SMAN 21 Bandung)

Drs. Syukri
(SMAN 4 Pangkal Pinang)

Drs. Rizani
(SMAN 1 Simpur)

Drs. Sucipto
(SMAN 1 Sidoarjo)

Ngatimo, B.A.
(SMAN 1 Tebas)

Arif Kriswahyudi, S.Pd.
(SMAN 1 Pabelan)

Harti, S.Pd.
(SMAN 1 Tengeran)

Dra. Nihlatin Nisa
(SMAN 1 Sungailiat, Bangka)

PENYUNTING :

Drs. Suparman Adi Winoto, S.H., M.Hum.
(PPPG IPS dan PMP Malang)

KATA PENGANTAR

Era globalisasi yang ditandai perkembangan yang sangat cepat di bidang IPTEK dan seni budaya, telah memberikan dampak baik positif maupun negatif bagi kehidupan tiap bangsa di dunia termasuk bangsa Indonesia.

Salah satu dampak yang dimaksud adalah adanya tuntutan untuk hidup ber-kompetitif di tengah-tengah masyarakat dunia. Dan kalau tidak ingin eksistensi suatu bangsa tergilas perjalanan waktu era global, maka penyiapan SDM harus diprioritaskan.

Suatu bangsa bisa berkompetitif, manakala SDM bangsa itu memiliki kualitas yang bagus. Dan untuk upaya ini, salah satu kata kuncinya adalah "guru". Dengan kesadaran ini, maka Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang sebagai salah satu lembaga diklat selalu berusaha berperan aktif dalam meningkatkan profesionalisme guru.

Salah satu wujud peran aktif tersebut, Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang menyusun bahan ajar diklat bagi para guru dan tenaga kependidikan lainnya. Bahan ajar ini berisi materi yang telah disesuaikan dengan kerangka dasar dan standar kompetensi yang ada dalam kurikulum.

Proses penyusunan bahan ajar ini dilakukan lewat beberapa tahap, yaitu: (1) *tahap persiapan*, menentukan kriteria penyusun dan menentukan bahan-bahan yang akan ditulis; (2) *tahap penyusunan bahan ajar*, bahan ajar disusun mengacu silabi diklat, standar isi, standar kompetensi lulusan, dan berbagai literatur yang terkait dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan; (3) *pemantapan (sanctioning)*, bahan ajar yang telah disusun didiskusikan dengan melibatkan berbagai pihak di antaranya guru, dosen, widyaiswara, dan praktisi pendidikan; (4) *penyuntingan (editing)*, penyuntingan dilaksanakan oleh editor dari Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang; dan (5) *pencetakan dan penggandaan*, diawali pengetikan, perbaikan, dan proses produksi sesuai kebutuhan.

PPPG IPS dan PMP Malang mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah ikut membantu dan memberikan masukan demi terwujudnya bahan ajar ini. Lembaga menyadari bahwa naskah bahan ajar yang disusun masih banyak kekurangan, untuk itu lembaga sangat berharap atas saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan bahan ajar diklat dimaksud. Semoga bahan ajar ini dapat bermanfaat bagi para pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Malang, Desember 2006

a.n. Direktur Jenderal Peningkatan Mutu
Pendidik dan Tenaga Kependidikan
PPPG IPS dan PMP Malang,



[Handwritten Signature]
Drs. Suparman Adi Winoto, SH., M.Hum.
★ NIP. 130819414

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Ruang lingkup	3
BAB II PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN	4
A. Pengertian Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran	4
B. Karakteristik Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran	8
C. Kedudukan serta Fungsi Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran	10
D. Macam-Macam Pendekatan Pembelajaran	11
E. Macam-Macam Strategi Pembelajaran	21
F. Macam-Macam Metode Pembelajaran	47
G. Kriteria Pemilihan Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran	80
H. Penyusunan Model Rancangan Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran	85
BAB III KESIMPULAN	88
DAFTAR PUSTAKA	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu problem yang hingga kini masih dihadapi dalam pelaksanaan sistem pendidikan nasional adalah rendahnya kualitas pendidikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan sekaligus memenuhi tuntutan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, serta Peraturan Pemerintah Nomor 25 Tahun 2000 tentang Otonomi Daerah, di mana dalam bidang pendidikan saat ini telah terjadi pergeseran manajemen dari birokratis yang sentralistik menjadi desentralistik. Sejalan dengan hal itu, Departemen Pendidikan Nasional telah mengeluarkan Peraturan Menteri Nomor 22, 23, dan 24 sebagai pedoman untuk mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Dalam melaksanakan KTSP, program pendidikan persekolahan mengemban misi untuk menjadikan peserta didik kelak sebagai warga masyarakat sekaligus warga negara yang cerdas, terampil, dan berwatak penjamin keberlangsungan Bangsa–Negara Kesatuan Republik Indonesia. Atau dengan perkataan lain, peserta didik yang benar-benar kompeten dalam artian memiliki keterampilan kewarganegara-an/kecakapan hidup (*life skill/life competency*) secara memadai. Berbekal kecakap-annya itu secara sadar dan penuh tanggung-jawab akan mereka gunakan dalam membangun identitas budaya, integritas sosial, dan kepribadian bangsanya serta untuk menghadapi tantangan kehidupan dan penghidupan hari esok yang sarat dengan ketidakpastian. Di samping itu para peserta didik juga akan memiliki fondasi yang kokoh untuk melakukan diskoveri/inkuiri sebagai titik awal penguasaan cara belajar, belajar bagaimana berpikir, dan belajar sepanjang hayat.

Keterwujudan misi tersebut mempersyaratkan perlunya dilakukan perubahan terhadap pembelajaran yang berlangsung selama ini di sekolah/kelas, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada guru menjadi pembelajaran yang berorientasi pada optimalisasi kompetensi peserta didik berikut proses pencapaiannya.

Perubahan tersebut dilakukan karena menurut para pakar pendidikan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada guru, keterlaksanaannya lebih bersifat indoktrinatif dengan menekankan ketercapaian target kurikulum yang berupa hasil belajar pada ranah pengetahuan saja sebagai dampak pembelajaran (*instructional effect*) untuk kepentingan jangka pendek. Sementara kebutuhan peserta didik pada ranah sikap dan psikomotor ternyata kurang mendapatkan perhatian secara memadai. Kemampuan ini menunjukkan hasil belajar peserta didik sebagai dampak pengiring (*nuturant effect*) untuk kepentingan kehidupan jangka panjang yang seharusnya dialami selama proses pembelajaran. Kenyataan inilah yang berkontribusi terhadap rendahnya kualitas keluaran pendidikan persekolahan sebagai salah satu problem yang sekarang dihadapi oleh bangsa Indonesia.

Dengan melakukan perubahan pembelajaran di sekolah, diharapkan para praktisi pendidikan utamanya para guru memiliki komitmen yang tinggi untuk mempersiapkan masa depan kehidupan dan penghidupan bagi peserta didiknya. Dengan demikian berarti pendidikan persekolahan akan banyak memberikan kontribusi dalam mempersiapkan orang-orang yang diduga akan mampu bertahan (*survival*) menghadapi tantangan kehidupan dan penghidupan di masa mendatang yang secara berturut-turut dicirikan, sebagai berikut:

1. Pemikir yang kritis, logis, kreatif, inovatif, dan produktif
2. Pemecah masalah dan pengambil keputusan dalam setiap aspek kehidupan
3. Merefleksi dan mengendalikan diri
4. Jujur, disiplin, tanggung-jawab, demokratis, dan terbuka - akomodatif
5. Belajar bagaimana hidup saling ketergantungan dan kolaborasi
6. Belajar bagaimana hidup bersama dalam setiap komunitas.

Berdasarkan uraian di atas, berikut ini akan dibahas tentang beberapa pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. Kemudian, apabila ketiganya diaplikasikan secara tepat dan bergantian akan dapat menciptakan kondisi yang kondusif, menyenangkan, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran membuka peluang bagi peserta didik dalam menumbuhkan kembangannya potensinya terutama berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Dengan demikian, pendidikan persekolahan akan

dapat merealisasikan misinya dalam menjadikan peserta didik sebagai warga masyarakat sekaligus warga negara yang kompeten - cerdas, terampil dan ber-karakter sesuai nilai-nilai luhur budaya bangsanya.

B. Tujuan

Secara umum dengan mempelajari bahan ajar ini para peserta diklat diharapkan akan dapat bertambah wawasannya tentang berbagai macam pendekatan, strategi dan metode yang berpeluang untuk menjadikan pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Sedangkan secara khusus para peserta diklat diharapkan akan dapat:

1. Menjelaskan pengertian pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran
2. Mengidentifikasi karakteristik pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran
3. Menjelaskan kedudukan dan fungsi pendekatan, strategi dan metode pembelajaran
4. Menjelaskan macam-macam pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran
5. Mendeskripsikan prosedur pelaksanaan berbagai macam pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran
6. Menjelaskan kriteria pemilihan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran
7. Mendesain skenario pembelajaran dengan menggunakan suatu pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran secara tepat.

C. Ruang Lingkup

Bahan ajar diklat dengan judul Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran ini, secara berturut-turut akan membahas tentang konsep, karakteristik, kedudukan dan fungsi, macam-macam, dan kriteria pemilihan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran.

BAB II

PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

A. Pengertian Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan (*approach*), menurut T. Raka Joni (1991), menunjukkan cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, sehingga berdampak, ibarat seorang yang memakai kacamata dengan warna tertentu di dalam memandang alam sekitar. Kacamata berwarna hijau akan menyebabkan lingkungan kelihatan kehijau-hijauan dan seterusnya.

Contoh pendekatan ekonomis dalam memandang permasalahan pendidikan akan menyebabkan hampir semua pengkajiannya dibawa ke dalam terminologi investasi dan hasil usaha, pendekatan CBSA dalam memandang pembelajaran selalu peserta didik yang menjadi orientasi setiap kegiatan.

Istilah pendekatan ini juga digunakan oleh Fred Percival dan Henry Ellington (1984) untuk menyebut pendekatan yang berorientasi pada lembaga/guru dan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik.

Ketepatan dalam pemilihan suatu pendekatan akan menjadi pedoman atau orientasi dalam pemilihan komponen kegiatan pembelajaran lainnya terutama strategi dan metode pembelajaran.

Strategi (*strategy*), menurut T Raka Joni (1991) adalah ilmu dan kiat dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan/atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kemudian A.J. Romiszowski (1981) berpendapat bahwa strategi adalah suatu pandangan umum tentang rangkaian tindakan yang diadaptasi dari perintah-perintah terpilih untuk metode pembelajaran. Lebih lanjut ditunjukkan bahwa strategi pembelajaran itu banyak ragamnya, ibarat berada dalam satu rentangan (*continuum*) antara dua ujung yang saling berlawanan, yaitu *ekspositori* dan *diskoveri/inkuiri*.

Selanjutnya Dick & Carey (1990) menyatakan bahwa strategi menunjukkan komponen umum suatu set bahan ajar instruksional dan prosedur yang akan digunakan bersama bahan ajar tersebut untuk memperoleh hasil belajar tertentu. Komponen

yang dimaksud, meliputi kegiatan pra-instruksional, penyajian informasi, partisipasi peserta didik, tes, dan tindak lanjut.

Dengan demikian strategi menunjukkan langkah-langkah kegiatan (*syntax*) atau prosedur yang digunakan dalam menyajikan bahan ajar untuk mencapai tujuan, kompetensi, hasil belajar. Suatu strategi dipilih untuk melaksanakan metode-metode pembelajaran terpilih.

Barangkali dalam setiap langkah strategi yang mencerminkan suatu metode pembelajaran, mendorong Ivor K. Davies (1981) untuk memaknai bahwa strategi merupakan metode dalam arti luas yang menggambarkan cara mengajarkan dan mengolah tugas-tugas mengajar, contoh: strategi perkuliahan/ceramah, tutorial, dan studi kasus. Pandangan Davies tersebut sejalan dengan Jerome Brunner dalam menggunakan terminologi metode pembelajaran induktif (berpikir induktif, berpikir evaluatif), metode belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*) atau berpikir divergen ala Guildford. Metode pembelajaran pengetahuan Brunner ini, di samping inkuiri, diskoveri, pengatasan masalah (*problem solving*), dan saintifik merupakan metode-metode yang banyak memberikan peluang dan tanggung-jawab pada peserta didik untuk mandiri, berpikir kritis dan kreatif dalam rangka menilai kebenaran dan kebermaknaan tentang sesuatu objek (Conny Semiawan, 1997).

Pandangan tentang strategi sebagai metode dalam arti luas tersebut juga diikuti oleh Muhibbin Syah (1995) bahwa dibandingkan dengan strategi, metode secara umum kurang berorientasi pada tujuan (*less goal-oriented*) karena metode dianggap lebih luas daripada strategi. Gagasan ini bukan berarti mengurangi signifikansi metode, lantaran strategi itu ada dan berlaku dalam kerangka metode pembelajaran.

Ketepatan dalam memilih strategi sangat memungkinkan keterlaksanaan metode-metode terpilih dapat mewujudkan terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga peserta didik merasa dipermudah dalam mewujudkan hasil belajar yang diharapkan. Dengan demikian, strategi merupakan komponen pembelajaran yang memungkinkan terlaksananya metode-metode terpilih untuk menyajikan bahan ajar selama kegiatan pembelajaran.

Metode (method), menurut Fred Percival dan Henry Ellington (1984) adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Batasan ini hampir sama dengan pendapat Tardif dalam Muhibbin Syah (1995) bahwa metode diartikan sebagai cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan penyajian materi pelajaran kepada peserta didik.

Selanjutnya Reigeluth (1983) mengartikan bahwa metode mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran.

Pendapat Reigeluth tersebut didukung oleh Jerome Brunner (dalam Conny Semiawan, 1997) dengan menyebut metode pembelajaran induktif atau berpikir induktif. Kemudian J.E. Kemp (1994) menggunakannya untuk mengelompokkan *polo mengajar dan belajar*, yaitu klasikal, mandiri, dan interaksi guru-peserta didik atau pengajaran kelompok.

Berbagai pendapat di atas, menunjukkan bahwa metode berhubungan dengan cara yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru.

Ketepatan dalam memilih metode sangat berpeluang bagi terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran (*instructional activities*) dapat berlangsung secara efektif dan efisien dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat meraih hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dengan demikian metode merupakan suatu komponen yang sangat menentukan terciptanya kondisi selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks kondisi pembelajaran yang menyenangkan itu, Ivor K Davies (1981) menegaskan bahwa suatu kegiatan pembelajaran tidak selalu menjamin orang (baca: peserta didik) akan dapat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa sebaik apapun seorang guru dalam merancang/mendesain suatu program pembelajaran, kiranya tidak akan dapat secara optimal mewujudkan ketercapaian kompetensi yang

diharapkan, apabila tidak didukung oleh pemilihan sekaligus penggunaan metode secara tepat.

Di samping pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran tersebut akan diuraikan pula tentang teknik, taktik, dan model pembelajaran. Ketiga istilah ini juga dipergunakan dalam pembahasan dan/atau penyusunan kegiatan pembelajaran.

Teknik (*technic*), menurut T Raka Joni (1991) menunjukkan keragaman khas dalam mengaplikasikan suatu metode sesuai dengan latar (*setting*) tertentu, seperti kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, kemampuan dan kesiapan peserta didik dan sebagainya. Contoh dengan menggunakan metode ceramah, maka dapat disebutkan rentangan teknik berceramah mulai dari yang diibaratkan *tape-recorder* dalam menyampaikan bahan ajar pelajaran sampai dengan menampilkan berbagai alat bantu/media untuk menyampaikan isi pelajaran yang dirancang berdasarkan teori pembelajaran mutakhir. Demikian halnya dengan teknik bertanya-jawab, teknik berdiskusi dan sebagainya.

Taktik (*tactic*), pengertiannya sama dengan teknik yang disebutkan di atas. Istilah ini digunakan apabila metode sebagaimana diuraikan di atas berdasarkan pendapat para ahli yang intinya, yaitu cara yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru disebut dengan menggunakan istilah teknik.

Model, menunjuk suatu struktur secara konseptual yang telah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang, dan sekarang diterapkan, terutama untuk membimbing penelitian dan berpikir dalam bidang lain, biasanya dalam bidang yang belum begitu berkembang (Marx, 1976). Menurut Snelbecker (1974) ada beberapa model dan yang paling banyak digunakan ialah model-model fisika, komputer, dan matematik. Semua model mempunyai sifat "jika-maka", dan model-model ini terikat sekali pada teori (dalam Dahar, 1989). Untuk model pembelajaran, menunjuk suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara 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 pembelajaran (Winataputra,

1996). Contoh, model pembelajaran *ekspositori* dan *cooperative learning* dan sebagainya.

B. Karakteristik Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran

Karakteristik (ciri-ciri khusus) pendekatan yang berpeluang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara seimbang dan seoptimal mungkin, apabila selama kegiatan pembelajaran berlangsung menunjukkan, antara lain:

1. Peserta didik melakukan kegiatan belajar yang beragam.
2. Peserta didik berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok.
3. Memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dalam menumbuhkembangkan potensinya.
4. Interaksi yang terbangun selama proses pembelajaran menunjukkan terjadinya komunikasi multi arah dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar, metode, media, dan strategi pembelajaran.
5. Selama proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing dan pemimpin. Sebagai fasilitator, guru memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dengan menyediakan berbagai sarana yang diperlukan. Sebagai pembimbing, guru selalu mengajak dan mendorong peserta didik untuk belajar serta menawarkan bantuan pada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Sedangkan sebagai pemimpin, guru menunjukkan arah kepada peserta didiknya yang melakukan hal-hal kurang baik.

Ciri-ciri strategi yang berpeluang bagi peserta didik untuk berperan aktif selama proses pembelajaran, antara lain:

1. Setiap tahapan kegiatan memungkinkan penggunaan berbagai macam sumber belajar, metode, dan media pembelajaran.
2. Selama proses pembelajaran mencerminkan kegiatan belajar yang beragam baik secara individu maupun kelompok.
3. Dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar bekerja sam dan saling tukar-menukar pengalaman.

4. Setiap tahapan kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman belajar (*learning experiences*) yang bermakna bagi peserta didik dalam bersikap. Utamanya kemauan dan keberaniannya untuk menjadi pembicara sekaligus pendengar yang baik.
5. Setiap tahapan kegiatan pembelajaran memungkinkan bagi peserta didik untuk menumbuhkembangkan kemampuannya dalam berpikir secara kritis, kreatif, inovatif, dan produktif.
6. Setiap tahapan kegiatan pembelajaran memotivasi peserta didik untuk mengkaji lebih jauh bahan-bahan yang telah dan sedang dipelajari.
7. Dalam proses pembelajaran peserta didik memperoleh berbagai macam fasilitas belajar untuk melakukan kegiatan praktik dan/atau latihan.
8. Dalam proses pembelajaran peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdialog dengan dirinya sendiri dan lingkungan sekitar (fisik dan sosial) secara bebas.

Ciri-ciri metode yang berpeluang memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran, antara lain:

1. Memungkinkan terciptanya kondisi yang kondusif selama proses pembelajaran.
2. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mempelajari bahan ajar selama proses pembelajaran.
3. Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
4. Memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mencakup segenap potensi dalam dirinya secara seimbang.
5. Memungkinkan peserta didik untuk melakukan refleksi secara bebas terhadap pengalaman belajar yang diperoleh ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar (fisik dan sosial).
6. Mendorong tumbuh-kembangnya kepribadian peserta didik, utamanya sikap terbuka, demokratis, disiplin, tanggung-jawab, dan toleran serta komitmen terhadap nilai-nilai sosio-budaya bangsanya.

C. Kedudukan serta Fungsi Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran (*instructional activities*) merupakan lingkungan/konteks interaksi yang memungkinkan bagi peserta didik memperoleh kemudahan belajar dalam rangka mewujudkan ketercapaian suatu kompetensi atau meraih hasil belajar yang diharapkan dan dapat berlangsung setiap saat dalam berbagai latar (*setting*) serta melalui berbagai sumber belajar (*learning resources*). Kegiatan pembelajaran yang demikian perlu pengelolaan secara tepat agar tercipta suasana yang kondusif, sehingga keterlaksanaannya dapat berlangsung secara efektif (tepat-guna) dan efisien (berhasil-guna) dalam memfasilitasi peserta didik sampai terwujudnya hasil yang diharapkan. Ketepatan pengelolaan kegiatan pembelajaran sangat diperlukan dengan mengingat apa yang ditegaskan oleh Ivor K Davies (1981) bahwa suatu kegiatan pembelajaran tidak menjamin orang (baca: peserta didik) dapat belajar.

Untuk mengelola kegiatan pembelajaran secara tepat-guna dan berhasil-guna diperlukan suatu pendekatan yang dalam pelaksanaannya menggunakan strategi dan metode pembelajaran tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut maka kedudukan pendekatan memberikan orientasi terhadap pengelolaan kegiatan pembelajaran dalam berbagai tahapan (tahap demi tahap) yang mencerminkan cara bagaimana peserta didik hendak mempelajari bahan ajar yang akan disajikan secara efektif, efisien, dan seoptimal mungkin. Kemudian, metode dalam kegiatan pembelajaran berkedudukan membangun kondisi yang memudahkan untuk memfasilitasi cara belajar peserta didik agar dapat mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan secara efektif, efisien, dan seoptimal mungkin. Selanjutnya, kedudukan strategi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengemas atau menata keterlaksanaan berbagai macam metode dan media yang terpilih serta mengorganisasikan bahan ajar dari berbagai sumber dan peserta didik yang belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif, efisien, dan seoptimal mungkin. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa desain program pembelajaran sebaik apapun, kiranya tidak akan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan, apabila tidak didukung oleh pemilihan sekaligus penggunaan pendekatan, strategi, dan metode secara tepat.

Fungsi pendekatan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai acuan pengorganisasian bahan ajar yang akan dipelajari oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan uraian materi dari silabus yang akan diajarkan sebagai sarana untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi. Sedangkan proses pembelajaran menunjukkan bagaimana upaya guru dalam memfasilitasi peserta didik dalam mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan. Keterlaksanaan proses pembelajaran ini mencerminkan kondisi yang dibangun oleh guru dengan memanfaatkan berbagai metode, media, dan sumber belajar terpilih dalam tahapan kegiatan pembelajaran yang sistematis.

Metode dalam kegiatan pembelajaran berfungsi untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan bagi peserta didik memperoleh kemudahan dalam mempelajari bahan ajar. Sedangkan strategi dalam kegiatan pembelajaran berfungsi mewujudkan keterlaksanaan berbagai metode terpilih untuk penyajian bahan ajar dengan menggunakan media yang relevan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam diri peserta didik.

D. Macam-Macam Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran ditinjau dari segi proses

Pendekatan pembelajaran ditinjau dari segi proses, menurut Percival dan Ellington (1984), meliputi:

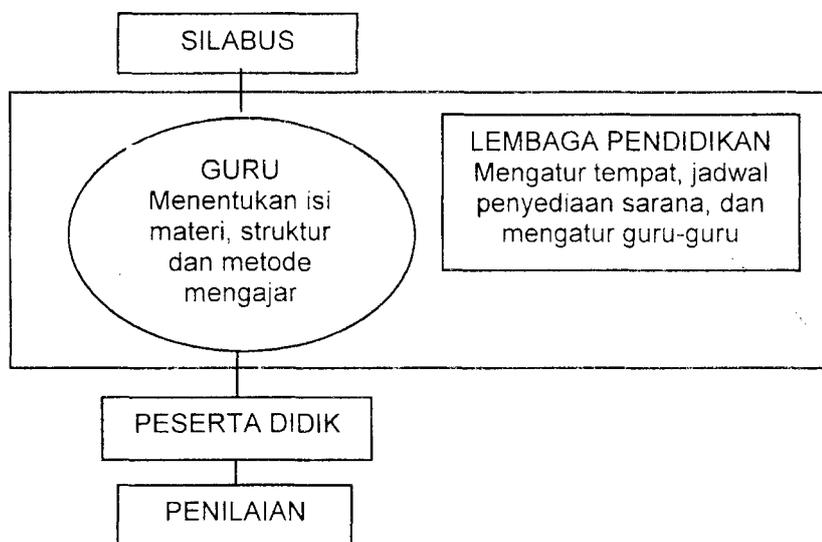
a. Pendekatan yang berorientasi kepada guru/lembaga pendidikan (*traditional teacher/institution centered approach*)

Pendekatan yang berorientasi kepada guru/lembaga pendidikan merupakan sistem pembelajaran yang konvensional di mana hampir semua kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru dan staf lembaga pendidikan (sekolah). Guru mengomunikasikan pengetahuannya kepada peserta didik berdasarkan tuntutan silabus. Karakteristik pendekatan yang berorientasi pada guru bahwa proses belajar mengajar atau proses komunikasi berlangsung di dalam kelas dengan metode ceramah secara tatap muka (*face to face*) yang dijadwalkan oleh sekolah. Selama proses pembelajaran peserta

didik hanya menerima apa saja yang disampaikan oleh guru dan hanya sekali-kali diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan.

Kelebihan pendekatan ini bahwa guru memiliki kebebasan dalam mengatur alokasi waktu dan fasilitas pembelajaran untuk dapat menyelesaikan tuntutan silabus. Sedang kelemahannya bahwa peserta didik terkesan pasif selama proses pembelajaran. Interaksi pembelajaran yang terbangun mencerminkan terjadinya komunikasi satu-arah, peserta didik lebih bergantung pada bahan apa saja yang disajikan oleh guru, sehingga perolehan pengamalan dalam belajar pun juga sebatas kemampuan guru tentang bahan yang diajarkan sebagai tuntutan silabus.

Struktur pendekatan yang berorientasi kepada guru/lembaga pendidikan divisualisasikan, sebagai berikut:



b. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik

Pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik merupakan sistem pembelajaran yang menunjukkan dominasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing dan pemimpin. Karakteristik pembelajaran dengan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik bahwa kegiatan pembelajaran beragam dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar, metode, media, dan

strategi secara bergantian sehingga selama proses pembelajaran peserta didik berpartisipasi aktif baik secara individu maupun kelompok. Cara pembelajaran ini juga sering dikenal sebagai pendekatan CBSA.

Kelebihan pendekatan ini bahwa peserta didik memperoleh kebebasan secara bertanggung-jawab dalam menentukan pengalaman belajarnya dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Kompetensi yang dicapai terkesan luas dan mendalam serta tidak mudah dilupakan, karena mereka temukonstruksikan sendiri yang dipelajari dengan bimbingan dan arahan dari guru. Sedangkan kelemahannya bahwa penggunaan alokasi waktu terkesan kurang efisien dan guru tidak segera dapat mengetahui ketercapaian kompetensi yang diharapkan, di samping tuntutan silabus sulit untuk dipenuhi sesuai waktu yang ditetapkan dalam kalender pendidikan. Karena kemajuan belajar peserta didik amat bergantung kemampuannya, apalagi kalau peserta didik dalam kelas memiliki kemampuan yang heterogen.

Struktur pendekatan yang berorientasi kepada guru/lembaga pendidikan divisualisasikan, sebagai berikut:



Ke dua jenis pendekatan pembelajaran di atas, menurut Alexander Joseph Romiszowski (1981), dikenal dengan istilah ekspositori dan diskoveri. Sementara Massialas Byron memberi istilah ekspositori dan inkuiri, kemudian Richard Anderson menyebut dengan *teacher centered* dan *student centered* (Nana Sujana, 1992).

2. Pendekatan pembelajaran ditinjau dari segi materi pembelajaran, meliputi:

a. Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning – CTL*) sebagai model pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan berpikir melalui bagaimana belajar dikaitkan dengan situasi nyata di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga hasilnya lebih bermakna. Pengembangan model pembelajaran ini mengakomodasi motto belajar (CTL Academy Fellow, 1999) bahwa cara belajar terbaik apabila peserta didik mengonstruksikan sendiri secara aktif pemahamannya.

Pembelajaran kontekstual menurut Johnson (dalam Nurhadi, Burhan Yasin, dan Agus Gerrad Senduk, 2004) merupakan proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya.

Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan substansi (*content*) pelajaran dikontekskan pada situasi kehidupan di sekitar peserta didik ini dengan pertimbangan akan memperlancar proses belajar mereka sekaligus memahami dan menyadari bahwa pengetahuan yang didapatkan di sekolah sesuai dengan apa yang dibutuhkan, sehingga akan memberikan manfaat bagi kehidupannya. Hal ini akan menjadikan pendorong mereka untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam kapasitasnya sebagai anggota keluarga dan warga masyarakat.

Pembelajaran kontekstual ini disamakan dengan pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experiential learning*), pendidikan dunia nyata (*real*

world education), pembelajaran aktif (*active learning*), pembelajaran berpusat pada peserta didik (*learner centered instruction*), dan pembelajaran dalam konteks (*learning in context*).

Pembelajaran kontekstual dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar, di samping membekali peserta didik dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan/ditransfer antarpermasalahan dan antarkonteks.

Untuk mencapai tujuan tersebut, CTL akan menuntun peserta didik untuk:

- 1) Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*)
- 2) Mengerjakan pekerjaan/kegiatan yang berarti (*doing significant work*)
- 3) Mengatur cara belajar sendiri (*self regulated learning*)
- 4) Bekerja bersama (*collaborating*)
- 5) Berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*)
- 6) Memelihara pribadi peserta didik (*nurturing the individual*)
- 7) Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*)
- 8) Menggunakan penilaian autentik (*using authentic assessment*)

Karakteristik pembelajaran berbasis CTL menurut Blanchard (2001), meliputi:

- 1) Menekankan pada pentingnya pemecahan masalah (*problem solving*)
- 2) Kegiatan pembelajaran perlu dilakukan dalam berbagai konteks, seperti rumah, masyarakat dan tempat kerja
- 3) Selama pembelajaran perlu memantau dan mengarahkan peserta didik agar dapat belajar mandiri
- 4) Pembelajaran perlu ditekankan pada konteks kehidupan peserta didik yang berbeda-beda
- 5) Mendorong peserta didik untuk dapat belajar dari temannya dan belajar bersama dalam kelompok
- 6) Menggunakan penilaian autentik yang mencakup proses maupun hasil.

Kata kunci pembelajaran berbasis CTL sekaligus menunjukkan kelebihan, antara lain: belajar berkerja sama dan saling menunjang, belajar menyenangkan/tidak membosankan, belajar dengan bergairah atau bersemangat tinggi, pembelajaran terintegrasi antardisiplin, menggunakan berbagai sumber, peserta didik aktif, *sharing* dengan teman atau berbagi pengalaman, peserta didik kritis dan guru kreatif, dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya peserta didik (seperti peta-peta, gambar, artikel, humor dan sebagainya), dan laporan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi hasil karya peserta didik (seperti laporan hasil praktikum, karangan, dan sebagainya). Sedangkan kekurangannya bahwa penggunaan waktu terkesan kurang efisien, lingkungan kelas terkesan penuh dan kurang bersih, peserta didik dalam belajar tidak jarang ditinggal sendirian dalam kelas.

Langkah-langkah (*syntax*) pelaksanaan pembelajaran dalam kelas yang dikenal dengan tujuh komponen CTL, sebagai berikut:

- 1) Kembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja, menemukan, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. Selama pembelajaran dibiasakan peserta didik untuk memecahkan masalah, menemukan informasi yang berguna bagi dirinya dan menstranformasikan/menerapkan pada situasi lain, serta bergelut dengan ide-ide.
- 2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik bukan sekedar hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Siklus kegiatan inkuiri yaitu merumuskan masalah, observasi (*observation*), bertanya (*questioning*), mengajukan dugaan (*hiphotesis*), pengumpulan data (*data gathering*), dan penyimpulan (*conclusion*).
- 3) Kembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya karena pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu berawal dari bertanya. Dalam pembelajaran kegiatan bertanya berguna untuk menggali informasi,

mengecek pemahaman peserta didik, membangkitkan respon peserta didik, mengetahui sejauhmana sifat keingintahuan peserta didik, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui oleh peserta didik, memfokuskan perhatian peserta didik, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari peserta didik dan menyegarkan kembali pengetahuan peserta didik.

- 4) Ciptakan masyarakat belajar (*learning community*) atau belajar dalam kelompok-kelompok. Melalui masyarakat belajar, maka hasil belajar diperoleh dengan cara kerja sama, *sharing* antarteman baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 5) Hadirkan model, pemodelan (*modeling*) sebagai contoh pembelajaran, sehingga peserta didik dapat meniru sebelum melakukan atau bertanya segala hal yang ingin diketahui dari model dan guru bukanlah satu-satunya model.
- 6) Lakukan refleksi di akhir pertemuan agar peserta didik terbiasa untuk menelusuri kembali pengalaman belajar yang telah dilakukan sekaligus berpikir tentang apa yang baru dipelajari karena peserta didik akan mengendapkan pengetahuan ke dalam kerangka berpikirnya sebagai pengayaan atau revisi atas pengetahuan sebelumnya.
- 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) selama dan setelah proses pembelajaran dengan berbagai cara untuk memberikan gambaran tentang perkembangan belajar peserta didik. Hasil penilaian ini yang lebih penting untuk membantu agar peserta didik mampu belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*), bukan diperolehnya sebanyak mungkin informasi.

Untuk melaksanakan pembelajaran kontekstual menurut Zahorik (1995) ada lima elemen yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*)
- 2) Pemerolehan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) dengan mempelajari secara keseluruhan dulu, kemudian memperhatikan detailnya

- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*) dengan cara menyusun konsep sementara (hipotesis), melakukan *sharing* kepada orang lain agar mendapat tanggapan (*validasi*), dan atas dasar tanggapan suatu konsep direvisi dan dikembangkan
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*)
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

b. Pendekatan tematik

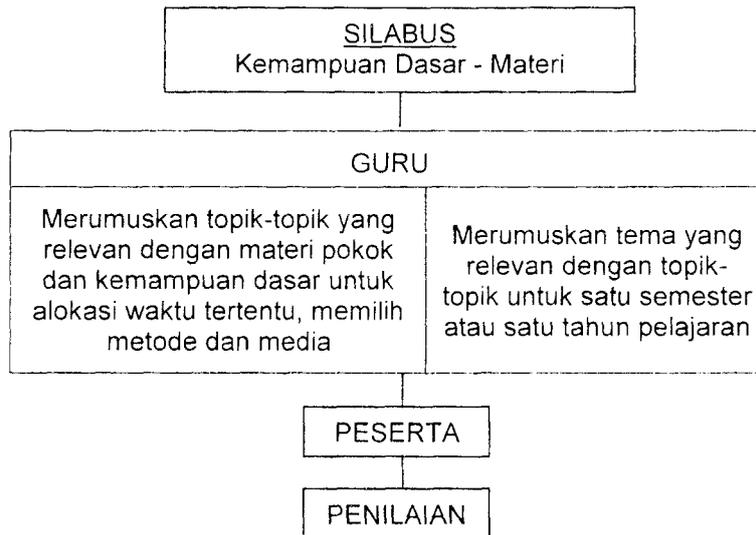
Pendekatan tematik sebagai suatu pembelajaran di mana materi yang akan dipelajari oleh peserta didik disampaikan dalam bentuk topik-topik dan tema yang dianggap relevan. Pembelajaran dengan pendekatan tematik dapat dilaksanakan untuk satu disiplin ilmu atau multidisiplin ilmu.

1) Pendekatan pembelajaran tematik untuk satu disiplin ilmu

Penyajian materi suatu mata pelajaran untuk mencapai sejumlah kemampuan dasar selama satu semester atau satu tahun dalam bentuk tema.

Ketercapaian suatu tema tergantung keberhasilan dalam pembelajaran suatu topik yang dirumuskan atas dasar materi pokok untuk kemampuan dasar tertentu.

Struktur pendekatan pembelajaran tematik untuk satu disiplin ilmu divisualisasikan, sebagai berikut:



Mengingat materi untuk setiap mata pelajaran memiliki sifat-sifat yang sama (fakta, konsep, generalisasi/prinsip, hukum/teori, prosedur, dan keterampilan), maka dalam merumuskan suatu topik kiranya perlu diperhatikan kriteria, sebagai berikut:

- a) Topik dirumuskan berdasarkan materi pokok dari setiap kemampuan dasar
- b) Rumusan topik menggambarkan materi secara kontekstual
- c) Topik dirumuskan dalam ungkapan atau kalimat yang menunjukkan satu pengertian atau gagasan secara utuh
- d) Rumusan topik dalam bentuk ungkapan atau kalimat positif, misal untuk materi pokok *masyarakat hukum* dapat dirumuskan topik *menaati tata-tertib kelas*

Sedangkan kriteria untuk merumuskan suatu tema, antara lain:

- a) Tema dirumuskan sebagai abstraksi dari topik-topik
- b) Cakupan materinya lebih luas dari topik
- c) Satu tema mewakili beberapa topik
- d) Rumusan tema menggambarkan materi esensial dan kontekstual dari topik-topik
- e) Tema dirumuskan dalam suatu kalimat proposisi

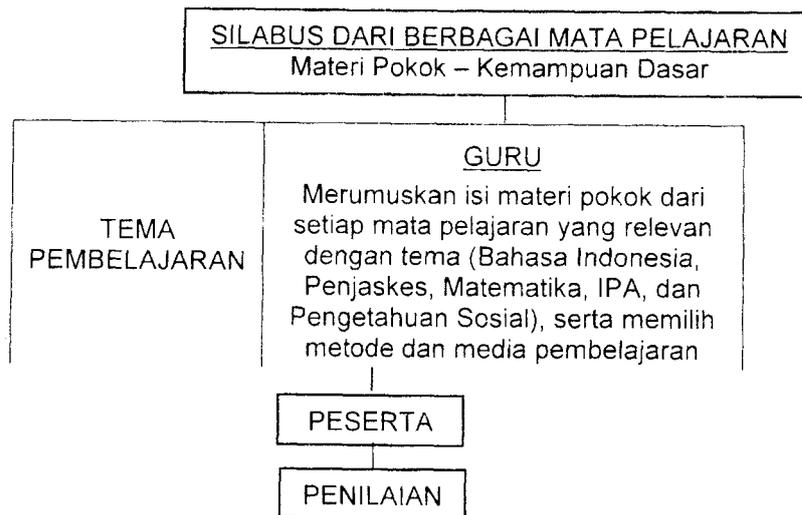
f) Suatu tema hendaknya dapat memunculkan banyak masalah yang dapat menjadi bahan kajian dalam pembelajaran, misal untuk tema *menumbuhkan kesadaran berdemokrasi yang bertanggung-jawab* dapat dimunculkan masalah-masalah, antara lain: pemilihan ketua kelas, musyawarah dalam penyusunan tata-tertib kelas, kedudukan dan fungsi tata-tertib kelas dan sebagainya (Pedoman Kegiatan Intra kurikuler dan dan Ekstrakurikuler berdasarkan Kurikulum 2004 oleh Dirjen Dikdasmen, 2004: 15-16).

2) Pendekatan pembelajaran tematik untuk multi-disiplin ilmu

Penyajian materi pembelajaran dalam suatu tema yang isinya mencakup materi pokok untuk mencapai kemampuan dasar dari berbagai mata pelajaran yang dianggap relevan dengan tema yang disajikan. Materi pokok dari setiap mata pelajaran menjadi suatu topik.

Sebelum pembelajaran guru perlu melakukan analisis terhadap materi-materi pelajaran yang dianggap relevan dengan cara, antara lain: amati silabus-silabus mata pelajaran SD yang telah dibuat, amati dari berbagai silabus tersebut kemampuan dasar mana yang materinya berhubungan dengan tema yang akan dibelajarkan, amati dari berbagai silabus tersebut indikator-indikator mana yang seharusnya dicapai atau ditampakkan oleh peserta didik selama dan setelah kegiatan pembelajaran untuk tema yang dipelajari. Melalui hasil analisis ini akan diperoleh seperangkat sifat-sifat bahan dari perbagai mata pelajaran sebagai topik-topiknya yang siap untuk disajikan dalam satu tema. Ketercapaian suatu tema dapat diketahui melalui keberhasilan dalam pembelajaran topik dari setiap mata pelajaran terkait.

Struktur pendekatan pembelajaran tematik untuk multi disiplin ilmu divisualisasikan, sebagai berikut:



E. Macam-Macam Strategi Pembelajaran

1. Pencapaian Konsep

Berdasarkan naskah kerja sama antara *UNICEF* melalui *Global Dialogue Institute* dengan Direktorat Pendidikan Dasar Depdiknas, (2000) dan bahan penataran instruktur tentang Pendekatan dan Metode Pembelajaran, (M. Rianto, 1999/2000) disebutkan bahwa dalam mengimplementasikan pembelajaran pencapaian konsep (*concept attainment/CA*) dimaksudkan agar peserta didik terlatih dalam membangun sekaligus mengembangkan konsep sendiri dalam kerangka berpikirnya berdasarkan realita yang dialami dan/atau ciri-ciri suatu peristiwa.

Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif sekaligus analisis konsep. Di sini konsep merupakan alat mental untuk mengorganisasi sejumlah kesan yang tertangkap oleh indera ke dalam kerangka berpikir. Di samping itu juga melatih peserta didik untuk melakukan kategorisasi sehingga meningkatkan kemampuan intelektualnya dalam mengolah informasi yang tersedia.

Kelebihan strategi ini bahwa peserta didik memperoleh pemahaman atas suatu konsep secara lebih mendalam karena bentukannya sendiri berdasarkan realitas yang dialami. Sementara kelemahannya akan kesulitan dalam menetap-

kan konsep mana yang paling benar di antara pemahaman oleh peserta didik karena pemahaman konsep di sini sama banyaknya dengan jumlah siswa yang belajar.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran pencapaian konsep, ada beberapa langkah (*syntax*) yang perlu diikuti, yaitu:

Persiapan

- a. Memilih dan mendefinisikan konsep-konsep yang terkait dengan topik kajian.
- b. Memilih atribut-atribut atau ciri-ciri khusus sebagai parameter suatu konsep.
- c. Mengembangkan contoh-contoh positif atau **Ya** dan negatif atau **Tidak** dari suatu konsep.

Pelaksanaan

- a. Secara klasikal, guru mempresentasikan/menyajikan contoh-contoh positif dan negatif (yang telah disiapkan secara bergiliran) sehubungan dengan topik kajian. Menugaskan peserta didik untuk mengidentifikasi ciri-ciri khusus dari contoh-contoh yang disajikan.
- b. Peserta didik mengidentifikasi atribut atau ciri-ciri khusus dari contoh-contoh positif dengan menjawab **Ya** dan contoh-contoh negatif dengan menjawab **Tidak**, kemudian membandingkan antara keduanya.
- c. Peserta didik merumuskan definisi atau pengertian suatu konsep berdasarkan atribut yang esensial.
- d. Penilaian proses dan hasil pencapaian konsep.

2. Pemecahan Masalah

Pembelajaran berbasis masalah (*problem-based instruction - PBI*) atau pemecahan masalah (*problem solving*), menurut H. Muslimin Ibrahim dan Mohamad Nur, (2000) merupakan pola penyajian bahan ajar dalam bentuk permasalahan yang nyata/autentik (*authentic*) dan bermakna agar memudahkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan atau inkuiri. Terminologi lain dari model ini, antara lain: pembelajaran berbasis proyek (*project-based teaching*), pembelajaran berbasis pengalaman (*experienced-based education*), pembelajar-

an autentik (*authentic learning*), dan pembelajaran berakar pada kehidupan nyata (*anchored instruction*).

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah, antara lain:

a. Pengajuan pertanyaan, masalah

Pembelajaran diorganisasikan sekitar pertanyaan dan masalah berdasarkan situasi kehidupan nyata, autentik yang memungkinkan munculnya berbagai solusi dengan menghindari jawaban sederhana. Pembelajaran yang demikian, baik secara sosial maupun pribadi bermakna bagi peserta didik.

b. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin

Agar permasalahan yang akan diselidiki benar-benar autentik memungkinkan bagi peserta didik untuk meninjau permasalahan dari berbagai bidang studi, antardisiplin (*multi disiplin*).

c. Penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah yang nyata pula. Selama pembelajaran peserta didik melakukan analisis, mendefinisikan/merumuskan masalah, merumuskan hipotesis dan membuat ramalan (*prediction*), mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), dan merumuskan kesimpulan.

d. Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya (*display*)

Pembelajaran menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk dalam bentuk karya nyata atau *artefak*, (seperti transkrip debat, laporan, model fisik, video dan program komputer) dan peragaan yang menjelaskan bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

Tujuan pembelajaran berbasis masalah dan hasil belajar, antara lain sebagai berikut:

a. Membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir melalui pemecahan masalah dalam kehidupan nyata secara bekerja sama, baik dalam pasang-pasangan maupun kelompok.

b. Pemodelan peranan orang dewasa, peserta didik dibantu untuk berkinerja dalam situasi kehidupan nyata dan belajar pentingnya mengalami peran orang dewasa.

- c. Menjadikan peserta didik seseorang yang otonom dan mandiri melalui bimbingan, arahan, dorongan untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata, belajar menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri untuk kehidupannya kelak.

Kelebihan strategi pemecahan masalah bahwa peserta didik akan memperoleh bekal pengalaman yang amat berguna bagi kehidupannya kelak karena perkembangan teknologi dan informasi akan menjadikan kehidupan banyak permasalahan yang menuntut pemecahan secepat mungkin. Sedangkan kelemahannya bagi peserta didik yang kurang memiliki wawasan akan kesulitan dalam belajar dan dimungkinkan menjadi beban di antara temannya.

Pembelajaran berbasis masalah dilaksanakan dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- a. Mengorientasikan peserta didik pada masalah dengan cara:
 - 1) Menginformasikan tujuan pembelajaran
 - 2) Menjelaskan logistik yang diperlukan
 - 3) Memotivasi peserta didik agar terlibat pada kegiatan pemecahan masalah yang dipilih
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dengan jalan:
 - 1) Membantu peserta didik dalam mendefinisikan/merumuskan masalah
 - 2) Membantu peserta didik dalam mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok dengan cara:
 - 1) Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah
 - 2) Mendorong peserta didik untuk melaksanakan eksperimen dalam rangka mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan jalan:
 - 1) Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dengan masalah

- 2) Mendorong peserta didik untuk berbagi tugas dengan temannya dalam rangka penyiapan karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan cara membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan yang telah dilakukan berikut prosesnya.

Dalam melaksanakan langkah-langkah tersebut yang menjadi fokus bagaimana peserta didik belajar berpikir (kognisi) melalui penalaran induktif dan dialog dengan masalah.

Peran guru selama pembelajaran, antara lain menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan serta mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide (*dialogue*) secara terbuka. Di samping itu yang lebih penting adalah melakukan *scaffolding*, suatu kerangka dukungan yang memperkaya inkuiri dan pertumbuhan intelektual.

3. Pengambilan Keputusan

Model pembelajaran pengambilan keputusan (*Decision Making*) sering disamakan dengan berpikir kritis, pemecahan masalah sebagaimana diuraikan di atas atau berpikir logis dan berpikir reflektif menurut John Dewey, serta berpikir divergen menurut Guildford, (dalam Conny Semiawan, 1997).

Berpikir kritis (*critical thinking*) atau berpikir reflektif (*reflective thinking*), proses berpikir untuk sampai pada kesimpulan diawali dengan pertanyaan dan mempertimbangkan kebenaran serta nilai apa yang sebenarnya terdapat dalam pertanyaan itu. Dalam berpikir kritis yang diupayakan untuk dicari adalah hakikat kebenaran suatu objek dengan cara seperti berpikir logis.

Pemecahan masalah (*problem solving*), proses berpikir untuk sampai pada kesimpulan diawali dengan masalah yang dihadapi dan mempertanyakan bagaimana masalah itu dapat dipecahkan.

Berpikir logis (*logical thinking*), proses berpikir untuk sampai pada kesimpulan yang diutamakan adalah alur berpikirnya yang diawali dengan identifikasi, prediksi, analisis fakta, dan opini serta verifikasi.

Berpikir divergen atau berpikir kreatif (*creative thinking*), sebagai lawan dari berpikir logis, yaitu proses berpikir yang mengutamakan kesimpulan dengan tanpa mempertimbangkan alur berpikirnya karena yang dicari bukan hakikat kebenaran dari apa yang dapat disimpulkan, melainkan hakikat kebermaknaan dari apa yang dapat disimpulkan.

Proses berpikir tersebut merupakan keterampilan berpikir yang semuanya bermuara pada pengambilan keputusan untuk memperoleh suatu alternatif pilihan yang kemudian ditindaklanjuti (*follow up*) dalam bentuk tindakan (*action*). Dengan demikian, pengambilan keputusan bukan semata-mata bertujuan untuk memperoleh informasi atau pengetahuan, tetapi juga dilandasi oleh pertimbangan secara nalar dan penilaian, sehingga tindakan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan (*accountability*).

Dalam pembelajaran pengambilan keputusan diperlukan keterampilan mengumpulkan informasi tentang situasi permasalahan dan berpikir kritis sekaligus kreatif serta sikap terbuka, menghargai pendapat, berani mengambil risiko kesalahan, dan toleran. Keterampilan mengumpulkan informasi dapat dilakukan secara langsung melalui observasi, bertanya dan/atau mendengarkan. Sedangkan keterampilan mengumpulkan informasi secara tidak langsung dapat dilakukan melalui sumber-sumber yang tersedia atau dipersiapkan, seperti bahan ajar referensi, data, grafik, peta, tabel dan sebagainya. Kemudian untuk keterampilan berpikir kritis sekaligus kreatif dilakukan melalui pentahapan: ada rasa kesukaran/masalah, mengidentifikasi masalah, memecahkan masalah, menilai dan mencoba pemecahan masalah, menerima atau menolak pemecahan masalah, dan melaksanakan hasil pemecahan masalah.

Langkah-langkah pengambilan keputusan dapat ditempuh melalui tiga tahap dan sembilan langkah, sebagai berikut:

Tahap pertama, mengidentifikasi peristiwa dan melakukan alternatif keputusan. Tahap ini akan menentukan pola yang perlu diikuti selama proses pengambilan keputusan. Untuk itu agar efisien, keputusan yang akan dibuat perlu tempo yang cepat, peka terhadap tujuan dan perasaan sendiri atas situasinya serta mampu meramalkan berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Pada tahap ini yang perlu untuk dilakukan adalah

- a. Membatasi keputusan yang akan diambil melalui analisis situasi untuk mengetahui adanya permasalahan
- b. Mengidentifikasi tujuan pengambilan keputusan tentang suatu permasalahan dengan memperhatikan situasinya sehingga diperoleh hasil yang akurat
- c. Mengidentifikasi alternatif yang dapat dilakukan dalam pengambilan keputusan. Mengingat semua alternatif itu kemungkinan dapat dilaksanakan, maka suatu keputusan yang akan menjadi tanggung jawab bersama/kelompok, hendaknya dalam mengidentifikasi alternatif juga dilakukan bersama-sama.

Tahap kedua, menyelidiki dan menilai alternatif keputusan yang akan diambil yang meliputi langkah-langkah, sebagai berikut:

- a. Menyelidiki kemungkinan dari setiap alternatif untuk mengetahui mana di antara alternatif yang akan timbul dengan konsekuensi paling menguntungkan. Hal ini perlu dianalisis berdasarkan informasi dari berbagai pihak dan diperlukan kepekaan dalam mempertimbangkan kemungkinan positif dan negatifnya.
- b. Menilai dan menjajarkan alternatif. Untuk menilai setiap alternatif dibutuhkan sikap dan wawasan yang memadai dari pengambil keputusan dengan mempertimbangkan nilai (*value judgement*) dalam menjajarkan (*ranking*) alternatif yang diinginkan dan ditolak atau yang menguntungkan dan merugikan.

Tahap ketiga, menentukan dan merefleksi keputusan yang meliputi langkah-langkah, sebagai berikut:

- a. Memilih suatu alternatif dengan mengintegrasikan informasi yang terkumpul dan wawasan terhadap setiap alternatif. Menurut H.B. Gelatt ada empat strategi untuk menentukan suatu alternatif, yaitu

- 1) berdasarkan kemungkinan yang diharapkan;
 - 2) keamanan, berdasarkan penghindaran risiko dan pengambilan keputusan yang diperkirakan paling berhasil;
 - 3) pelarian, berdasarkan apa yang sepatutnya dihindarkan dari apa yang memungkinkan; dan
 - 4) campuran, berdasarkan kemungkinan yang terbaik dari ketiga strategi terdahulu. Biasanya strategi yang terakhir ini sering membuahkan hasil yang baik sehingga menjadi pedoman bagi para pengambil keputusan. Kemudian alternatif terpilih perlu disusun rancangan tindakan/pelaksanaan berikut penjadwalannya.
- b. Mengimplementasikan rancangan tindakan
- Untuk mengimplementasikan rancangan tindakan dari alternatif terpilih diperlukan adanya kepercayaan dan keberanian mengambil risiko sebesar apapun. Sebab tidak sedikit suatu alternatif keputusan yang telah diambil tidak terlaksana dengan berbagai dalih/alasan, seperti ketidakpastian, kekhawatiran akan kegagalan, tidak ada dana dan sebagainya.
- c. Memeriksa hasil tindakan sebagai umpan balik (*feed back*) bagi pengambilan keputusan berikutnya. Di sini membutuhkan perenungan terhadap berbagai proses yang telah dilalui dalam pengambilan keputusan berikut hasilnya termasuk hasil pelaksanaan alternatif keputusan. Di sini yang perlu diperhatikan bahwa hasil keputusan yang baik bagi seseorang belum tentu baik bagi orang lain, dan sebaliknya.
- d. Mempertimbangkan siklus ulang (*review*)
- Langkah ini dilakukan karena suatu keputusan yang sudah diambil biasanya sulit untuk diubah sekaligus berguna bagi pengambilan keputusan yang lebih baik lagi pada kesempatan lain. Apabila langkah ini dilakukan secara otomatis oleh setiap pengambil keputusan, maka kebiasaan ini akan menjadikan sikap yang menguntungkan, di mana setiap keputusan secara sistematis akan dianalisis, dilaksanakan, *direview*, dan bila perlu ditetapkan kembali, (Moelyono Tj, 1981).

4. *Cooperative Learning*

Cooperative learning - CL menurut Jacob (1999) merupakan pembelajaran dengan sekelompok kecil peserta didik bekerja/belajar bersama-sama dan saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Selama pembelajaran dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang sikap dan perilaku saling ketergantungan (*interdependensi*) secara positif, sehingga mendorong untuk belajar dan bekerja secara sungguh-sungguh sampai kompetensi dapat diwujudkan.

Pembelajaran kooperatif akan memberikan manfaat bagi peserta didik sekaligus menjadikan kelebihan strategi ini dalam:

- a. meningkatkan kemampuannya untuk bekerja sama dan bersosialisasi;
- b. melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap-laku selama bekerja sama;
- c. upaya mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri;
- d. meningkatkan motivasi belajar (partisipasi dan minat), harga diri dan sikap-laku yang positif;
- e. meningkatkan prestasi belajarnya.

Sedangkan kelemahan strategi *Cooperative learning* dalam implementasinya akan ditemui kegagalan jika digunakan di sekolah yang peserta didiknya lebih berjiwa kompetitif.

Untuk melaksanakan *Cooperative learning* banyak teknik yang dapat digunakan antara lain:

- a. *Cooperative learning* teknik *jigsaw* yang dikembangkan oleh Elliot Aronson, (Muslimin Ibrahim, dkk., 2000) dengan prosedur, sebagai berikut:

Persiapan

- 1) Membuat beberapa wacana yang memuat isi pesan sesuai dengan materi pokok secara berlainan yang jumlahnya sebanyak anggota dalam setiap kelompok yang direncanakan. Wacana dibuat dengan berorientasi pada indikator pencapaian hasil. Satu indikator dapat dibuatkan satu wacana

atau lebih, kemudian digandakan sebanyak kelompok yang akan dibuat dalam satu kelas

- 2) Membuat tugas-tugas yang akan diselesaikan oleh peserta didik secara kelompok setelah memahami informasi atau isi pesan dalam wacana. Tugas-tugas yang dimaksud kiranya dapat diselesaikan oleh peserta didik dengan memperhatikan isi pesan dalam wacana.

Pelaksanaan

Tahap Kooperatif

- 1) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan \pm 5 orang
- 2) Membagikan wacana yang telah disiapkan kepada masing-masing kelompok
- 3) Menugaskan kepada setiap kelompok untuk membagi tanggung-jawab dalam memahami informasi/isi pesan dalam wacana.

Tahap Ahli

- 1) Menugaskan peserta didik dalam setiap kelompok yang mendapat tugas memahami wacana tentang informasi yang sama untuk membuat kelompok baru yang kemudian disebut *kelompok ahli*
- 2) Menugaskan peserta didik dalam kelompok ahli agar belajar bersama untuk menjadi *ahli* dalam bidang informasi tentang suatu wacana yang menjadi tugasnya
- 3) Menugaskan kepada setiap kelompok ahli untuk bersama-sama merencanakan bagaimana nantinya akan *mengajarkan* atau *menyampaikan* informasi/isi pesan dalam wacana yang telah dipahami kepada anggota kelompok kooperatif.

Apabila kegiatan ini telah selesai, kemudian tugaskan agar peserta didik kembali ke kelompoknya semula/kelompok kooperatif.

Tahap Lima Serangkai

Tahap ini dilakukan setelah peserta didik kembali ke kelompok kooperatifnya, tetapi namanya berubah menjadi *kelompok lima serangkai*, di mana setiap anggota telah menjadi ahli informasi dalam bidangnya.

- 1) Secara bergiliran, tugaskan kepada setiap peserta didik dalam kelompok untuk menginformasikan isi pesan tentang suatu wacana yang telah dipahami kepada anggota kelompoknya yang lain. Hal yang demikian juga dilakukan oleh kelompok lain secara simultan.
 - 2) Setelah selesai, perintahkan kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas yang telah dipersiapkan, sekaligus wakil kelompok diminta untuk melaporkan hasilnya secara tertulis.
- b. *Cooperative learning* teknik berpikir berpasangan saling tukar-menukar pendapat (*think pair share*) yang dikembangkan oleh Frank Lyman dengan prosedur, sebagai berikut:
- 1) Berpikir (*thinking*), guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan. Kemudian peserta didik diminta untuk memikirkan jawabannya secara mandiri.
 - 2) Berpasangan (*pairing*), guru menugaskan peserta didik berpasangan dengan temannya untuk mendiskusikan hasil pemikiran pada tahap pertama. Interaksi dalam tahap ini diharapkan peserta didik dapat berbagi jawaban atau ide.
 - 3) Secara bergiliran, guru meminta setiap pasangan untuk berbagi jawaban atau ide yang dihasilkan pada tahap dua dengan peserta didik seluruh kelas.
- c. *Cooperative learning* teknik permainan kerjasama kelompok (*group cooperative game*)

Pembelajaran permainan kelompok kooperatif didesain untuk mengubah *image* bahwa suatu permainan harus bersifat kompetitif secara individual. Pembelajaran melalui permainan kelompok kooperatif yang sering dilakukan, antara lain:

1) *Stratagem*

Pembelajaran kooperatif teknik permainan belajar akademik dengan sebutan *Stratagem* dikembangkan oleh Bell Gredler (1994), dengan prosedur sebagai berikut:

Persiapan

- a) Membuat pertanyaan sesuai dengan materi pokok yang akan disajikan dalam beberapa kategori, misal: ingatan, aplikasi dan analisis
- b) Pertanyaan itu dibuat sebanyak \pm 50 butir dan setiap butirnya ditulis dalam kartu berukuran 5 x 10 cm
- c) Siapkan uang mainan secukupnya dengan pecahan Rp 50,00; Rp 100,00; Rp 200,00; Rp 500,00; Rp 1.000,00; Rp 5.000,00; dan Rp 10.000,00.

Pelaksanaan

- a) Secara klasikal, guru menginformasikan kompetensi yang ingin dicapai dan materi yang akan dibahas melalui teknik permainan
- b) Guru membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota 3 – 5 orang peserta didik
- c) Menugaskan satu kelompok untuk berperan sebagai *Bank* yang akan mengatur jalannya permainan dan jawaban atas pertanyaan. Kepada kelompok ini, guru menyerahkan sejumlah uang mainan untuk dikelola. Kemudian kelompok lainnya berperan sebagai pemain
- d) Sebelum bermain, kelompok yang bertugas sebagai *Bank* membagikan uang mainan kepada kelompok-kelompok pemain dalam jumlah yang sama, misal Rp 5.000,00
- e) Pada saat bermain, kartu pertanyaan diletakkan di tengah-tengah kelompok pemain dalam posisi telungkup/berbalik
- f) Sesuai giliran, wakil kelompok pemain mengambil kartu pertanyaan secara acak dengan memasang taruhan terlebih dulu, minimal Rp 50,00 dan maksimal Rp 500,00

- g) Kelompok pemain yang telah memegang kartu pertanyaan, membaca dengan keras agar dapat didengar oleh kelompok pemain lainnya, kemudian mendiskusikan dalam kelompoknya sekitar \pm 2 menit sebelum memberikan jawabannya.

Apabila jawaban benar/sesuai dengan kunci jawaban, maka Bank akan membayar sesuai taruhan dikalikan bobot pertanyaan, yaitu 1 untuk pertanyaan ingatan, 2 untuk pertanyaan aplikasi, dan 3 untuk pertanyaan analisis.

Apabila pertanyaan tidak terjawab, maka diberikan kesempatan kepada kelompok lain.

- h) Permainan ini dilaksanakan dengan putaran sebanyak mungkin sampai waktu yang disediakan habis, misal sekitar 40 menit.

Guru bertanggung jawab selama proses permainan termasuk memberikan penjelasan atas jawaban yang kurang sesuai dengan kuncinya, tetapi ada unsur kebenarannya.

- 2) *Write pair square*. Pembelajaran kooperatif teknik menulis pasangan berempat ini dikembangkan oleh Kagan dalam Jacobs, Lee dan Ball (1996) dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar mengerti bahwa permainan tidak harus persaingan, tetapi dapat juga dilakukan dengan kerja sama, serta untuk menekankan fakta bahwa berpikir bisa menyenangkan.

Prosedur yang disarankan untuk melaksanakan teknik permainan ini, antara lain:

- a) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa suatu permainan tidak mesti/harus bersifat persaingan/kompetitif, tetapi dapat juga dilaksanakan secara kooperatif
- b) Guru menunjukkan contoh permainan mata-mata, seorang mata-mata mempunyai kode rahasia. Mata-mata lainnya mencoba untuk memecahkan kode-kodenya. Mata-mata memberikan 3 benda yang disukai dan 3 benda yang dibenci. Untuk memecahkan kode rahasia,

identifikasi perbedaan antara 3 benda yang disukai dan 3 benda yang dibenci.

Contoh: 3 benda yang disukai, yaitu jeruk, semangka dan apel. Sedangkan 3 benda yang dibenci, yaitu wortel, mentimun dan selada. Jawaban untuk memecahkan kodenya bahwa seorang mata-mata itu menyukai buah-buahan dan membenci sayuran.

c) Secara klasikal, guru menyampaikan topik yang akan disajikan.

d) Menulis (*write*)

Guru membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota 4 orang peserta didik dan setiap kelompok dibagi menjadi 2 bagian atau 2 pasang. Kemudian guru menugaskan setiap peserta didik dalam pasangannya untuk membuat kode-kode sehubungan dengan topik sajian. Kode dapat dibuat dalam bentuk angka, fakta, konsep, atau ungkapan, variasi bahasa.

e) Pasangan (*pair*)

Guru menugaskan setiap peserta didik untuk saling menunjukkan kode-kode yang telah ditulis/dibuat kepada pasangannya dan saling melihat apakah dapat memecahkan kode-kode itu. Dalam kegiatan ini, apabila kode-kode tidak dapat dipecahkan, maka setiap pasangan dapat bekerja sama (*kolaborasi*)

f) Berempat (*square*)

Guru menugaskan agar setiap pasangan dalam kelompok saling menunjukkan kode-kodenya dan bekerja sama untuk memecahkan kode-kode itu.

g) Secara bergiliran, guru meminta setiap kelompok untuk menunjukkan kode-kode berikut pemecahannya di depan kelas agar ditanggapi oleh kelompok lain.

5. Pembelajaran Portofolio

Sebagai suatu wujud benda fisik, portofolio adalah *bundel*, yaitu kumpulan atau dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik. Sebagai suatu proses sosial pedagogis, portofolio adalah kumpulan pengalaman belajar (*collection of learning experience*) yang terdapat di dalam pikiran peserta didik, baik yang berwujud pengetahuan (*kognitif*), nilai dan sikap (*afektif*), maupun keterampilan (*psiko-motorik – skill*)

Sedangkan sebagai suatu kata sifat (*adjective*), portofolio sering diikuti oleh konsep lain, seperti konsep pembelajaran dan penilaian. Untuk itu sering dikenal terminologi pembelajaran berbasis portofolio (*portfolio based learning*) dan penilaian berbasis portofolio (*portfolio based assessment*).

Pembelajaran berbasis portofolio (*portfolio based learning*) lebih menunjuk pada suatu bentuk praktik belajar sebagai inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam hal:

- a. memahami teori secara mendalam melalui pengalaman belajar (*learning experience*) praktik-empirik;
- b. mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang efektif dan kreatif;
- c. memberanikan diri untuk berperan serta dalam berbagai kegiatan antar peserta didik, antar sekolah, dan antar anggota masyarakat;
- d. mengembangkan citra diri dan rasa percaya diri yang positif dalam menggunakan hak-hak dan tanggung jawab mereka;
- e. mempelajari bagaimana cara memonitor dan mempengaruhi kebijakan publik
- f. mempelajari proses pembuatan kebijakan publik;
- g. mengembangkan keterampilan nyata dan fondamen yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang ikut berpartisipasi dengan penuh tanggung jawab.

Manfaat pembelajaran berbasis portofolio, antara lain:

- a. peserta didik dihubungkan dengan masalah-masalah dunia nyata dan kejadian yang sedang berlangsung;

- b. peserta didik menggabungkan berbagai macam ide dan keterampilan yang saling berkaitan;
- c. peserta didik menggunakan berbagai macam disiplin ilmu;
- d. peserta didik menghubungkan kegiatan evaluasi dan kegiatan pembelajaran;
- e. peserta didik belajar bekerja sama dengan teman-teman mereka (*peer-group*) dalam kelompok;
- f. peserta didik bekerja dengan tujuan yang jelas dan dapat dicapai;
- g. peserta didik menilai kemajuan mereka melalui evaluasi diri sendiri (*self-assessment*);
- h. peserta didik memperoleh manfaat lain dari keikutsertaan orang tua murid dan anggota masyarakat lainnya.

Pengembangan desain pembelajaran portofolio didasarkan atas pemikiran tentang:

- a. Visi pendidikan kesejagatan - *UNESCO* (2000), yaitu belajar untuk berpikir/mengetahui (*learning how to think*), belajar bagaimana melakukan sesuatu untuk hidup (*learning how to do*), belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*), belajar bagaimana belajar untuk hidup (*learning how to learn*), dan belajar bagaimana hidup bersama (*learning how to live together*).
- b. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme lebih merupakan metateori atau filosofi belajar yang menekankan bahwa proses belajar itu tidak hanya sekedar menghafal pengetahuan dalam berbagai jenis dan sifatnya. Dengan mengingat bahwa ilmu pengetahuan di samping bersifat pragmatis, juga tidak dapat dipisahkan sama sekali sebagaimana sifatnya (fakta, konsep, generalisasi/prinsip dalil/teori dan prosedur), tetapi kesemuanya mencerminkan suatu ketrampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan dan penghidupan sehari-hari. Untuk itu dalam pembelajaran peserta didik perlu diberikan kebebasan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan dalam benaknya berdasarkan kenyataan yang dialami dan dirasakan.

Untuk mewujudkan filosofi konstruktivisme, beberapa bentuk kondisi pembelajaran berikut ini perlu mendapatkan perhatian dalam pengupayaannya, yaitu:

- 1) Diskusi yang memberikan peluang agar peserta didik mau, mampu, dan berani mengungkapkan gagasannya;
- 2) Pengujian dari hasil penelitian sederhana;
- 3) Demonstrasi dan peragaan prosedur ilmiah;
- 4) Kegiatan praktis lain yang memberi peluang bagi peserta didik untuk mempertajam gagasannya.

c. Pembelajaran Demokrasi (*democratic teaching*)

Pembelajaran demokrasi menunjukkan suatu model pembelajaran yang mencoba untuk memproporsikan nilai-nilai demokrasi (*democracy*), seperti: menghormati tata tertib atau hukum dan undang-undang (*respect for law and order*), kebebasan dan pertanggungjawaban (*freedom and responsibility*), menjunjung tinggi persamaan hak (*equality*) dan kesempatan secara adil, disiplin diri (*self-discipline*), aktif dan bertanggung jawab (*active and responsible*), kewarganegaraan (*citizenship*), keterbukaan (*openness*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan kesetiakawanan (*solidarity*), penghargaan terhadap perbedaan pendapat, memperhatikan keragaman peserta didik.

Dalam praktiknya, pendidik seyogyanya memposisikan peserta didik sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya seoptimal mungkin. Untuk itu selama proses pembelajaran, perlu diciptakan suasana yang terbuka, akrab, dan saling menghargai. Sebaliknya, perlu dihindari suasana belajar yang kaku, penuh dengan ketegangan dan sarat dengan perintah atau instruksi bahkan indoktrinasi yang akhirnya membuat peserta didik menjadi pasif, tidak bergairah, serta cepat bosan dan mengalami kegagalan yang lebih diakibatkan oleh kelelahan, baik secara fisik maupun mental. Menurut Zamroni (2001) proses pembelajaran (*learning proses*) dalam pendidikan persekolahan yang demokratis harus dapat memberikan keseimbangan

antara kewajiban belajar dan hak belajar bagi peserta didik. Kewajiban-kewajiban belajar yang ditentukan sekolah, seperti: menaati peraturan sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah, mengikuti evaluasi dan sebagainya, peserta didik menginginkan agar hak belajar mereka juga dipenuhi, antara lain hak untuk:

- 1) menjadi dirinya sendiri (peserta didik tidak senantiasa jadi objek, tetapi dalam saat tertentu sebagai subjek);
- 2) mendapatkan pelayanan yang adil dan diperlakukan secara adil;
- 3) terpenuhi interes dan keinginanta huannya; dan
- 4) memahami keadaan masyarakat yang sebenarnya.

Prinsip dasar yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran berbasis portofolio, antara lain:

- a. Belajar peserta didik aktif dan kreatif (*student active and creative learning*)
- b. Kelompok belajar kooperatif (*cooperative learning groups*)
- c. Pembelajaran partisipatorik
- d. Mengajar yang kreatif (*creative teaching*)

Rangkaian kegiatan belajar peserta didik dalam pembelajaran berbasis portofolio, sebagai berikut:

- a. Sebagai masyarakat kelas, peserta didik bekerja sama untuk:
 - 1) mengidentifikasi dan mempelajari satu masalah kebijakan publik;
 - 2) mempertimbangkan solusi-solusi alternatif pemecahan masalah;
 - 3) mengajukan usulan kebijakan publik untuk menangani masalah tersebut;
 - 4) mengembangkan sebuah rencana kerja untuk menerapkan kebijakan publik yang telah mereka usulkan.
- b. Hasil karya peserta didik ditayangkan dalam sebuah portofolio kelas dan map dokumentasi.
- c. Peserta didik akan mempresentasikan hasil karya mereka dalam sebuah forum dengar pendapat rekan yang dibuat menyerupai forum yang sesungguhnya.
- d. Peserta didik akan merefleksikan pengalaman-pengalaman mereka.

Pembelajaran berbasis portofolio dilaksanakan dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah-masalah kebijakan publik yang ada di masyarakat dengan cara:
 - 1) saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut;
 - 2) mewawancarai anggota keluarga mereka maupun orang dewasa lainnya;
 - 3) membaca surat kabar maupun media cetak lainnya;
 - 4) mendengarkan laporan-laporan berita radio dan televisi.
- b. Menyeleksi satu masalah sebagai bahan kajian kelas
Peserta didik mempresentasikan dan mendiskusikan beberapa masalah yang telah mereka identifikasi untuk kemudian bersama-sama menyeleksi salah satu masalah saja sebagai bahan kajian kelas mereka
- c. Mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan masalah yang menjadi bahan kajian kelas
Peserta didik mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah kebijakan publik yang telah dipilih dari berbagai sumber : wawancara dan *survey*, media cetak, radio dan televisi, pengacara dan hakim, lembaga-lembaga negara/pemerintah, perpustakaan, biro kliping, organisasi-organisasi masyarakat, tokoh masyarakat, internet dan sebagainya.
- d. Mengembangkan portofolio kelas
Peserta didik saling bekerja sama untuk mengembangkan portofolio kelas
 - 1) Kelompok I : mengembangkan penjelasan masalah
 - 2) Kelompok II : mengkaji kebijakan-kebijakan alternatif untuk memecahkan masalah
 - 3) Kelompok III : mengembangkan usulan kebijakan yang konsisten dengan prinsip-prinsip hukum dan undang-undang
 - 4) Kelompok IV : mengembangkan rencana tindakan (*action plan*)

e. Mempresentasikan portofolio di hadapan dewan juri (*show-case*)

Peserta didik mempresentasikan hasil karya mereka dalam suatu forum dengar pendapat rekaan yang dibuat menyerupai acara yang sesungguhnya di hadapan dewan juri yang beranggotakan tokoh-tokoh masyarakat

f. Merefleksi pengalaman belajar

Peserta didik merefleksikan pengalaman mereka sesuai dengan bahan-bahan yang dipelajari dari proses belajar yang telah dilakukan, misal apa yang telah mereka pelajari baik secara pribadi maupun kelompok, apa yang mungkin akan mereka lakukan secara berbeda, jika mereka nantinya akan melakukan kegiatan tersebut sekali lagi.

Prosedur pembelajaran portofolio sebagaimana disebutkan di atas juga dapat dilakukan secara terintegrasi, yaitu ke dalam pembelajaran tatap muka, misal mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam bentuk penugasan secara kelompok (*proyek belajar kelompok*) dengan mengambil waktu maksimal 1 jam pelajaran selama satu semester atau satu tahun pelajaran. Adapun hasil portofolio dari suatu topik yang terpilih dapat digunakan lebih dari satu mata pelajaran dengan asumsi memiliki permasalahan yang relevan.

Pembelajaran portofolio secara terintegrasi dapat ditempuh dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

a. Pertemuan minggu pertama

- 1) Membagi kelas ke dalam kelompok kecil (3-4 orang) dengan jalan memberikan kebebasan kepada setiap kelompok untuk memilih anggotanya masing-masing
- 2) Menugaskan kepada setiap kelompok agar menentukan minimal satu masalah untuk dilaporkan pada pertemuan minggu berikutnya
- 3) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pertama.

b. Pertemuan minggu kedua

- 1) Mengidentifikasi masalah yang telah ditugaskan dengan jalan meminta wakil dari setiap kelompok agar menulis temuan masalah di papan tulis

dan menjelaskan pentingnya masalah tersebut dipecahkan dan relevansinya dengan PKn

- 2) Menugaskan kepada setiap kelompok agar mempertimbangkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi untuk pilih 3 masalah sebagai bahan kajian kelas dan dilaporkan pada pertemuan minggu berikutnya
- 3) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pertemuan pertama yang tertunda.

c. Pertemuan minggu ketiga

- 1) Pemilihan secara langsung masalah hasil identifikasi dengan jalan setiap wakil kelompok memberi tanda tolly (/) sebanyak 3 masalah yang telah dipertimbangkan sebagai bahan kajian kelas
- 2) Menulis masalah-masalah yang menempati urutan 1, 2, dan 3
- 3) Mengadakan *voting* dengan jalan setiap siswa memilih satu dari tiga masalah sebagai bahan kajian kelas yang ditulis pada selembar kertas
- 4) Menugaskan siswa (PR) untuk mengidentifikasi sumber-sumber data, informasi yang akan dikunjungi sehubungan dengan masalah yang telah dipilih melalui *voting*
- 5) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pokok yang tertunda.

d. Pertemuan minggu keempat

- 1) Secara musyawarah untuk menentukan hasil temuannya tentang sumber-sumber data, informasi yang akan dikunjungi atau dimanfaatkan guna memahami masalah yang menjadi bahan kajian kelas, (seperti perpustakaan, kantor penerbitan, kantor pemerintah, laboratorium dan sebagainya)
- 2) Membagi kelas ke dalam tim/kelompok sesuai banyak tempat yang akan dikunjungi, (kunjungan dilakukan di luar jam tatap muka)
- 3) Memerintahkan kepada setiap tim peneliti yang membutuhkan surat pengantar agar berhubungan dengan bagian tata usaha sekolah
- 4) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pokok yang tertunda

- e. Pertemuan minggu kelima sampai delapan
- 1) *Progress check*: menanyakan kemajuan tugas tim peneliti, misal: apa sudah melakukan kunjungan sesuai dengan tugas, apa ada hambatan dalam mencari data, informasi, apa saja data, informasi yang sudah diperoleh dan sebagainya
 - 2) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pokok yang tertunda.
- f. Pertemuan minggu ke sembilan
- 1) Melalui penelitian selama satu bulan diharapkan telah terkumpul data, informasi, maka dengan data tersebut mulai minggu ini pembuatan portofolio kelas perlu dimulai
 - 2) Membagi kelas ke dalam empat kelompok dengan tugas:
 - Kelompok I : Mengembangkan penjelasan masalah
 - Kelompok II : Mengkaji kebijakan-kebijakan alternatif untuk memecahkan masalah
 - Kelompok III : Mengembangkan usulan kebijakan yang konsisten dengan prinsip-prinsip hukum dan undang-undang
 - Kelompok IV : Mengembangkan rencana tindakan (*action plan*) (portofolio untuk keperluan penayangan agar dibuat pada papan panel berukuran 75 x 90 cm dan untuk dokumen dibuat dalam bundel berukuran kuarto)
 - 3) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pokok yang tertunda
- g. Pertemuan minggu kesepuluh – kedua belas
- 1) *Progress check*
 - 2) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pokok yang tertunda
- h. Pertemuan minggu ketiga belas
- 1) Setelah satu bulan pembuatan portofolio kelas, setiap kelompok perlu menyiapkan diri untuk menyajikan dalam kegiatan gelar kasus (*show-case*)
 - 2) Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memilih siapa yang dipercaya sebagai penyaji dan mengadakan latihan

- 3) Dalam kegiatan *show-case*, dewan juri yang terkait dengan masalah dipilih oleh guru/sekolah
 - 4) Pembelajaran dilanjutkan untuk membahas materi pokok yang tertunda
- i. Pertemuan minggu keempat belas – kelima belas
 - Pembelajaran seperti biasa.
 - j. Pertemuan minggu keenambelas Kegiatan gelar kasus (*show-case*)
 - 1) Sebelum *show-case*, dimulai dewan juri melakukan penilaian terhadap portofolio tayangan dan dokumentasi dengan menggunakan format yang telah disediakan
 - 2) Dalam rangka *show-case*, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menyajikan portofolionya selama 5 menit dan dilanjutkan tanggapan selama 10 menit termasuk tanggapan balik dari kelompok penyaji
 - 3) Antar kegiatan penyajian setiap kelompok diadakan selingan selama 5 – 10 menit
 - 4) Dewan juri yang terlibat dalam *show-case*, dipilih oleh guru/sekolah.

6. Analisis Nilai (*Value Inquiry*)

Pembelajaran analisis nilai merupakan suatu model penyajian bahan yang bertolak dan berorientasi pada proses pengkajian nilai yang terkait dengan objek atau kualitas objek.

Tujuannya agar peserta didik aktif selama proses pembelajaran melalui pengkajian suatu nilai tertentu yang pada gilirannya mereka memiliki komitmen terhadap nilai tersebut.

Manfaatnya a) mengarahkan dan melatih penalaran peserta didik dalam menentukan pilihan terhadap suatu nilai tertentu sehingga pilihannya benar-benar dilandasi keyakinan yang kokoh; b) menunjukkan dan menyadarkan kepada peserta didik akan adanya suatu nilai yang luhur; c) melatih peserta didik agar dalam berperilaku selalu berpedoman kepada suatu nilai tertentu yang dianggap luhur dan lain-lain.

Untuk melaksanakan pembelajaran analisis nilai, kiranya perlu diikuti langkah-langkah, sebagai berikut:

- a. Menginformasikan topik yang akan dibahas kepada peserta didik.
- b. Menginformasikan langkah-langkah kegiatan analisis nilai yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam membahas topik.
- c. Melalui curah pendapat, mintalah peserta didik agar mengemukakan contoh-contoh perbuatan yang mencerminkan sikap sehubungan dengan topik pembahasan. Contoh dapat diambil dari media massa, ilustrasi yang telah dibagikan, atau berdasarkan pengalaman/pengamatan peserta didik sendiri.
- d. Secara individual, tugaskan agar peserta didik menganalisis kasus dengan menunjukkan berbagai nilai yang berkaitan.
- e. Secara kelompok, tugaskan agar peserta didik mendiskusikan nilai-nilai yang terkait dengan suatu kasus. Jadikanlah kata-kata di bawah ini sebagai pembuka diskusi (*trigger*):
 - Mengapa ...? Benarkah demikian itu?
 - Sejauhmana ...? Mengapa demikian?
 - Bagaimana ...?
 - Apakah akibatnya jika ...?
 - Dapatkah ...? dan sebagainya.
- f. Secara kelompok, tugaskan agar peserta didik merumuskan dan melaporkan hasil diskusi dengan menggunakan format, sebagai berikut:

Kelompok	Kategori Nilai *)	Penalaran Kelompok **)

Catatan: *) Esensi nilai dari inti pernyataan yang didiskusikan.

***) Disarikan dari hasil diskusi kelompok dalam menjawab setiap pertanyaan.

- g. Apabila masing-masing kelompok dalam laporan hasil ternyata ada yang kurang mendekati kebenaran yang dimaksud, adakanlah silang pendapat secara klasikal.
- h. Untuk menguji komitmen peserta didik terhadap nilai suatu kasus sehubungan dengan topik pembahasan, secara klasikal, ajukan pertanyaan, misal diantara enam kategori nilai tadi, posisi nilai mana yang paling dapat diterima secara umum? Mengapa demikian?
- i. Secara klasikal, tugaskan agar peserta didik mengemukakan contoh-contoh akibat tindakan seseorang yang bertentangan dengan nilai esensial.

7. Analisis Sosial (*Social Inquiry*)

Strategi pembelajaran analisis sosial merupakan suatu model penyajian bahan ajar secara induktif yang berorientasi pada cara kerja keilmuan dengan pola masalah/kasus, hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, serta penarikan kesimpulan sebagai penguji jawaban sementara (hipotesis).

Strategi ini dilandasi oleh proses pemenuhan rasa ingin tahu dengan menggunakan pengalaman empiris yang berorientasi pada penarikan kesimpulan atas dasar fakta. Tujuannya agar peserta didik aktif selama proses pembelajaran dengan segenap potensinya melalui pengkajian terhadap masalah/kasus tertentu.

Manfaatnya untuk: a) menumbuhkan cara berpikir kritis sistematis dan logis dalam diri peserta didik; b) melatih peserta didik dalam menentukan pilihan sikap yang benar jika menghadapi suatu masalah/kasus; c) melatih keberanian peserta didik dalam mengemukakan isi hatinya secara bebas dan terbuka; d) melatih kepekaan sikap peserta didik dalam menghadapi setiap masalah/kasus di lingkungannya atau merasakan adanya masalah (*feeling of perplexity*) di lingkungan sekitarnya.

Strategi pembelajaran analisis sosial dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- a. Menginformasikan topik yang akan dibahas kepada peserta didik.

- b. Menginformasikan langkah-langkah kegiatan analisis sosial yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam membahas topik.
- c. Melalui curah pendapat, mintalah peserta didik untuk mengemukakan contoh masalah/kasus dalam masyarakat berupa perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan topik bahasan. Contoh dapat diambil dari media massa atau berdasarkan pengalaman/pengamatan peserta didik sendiri.
- d. Secara individual, tugaskan agar peserta didik mengkaji contoh-contoh kasus dengan jalan mempertentangkan contoh-contoh perbuatan yang telah dikemukakan atas dasar kenyataan (yang nyata ada) dengan perbuatan-perbuatan yang seharusnya ada.
- e. Secara kelompok, tugas peserta didik adalah merumuskan contoh-contoh kasus yang akan dikaji dalam bentuk pertanyaan berkenaan dengan adanya kesenjangan antara keharusan hidup bermasyarakat atas dasar asas kebersamaan dengan kenyataan banyaknya kasus perbuatan yang justru bertentangan dengan asas tersebut.
- f. Secara individual, tugaskan agar peserta didik merumuskan jawaban sementara (hipotesis) atas contoh-contoh kasus perbuatan yang dipertentangkan (usahakan jawaban muncul dari peserta didik secara spontan). Dengan demikian ia mulai berpikir antisipasif dengan jalan menarik analogi dan implikasi dari kasus-kasus dalam kontak kehidupan masyarakat. Untuk itu biarkanlah apa adanya dan jangan dikritik karena ketepatannya akan diuji pada langkah berikutnya.
- g. Secara kelompok, tugaskan agar peserta didik mengadakan wawancara berkenaan dengan kasus perbuatan dan hipotesis yang telah dirumuskan dengan jalan bertanya dan menjawab pertanyaan.
- h. Secara kelompok, tugaskan agar peserta didik merumuskan hasil wawancara secara singkat ke dalam format sebagai berikut:

Macam Kasus Perbuatan	Sebab-sebab	Akibat

- i. Secara kelompok, tugaskan agar peserta didik membuat kesimpulan tentang jenis perbuatan yang dirasakan bertentangan dengan topik.
- j. Secara individual, tugaskan agar peserta didik mencocokkan hipotesis dengan kesimpulan yang telah dirumuskan.
- k. Secara kelompok, tugaskan agar peserta didik merumuskan kesimpulan akhir pembahasan.

F. Macam-Macam Metode pembelajaran

Metode pembelajaran sebagai suatu cara untuk menyajikan materi pelajaran atau bahan pengetahuan kepada peserta didik banyak ragamnya, dengan berbagai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Semua metode pada hakikatnya adalah baik dan dapat digunakan untuk menyajikan berbagai materi pelajaran. Sehingga tidak ada satupun metode yang paling baik, tepat, dan sesuai untuk suatu mata pelajaran tertentu.

Suatu metode yang telah dipilih untuk menyajikan materi pelajaran, hendaknya dipahami dengan baik dan digunakan atau diujicobakan berulang kali sehingga diperoleh data tentang kelebihan dan kekurangannya, selanjutnya dapat dijadikan sebagai pedoman guna memodifikasi dalam penggunaan berikutnya. Hal ini ditempuh karena metode sangat menentukan kondusif atau tidaknya kondisi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang pada gilirannya akan menentukan hasil belajar peserta didik. Kegagalan dalam mewujudkan hasil belajar atau ketercapaian kompetensi menuntut perubahan dalam penggunaan metode pembelajaran.

1. Ceramah

Metode ceramah sebagai suatu cara penyajian materi pelajaran dengan lisan (*verbal*). Mediana berupa suara dan gaya guru (penceramah). Untuk itu peserta didik (*audience*) dituntut memiliki keterampilan mendengarkan dengan baik. Metode ini paling sering digunakan oleh guru di sekolah sebagai metode utama. Kendati pun demikian dalam praktiknya di sekolah sudah jarang dijumpai bahwa selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja, dan yang ada sekarang penggunaannya bersamaan dengan metode lain (divariasikan dengan metode lain, seperti tanya-jawab, diskusi, penugasan dan sebagainya). Dengan demikian, apa pun pendekatan dan strategi yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran maka penggunaan metode ceramah betapa pun kecil frekuensinya akan terlihat.

Menurut Heinz Kock (1981), penggunaan metode ceramah hanya sebagai pengecualian dan waktunya tidak lebih dari 5 menit. Misal, jika guru semata-mata ingin menjelaskan atau memberikan informasi materi pelajaran yang baru atau peserta didik memerlukan keterangan untuk memecahkan suatu masalah, di mana keterangan yang dimaksud tidak dapat diperoleh peserta didik sendiri atau peserta didik secara bersama-sama. Di samping itu, ceramah cocok digunakan untuk mengawali tugas/kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik, memberikan nasihat atau bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam melakukan suatu kegiatan.

Pengecualian tersebut kiranya perlu diperhatikan, mengingat ceramah pada prinsipnya sulit untuk dilaksanakan karena mempersyaratkan, antara lain:

- a. Guru (penceramah) hendaknya memiliki keterampilan menjelaskan dengan bahasa, suara, gaya, dan sikap yang baik serta menarik.
- b. Peserta didik (*audience*) hendaknya memiliki keterampilan/kemampuan mendengarkan yang baik. Setiap orang dapat mendengar asal tidak tuli, tetapi belum tentu dapat mendengarkan, apalagi mendengarkan dengan baik dan benar. Mendengarkan yang baik dan benar terjadi manakala indera pendengaran kita menangkap getaran suara yang berisikan pesan-pesan

tentang sesuatu (baca: materi pelajaran), maka bersamaan dengan itu pula kita berpikir.

- c. Ceramah akan berhasil, apabila antara penceramah dengan *audience* berada pada tingkat pemahaman yang sama tentang materi yang diceramahkan.

Menurut Mc Leish dalam Davies (1986), keberhasilan ceramah bergantung pada harapan peserta didik. Apabila peserta didik menyukainya, ceramah akan berfaedah, tetapi jika peserta didik tidak menyukai, ceramah akan gagal. Lebih lanjut dikatakan oleh Davies bahwa ceramah akan berhasil secara optimal dalam tiga situasi, yaitu untuk mencapai:

- a. kompetensi kognitif tingkat rendah dan peserta didik dalam kelas jumlahnya banyak;
- b. kompetensi kognitif tingkat tinggi dengan materi pelajaran yang baru; dan
- c. kompetensi afektif, apabila penceramah/guru mampu menarik perhatian pendengar/peserta didik dengan antusiasnya dan menumbuhkan daya imajinasinya.

Kelebihan penggunaan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran (*instructional activities*), antara lain:

- a. Dalam waktu singkat, guru dapat menyajikan materi pelajaran yang banyak kepada sejumlah peserta didik secara serentak
- b. Melatih kemampuan peserta didik dalam mendengarkan secara tepat, kritis dan penuh penghayatan sehingga memungkinkan mereka dapat mendengarkan dengan baik dan benar
- c. Memungkinkan terjadinya penguatan (*reinforcement*), baik dari guru maupun peserta didik. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik yang mendengarkan ceramahnya melalui kehangatan, humor, ilustrasi, penghayatan, kelogisan, dan perhatian. Dengan penguatan ini akan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang disajikan secara lebih mendalam dan meluas melalui pemanfaatan sumber-sumber lain. Sedangkan peserta didik memberikan penguatan kepada gurunya melalui pemusatan perhatian yang ditunjukkan selama ceramah.

- d. Memungkinkan guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman-guru sendiri atau peserta didik dalam kehidupan nyata. Sehingga peserta didik memperoleh wawasan yang luas tentang suatu materi pelajaran dan pada gilirannya akan merangsang tumbuhnya daya imajinasinya.
- e. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disajikan dan mengantarkan penggunaan metode lainnya.

Kekurangan penggunaan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran (*instructional activities*), antara lain:

- a. Proses pembelajaran didominasi oleh guru, sementara peserta didik pasif dan cenderung menghapuskan semua sifat materi pelajaran sebagai fakta
- b. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah sehingga cenderung menimbulkan salah tafsir tentang istilah tertentu (*verbalisme*)
- c. Tidak semua guru memiliki keterampilan berbicara dengan gaya bahasa, suara dan sikap yang baik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, apalagi dapat merangsang semangat dan menumbuhkan daya imajinasi mereka
- d. Tidak segera dapat diketahui umpan balik (*feed back*) tentang materi pelajaran yang telah disajikan
- e. Pelaksanaan ceramah yang lebih dari 20 menit akan memudarkan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terkesan menjemukan
- f. Materi pelajaran yang disajikan dengan ceramah hanya mampu diingat oleh peserta didik dalam jangka waktu yang singkat sehingga tidak membantu peserta didik mengorganisasikan materi dalam ingatannya untuk jangka waktu yang panjang dan pada gilirannya akan mengurangi kreativitas mereka.

Pelaksanaan metode ceramah ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

Persiapan

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai
- b. Mengorganisasikan isi materi pokok yang akan diceramahkan sekaligus penguasaannya
- c. Mempersiapkan alat bantu untuk memperjelas materi yang diceramahkan.

Tahap awal ceramah/pengantar

- a. Menciptakan hubungan dengan peserta didik, misal perkenalan bagi guru baru, ceritera hangat (*anekdot*), dan menginformasikan prosedur ceramah
- b. Menarik perhatian peserta didik, misal meminta peserta didik agar rajin belajar, menginformasikan bahwa setelah ceramah akan diadakan tes, mengajukan pertanyaan yang merangsang peserta didik untuk melakukan suatu tindakan, dan menggunakan alat bantu yang telah disiapkan
- c. Mengekspos isi materi yang penting, misal ringkasan/resume materi, mendefinisikan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi, menghubungkan materi ceramah dengan materi yang telah disajikan sebelumnya

Tahap pengembangan ceramah sebagai kegiatan inti ceramah, yaitu penyajian materi yang telah diorganisasikan dengan memperhatikan:

- a. Agar peserta didik mudah memahami materi, penjelasan hendaknya singkat dan jelas dengan menggunakan kata-kata sederhana dan kalimat pendek. Jika memakai istilah asing hendaknya diberikan terjemahannya.
- b. Sebagai visualisasi, gunakan papan tulis untuk mencatat penjelasan yang penting. Apabila dimungkinkan, bagilah papan tulis menjadi tiga bagian. *Bagian pertama*, untuk mencatat masalah pokok ceramah/konsep-konsep esensial, istilah-istilah asing dan sebagainya. *Bagian kedua*, untuk mencatat garis besar isi ceramah, ilustrasi, dan sebagainya. *Bagian ketiga*, untuk mencatat soal-soal latihan guna mengecek pemahaman peserta didik tentang materi yang telah disajikan. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik membuat catatan sehingga mengurangi kelupaan sekaligus memotivasi peserta didik agar mengembangkannya melalui sumber lain yang ditunjukkan
- c. Untuk memantapkan materi ceramah perlu diulang beberapa materi yang dianggap penting. Hal ini akan membantu peserta didik yang daya tangkapnya kurang sekaligus memperjelas bagi peserta didik lainnya
- d. Untuk memperjelas isi ceramah perlu diberikan ilustrasi atau contoh konkret dari sekitar kehidupan peserta didik

- e. Agar ceramah berhasil, perlu pengaturan alokasi waktunya, yaitu setiap 10/20 menit diselingi dengan ceritera menarik, lucu, dan segar atau diajukan pertanyaan sekaligus untuk mengecek pemahaman peserta didik.

Tahap akhir ceramah

- a. Bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah disajikan
- b. Mengecek umpan balik peserta didik tentang materi yang telah disajikan.

2. Tanya Jawab

Metode Tanya Jawab merupakan cara penyajian materi pelajaran dalam bentuk pertanyaan dan jawaban, baik oleh guru maupun peserta didik. Menurut Hyman (1974) bahwa dalam metode tanya jawab terkandung tiga hal, yaitu *pertanyaan*, *respon* dan *reaksi*. Pertanyaan ditandai dengan kata-kata atau kalimat yang digunakan untuk memperoleh respon verbal. Respon sebagai pemenuhan atas pertanyaan. Reaksi menunjuk pada perubahan dan penilaian terhadap pertanyaan dan respon.

Misal: - Pertanyaan: Siapa Presiden RI yang pertama?

- Reaksi : Ah ... pertanyaan yang mudah, (reaksi terhadap pertanyaan)
- Reaksi : Ya mudah, tapi ... jawabannya apa, (reaksi terhadap reaksi)
- Respon : Bung Karno, (respon terhadap pertanyaan)
- Reaksi : Benar ... tapi kurang tepat, mustinya Ir. Soekarno, (reaksi terhadap respon).

Penyajian materi pelajaran dengan metode tanya jawab diperlukan jenis-jenis pertanyaan yang akan digunakan dan keterampilan/teknik mengajukan pertanyaan/bertanya.

Jenis pertanyaan meliputi pertanyaan tingkat rendah dan pertanyaan tingkat tinggi. Menurut Hilda Taba dalam Cooper (1977) dikatakan bahwa untuk jenis pertanyaan kognitif tingkat tinggi lebih meningkatkan prestasi (hasil belajar)

peserta didik dibandingkan dengan pertanyaan kognitif tingkat rendah karena peserta didik akan termotivasi untuk berpikir (memeras otaknya). Sedangkan teknik/keterampilan bertanya menurut Cardille (dalam Canej, 1986) dan La Sulo (dalam Moedjiono, 1985) meliputi:

- a. Pertanyaan ditujukan kepada semua peserta didik dalam kelas
- b. Memberikan waktu sekitar 10-30 detik kepada peserta didik untuk berpikir sebelum menunjuk seorang peserta didik yang harus menjawab
- c. Mendistribusikan pertanyaan kepada peserta didik secara merata. Hal ini untuk menghindari sikap apatis bagi peserta didik yang tidak mendapat giliran untuk menjawab
- d. Penyesuaian bobot pertanyaan dengan kemampuan peserta didik karena penggunaan metode tanya jawab dimaksudkan untuk mengajar, bukan untuk mengetes peserta didik
Hindari pertanyaan yang menuntut jawaban ya atau tidak dan pertanyaan yang kompleks
- e. Usahakan pertanyaan bersifat mengarahkan dan melacak jawaban peserta didik
- f. Berikan penguatan kepada peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan.

Pembelajaran yang terlaksana dengan menggunakan metode tanya jawab memiliki keuntungan, antara lain:

- a. Peserta didik didorong dan dilatih untuk berpikir secara teratur
- b. Peserta didik belajar bagaimana memecahkan masalah, sehingga tumbuh dan berkembang keberanian dan rasa keingintahuannya
- c. Dengan memikirkan jawaban atas pertanyaan membuat peserta didik belajar secara aktif selama proses pembelajaran
- d. Peserta didik lebih cepat berhasil dalam mempelajari materi baru
- e. Setiap saat guru dapat mengontrol keikutsertaan peserta didik selama pembelajaran dan juga dapat menghindari terjadinya keributan dalam kelas dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik yang menjadi biang

keributan. Jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan, guru mengganti pertanyaan dengan bobot yang lebih rendah.

Sedangkan kelemahan tanya jawab dalam pembelajaran menjadikan peserta didik kurang bebas dalam belajar karena jalan pikirannya ditentukan oleh pertanyaan-pertanyaan, (Heinz Kock, 1981).

Prosedur pembelajaran dengan tanya jawab dilaksanakan, sebagai berikut:

Persiapan

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai
- b. Menetapkan topik/materi pokok pertanyaan
- c. Merumuskan pertanyaan-pertanyaan sesuai topik/materi pokok untuk mewujudkan tercapainya kompetensi dasar
- d. Mengidentifikasi kemungkinan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik

Tahap pelaksanaan

- a. Menginformasikan kompetensi dasar yang akan dicapai
- b. Menginformasikan topik/materi pokok yang akan dibahas
- c. Mengajukan pertanyaan secara klasikal:
 - 1) Pertanyaan dapat juga berasal dari peserta didik untuk ditanggapi peserta didik lainnya atau guru
 - 2) Usahakan setiap pertanyaan mengandung suatu permasalahan
 - 3) Usahakan setiap peserta didik secara merata untuk mengajukan dan menanggapi pertanyaan
 - 4) Usahakan untuk selalu memberikan penguatan (verbal atau nonverbal) terhadap jawaban yang tepat dan segera memperbaiki jawaban yang kurang tepat

Tahap akhir

Untuk mengakhiri pembelajaran usahakan membuat kesimpulan tentang materi yang telah dibahas. Apabila dipandang perlu dapat diajukan pertanyaan

ulang tentang inti materi yang telah disajikan. Hal ini dimaksudkan untuk memantapkan sajian sekaligus untuk mendapatkan balikan dari peserta didik.

3. Diskusi

Diskusi merupakan cara penyajian materi pelajaran dengan tukar-menukar pendapat untuk mencari pemecahan permasalahan tentang suatu topik tertentu. Melalui diskusi peserta didik termotivasi untuk belajar secara aktif dan saling mengembangkan pendapatnya sendiri dalam memecahkan suatu topik permasalahan.

Pembelajaran dengan diskusi, memposisikan guru untuk berperan sebagai pengatur, pengarah dan pengontrol jalannya pembelajaran. Dalam menjalankan perannya, guru hendaknya mengusahakan agar setiap tanggapan disalurkan melalui pimpinan diskusi, peserta didik berbicara menurut giliran, pembicaraan tidak dimonopoli oleh peserta didik tertentu yang gemar berbicara, dan peserta didik yang penakut atau malu mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Mengingat setiap permasalahan belum tentu layak untuk didiskusikan, maka perlu diusahakan suatu permasalahan yang layak untuk didiskusikan agar berhasil dengan persyaratan:

- a. Topik permasalahan diseleksi sesuai tingkat kemampuan peserta didik dan menarik perhatiannya
- b. Pastikan semua peserta didik memahami permasalahannya
- c. Mempunyai jawaban lebih daripada jawaban yang dapat dipertahankan sebagai kebenaran tunggal
- d. Bukan mencari jawaban yang benar semata, tetapi lebih mengutamakan alasan sebagai pertimbangan atau perbandingan dalam pemecahan suatu permasalahan.

Kelebihan penggunaan metode diskusi dalam pembelajaran, meliputi:

- a. Menumbuhkan dan membina sikap berpikir logis, kritis, analitis, dan sistematis (lebih mengutamakan penalaran dalam menanggapi permasalahan daripada kebenaran isi yang dikemukakan)
- b. Menumbuhkan dan memupuk keberanian, kerja sama, toleransi, dan sosial dalam diri peserta didik
- c. Menumbuhkan kemampuan untuk mengemukakan argumentasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- d. Membantu peserta didik yang memiliki kelemahan dalam pemecahan masalah.

Sedangkan kekurangan dalam pelaksanaan metode diskusi, yaitu

- a. Hasil yang pasti dari diskusi sulit diperkirakan, kendatipun telah diorganisasikan dengan baik
- b. Kurang efisien dalam pemanfaatan waktu
- c. Belum tentu menjamin bahwa keputusan hasil yang dicapai akan dilaksanakan
- d. Proses diskusi sering didominasi oleh mereka yang pandai dan senang bicara.

Prosedur pelaksanaan metode diskusi secara umum meliputi tiga tahap, yaitu

Tahap sebelum diskusi

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai
- b. Menetapkan masalah sebagai topik diskusi
- c. Menentukan jenis diskusi yang akan dilaksanakan
- d. Merumuskan butir pengarahan, petunjuk, dan tindakan lainnya yang diperlukan demi memperlancar proses diskusi, misal: kapan memberikan penguatan, teguran, meluruskan pembicaraan yang menyimpang, bimbingan kepada anggota kelompok yang kesulitan dan sebagainya.

Tahap selama proses diskusi

- a. Menginformasikan kompetensi dasar yang ingin dicapai, permasalahan/topik, prosedur diskusi, dan mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok serta mengatur formasi kelas
- b. Selama diskusi berlangsung, guru perlu mengontrol untuk menjaga ketertiban, memberikan bimbingan apabila diperlukan, meluruskan pembicaraan jika terjadi penyimpangan, dsb.
- c. Setelah waktunya habis, masing masing kelompok ditugaskan untuk membuat laporan dan menyampaikan secara klasikal agar ditanggapi oleh kelompok lainnya

Selama diskusi kelas, guru bertindak sebagai pemimpin dan menugaskan kepada masing masing kelompok agar mencatat setiap tanggapan yang diberikan pada kelompoknya sekaligus memberikan tanggapan balik.

- d. Setelah diskusi berakhir, tugaskan agar setiap kelompok menyempurnakan hasilnya dengan memperhatikan masukan, kemudian melaporkannya secara tertulis.

Tahap setelah diskusi

- a. Membuatkan catatan tentang gagasan gagasan yang belum terpecahkan berikut penyebabnya
- b. Memberikan komentar tentang proses diskusi berikut penguatannya.

Jenis diskusi dalam Panduan PBM IKIP Malang (sekarang Universitas Negeri Malang), meliputi:

- a. Diskusi ramu pendapat/sumbang saran (*brainstorming*)

Jenis diskusi ini digunakan untuk memperoleh gagasan sebanyak mungkin yang terkait suatu permasalahan dengan waktu yang relatif singkat, (10-15 menit).

Penggunaan teknik diskusi ini sangat sesuai untuk:

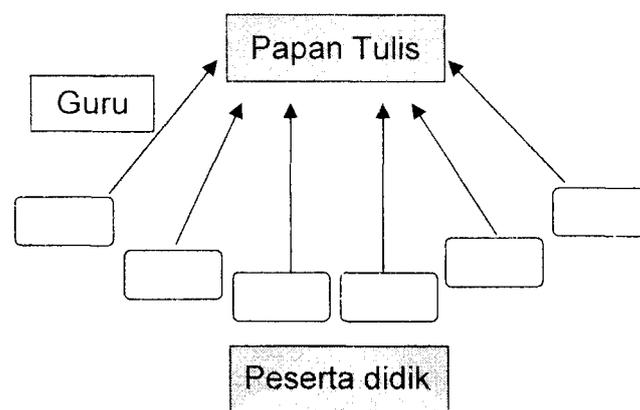
- 1) Kelas yang menginginkan berbagai gagasan pilihan sebelum mendapatkan landasan pemikiran dalam membuat keputusan tentang suatu permasalahan

- 2) Mempertimbangkan melalui berbagai aspek terhadap suatu permasalahan sebelum didefinisikan
- 3) Mengoptimalkan partisipasi peserta didik utamanya peserta didik yang pemalu.

Langkah langkah pelaksanaan ramu pendapat, meliputi:

- 1) Secara kasikal, ajukan topik/permasalahan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban yang diberikan peserta didik, janganlah dikritik, melainkan cukup dicatat di papan tulis sebagai masukan yang nantinya akan diolah dalam diskusi kelompok
- 2) Buatlah kelompok kecil dengan anggota 3 - 4 orang dan tugaskan kepada setiap kelompok untuk membahas gagasan gagasan yang tadi disampaikan secara klasikal
- 3) Hasil diskusi kelompok dilaporkan di depan kelas untuk mendapatkan kesepakatan. Pada sesi ini lakukanlah evaluasi terhadap setiap gagasan yang telah disampaikan.

Untuk melaksanakan diskusi ramu pendapat, kelas dapat dibentuk formasi setengah lingkaran, seperti visualisasi berikut ini:



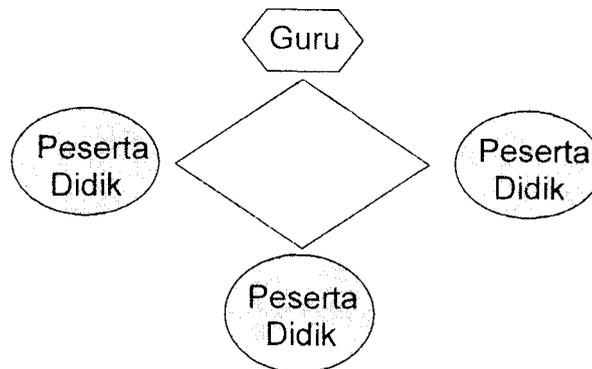
b. Diskusi Perkelompok (*syndicate group*)

Diskusi yang dilaksanakan dengan maksud untuk membiasakan peserta didik agar belajar bersama dalam kelompok. Adapun prosedurnya sebagai berikut:

- 1) Kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil (*syndicate*) dengan anggota 3 – 5 orang
- 2) Setiap kelompok diberi tugas sesuai topik/permasalahan yang telah dibahas sebelumnya secara klasikal
- 3) Setiap kelompok menyelesaikan tugasnya masing-masing sekaligus menyiapkan laporannya
- 4) Setiap kelompok melaporkan hasilnya secara tertulis.

Apabila ada laporan hasil yang meragukan, perlu dibahas kembali dalam sidang pleno/klasikal.

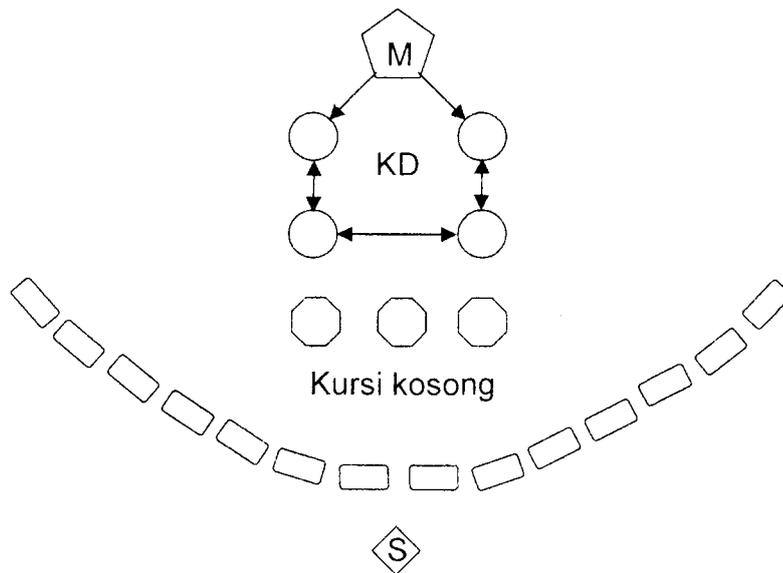
Untuk melaksanakan diskusi per kelompok, kelas dapat dibentuk formasi setengah lingkaran, seperti visualisasi berikut ini:



c. Diskusi Mangkuk Ikan (*fish bowl discussion*)

Dalam diskusi jenis ini, beberapa orang peserta didik yang dipimpin oleh ketua/moderator untuk membahas suatu topik/permasalahan dalam rangka mengambil keputusan.

Formasi kelas dibentuk setengah lingkaran yang di dalamnya ditempatkan dua/tiga kursi kosong menghadap kelompok diskusi dan moderator. Sementara pendengar duduk setengah lingkaran mengelilingi kursi kosong, kelompok diskusi dan moderator sehingga seolah-olah melihat ikan berada dalam mangkok (*fish bowl*), seperti visualisasi berikut:



M – Moderator, KD – Kelompok Diskusi, S – Peserta didik/pendengar

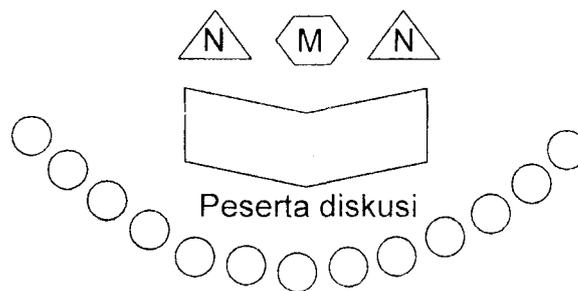
Prosedur pelaksanaan diskusi, sebagai berikut:

- 1) Moderator mengajukan topik/permasalahan
- 2) Kelompok diskusi topik/permasalahan
- 3) Selama diskusi berlangsung, moderator memberikan kesempatan kepada pendengar untuk menanggapi permasalahan. Bagi pendengar yang ingin menanggapi permasalahan dapat mengambil tempat pada kursi kosong. Moderator memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbicara secara bergiliran dan bila selesai dipersilakan kembali ke tempat semula untuk digantikan pendengar lainnya, demikian seterusnya sampai tidak ada lagi pendengar yang ingin menanggapi topik/permasalahan.
- 4) Kelompok diskusi memberikan tanggapan balik terhadap tanggapan yang diberikan oleh para pendengar
- 5) Jika dipandang perlu, kegiatan tersebut dapat diulang sampai mencapai suatu kesepakatan.

d. Simposium

Jenis diskusi ini dilaksanakan dengan mendatangkan para ahli untuk membahas suatu topik/permasalahan ditinjau dari berbagai aspek yang disampaikan kepada peserta selama \pm 15 menit. Para peserta dapat menanggapi apa yang disampaikan oleh para ahli guna memperoleh penjelasan. Dalam diskusi ini ditetapkan moderator/pimpinan dan notulis untuk merumuskan semua masukan.

Formasi kelas untuk melaksanakan simposium divisualisasikan berikut ini.

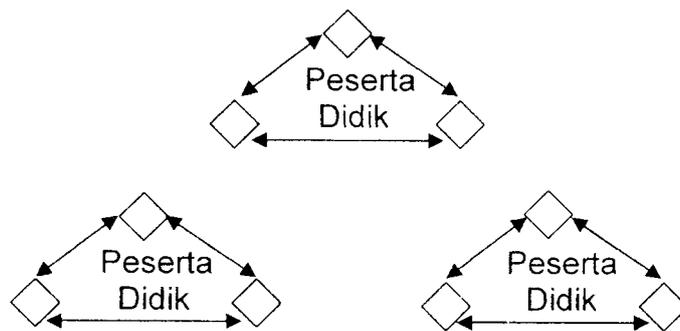


M – Moderator N - Notulis

e. Diskusi Kilat Kelompok Kecil (*buzz group discussion*)

Pada jenis diskusi kelompok kecil ini setiap kelompok membahas topik/permasalahan yang sama secara cepat \pm 15 menit. Jenis diskusi ini dapat dilaksanakan di tengah-tengah atau di akhir proses pembelajaran, dengan tujuan untuk memperjelas isi materi pokok tertentu sehingga terhindar dari kesalahan persepsi di antara peserta didik.

Formasi kelas untuk melaksanakan diskusi ini, divisualisasikan sebagai berikut:

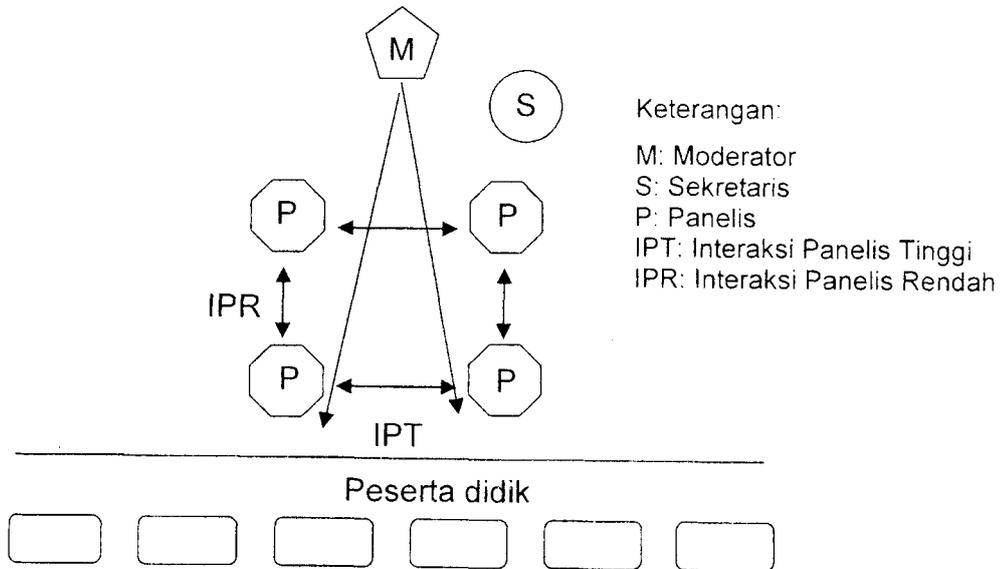


f. Diskusi Panel

Jenis diskusi yang dilaksanakan dengan mengundang tiga orang atau lebih sebagai panelis di bawah pimpinan moderator dan didampingi sekretaris. Adapun prosedur pelaksanaannya, sebagai berikut:

- 1) Moderator mengemukakan topik diskusi serta memperkenalkan para panelis berikut aspek-aspek yang diperankan.
- 2) Moderator menetapkan aturan main dan mengarahkan secara singkat topik/permasalahan.
- 3) Setelah dipersilakan moderator, panelis pertama menyampaikan permasalahannya untuk ditanggapi oleh panelis lainnya.
- 4) Moderator dapat meminta panelis pertama untuk memberikan tanggapan balik.
- 5) Setelah selesai, panelis pertama memberikan tanggapan, sekretaris membuat catatan singkat dan moderator dapat mempersilakan panelis berikutnya untuk menyampaikan permasalahannya. Demikian selanjutnya sampai dengan panelis yang terakhir menyampaikan permasalahannya dan ditanggapi.
- 6) Setelah semua panelis selesai menyampaikan permasalahannya dan ditanggapi, moderator bersama sekretaris membuat rangkuman sebagai hasil diskusi panel.

Formasi kelas untuk melaksanakan diskusi panel divisualisasikan berikut ini.

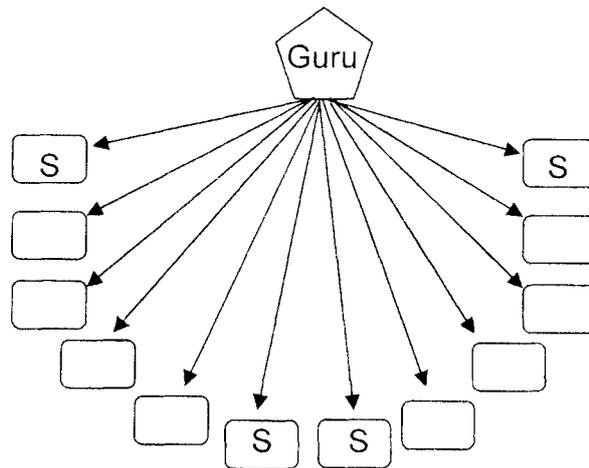


g. Diskusi Kelas (*Whole Group Discussion*)

Jenis diskusi ini melibatkan peserta didik seluruh kelas untuk membicarakan suatu topik/permasalahan yang sudah direncanakan sebelumnya di bawah pimpinan guru. Namun demikian, dalam pelaksanaannya akan lebih efektif apabila jumlah peserta yang terlibat tidak lebih dari 15 orang. Adapun maksud dan tujuan dengan dilaksanakannya jenis diskusi ini adalah:

- 1) mengenal dan mengolah problem;
- 2) membuat suatu problem menjadi lebih menarik;
- 3) menciptakan situasi dan kondisi yang lebih bersifat informal;
- 4) membantu peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat terutama bagi mereka yang tidak suka berbicara.

Formasi kelas untuk melaksanakan diskusi kelas diatur menyerupai huruf U yang divisualisasikan berikut ini.



h. Informal Debat

Jenis diskusi ini dilaksanakan dengan membagi kelas menjadi dua tim/kelompok yang sama besar untuk membahas topik yang cocok diperdebatkan tanpa memperhatikan peraturan perdebatan formal.

Materi pelajaran yang cocok untuk diperdebatkan ialah yang bersifat problematis, bukan yang bersifat faktual, misal bahan yang menyangkut masalah nilai dan moral.

i. Kolokium (*Qoloqium*)

Qoloqium berasal dari kata *colloquy* yang artinya percakapan atau perbincangan atau dialog. Jenis diskusi ini digunakan untuk memberikan tugas belajar yang mendalam kepada peserta didik. Apabila mereka telah menyelesaikan tugas, dianggap mereka telah menguasai masalahnya, tetapi harus disajikan dihadapan guru. Maksud dan tujuan dilaksanakan metode diskusi jenis ini untuk menguji sampai sejauh mana tugas telah dilaksanakan.

j. Diskusi Silang Kelompok (*Cross Over Group Discussion*)

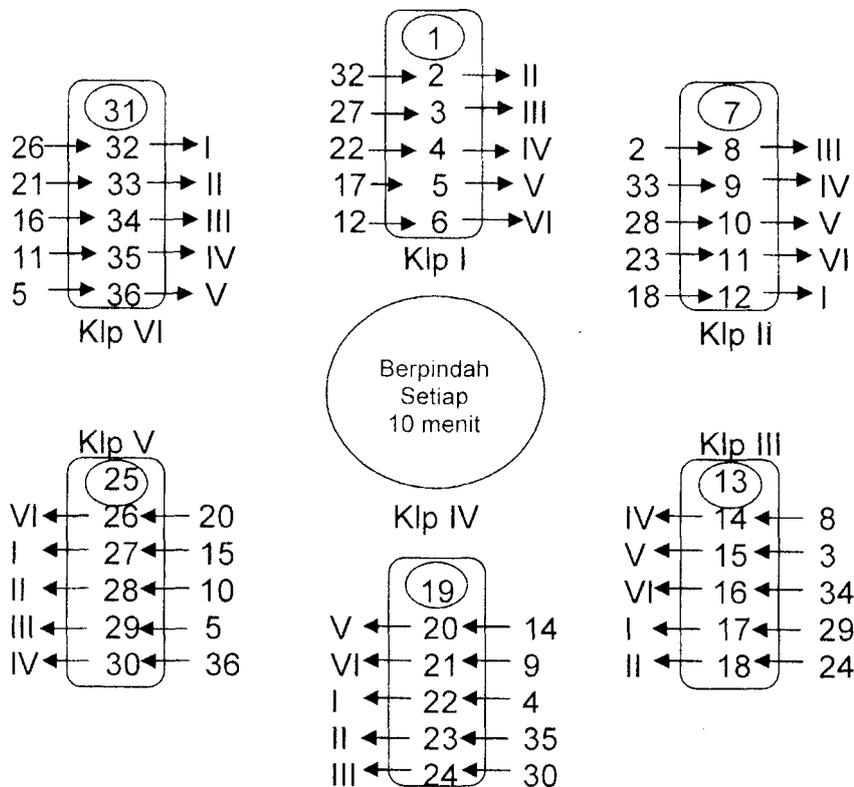
Seperti halnya bentuk diskusi lainnya, dalam diskusi silang kelompok juga dirancang untuk membahas materi pelajaran melalui penyajian topik yang bermasalah ke dalam kelompok pada waktu tertentu. Adapun prosedur pelaksanaannya, sebagai berikut:

Persiapan

Kelas dibagi dalam kelompok sebanyak akar dari jumlah peserta didik misal jumlah 36 orang berarti terdapat 6 kelompok dengan anggota masing-masing 6 orang. Kemudian menetapkan waktu diskusi, misal 60 menit.

Pelaksanaan

- 1) 10 menit pertama, masing-masing kelompok memilih topik diskusi berkenaan dengan masalah yang dibahas.
- 2) 10 menit kedua sampai 10 menit keenam, berturut-turut seorang peserta dari setiap kelompok pindah ke kelompok lain searah jarum jam, sampai di mana setiap kelompok hanya ada seorang anggota yang asli dan 5 anggota berasal dari kelompok lain serta anggota asli kelompok berperan sebagai pemimpin diskusi. Adapun mekanismenya, seperti divisualisasikan berikut ini.



Keterangan:

- 1 7 13 19 25 31 : Anggota kelompok asli yang tidak berpindah tempat
- 2 II 8 III 14 : Anggota no. 2 dari klp. I pindah ke klp. II menggantikan kedudukan anggota no. 8, dan no. 8 pindah ke klp.III menggantikan kedudukan no. 14, dst.
- a) Pada 10 menit pertama, diskusi berlangsung antaranggota asli masing-masing kelompok
 - b) Pada 10 menit kedua, masing-masing kelompok mempunyai seorang anggota dari kelompok lain
 - c) Pada 10 menit ketiga, masing-masing kelompok mempunyai dua orang anggota dari kelompok lain
 - d) Pada 10 menit keempat, masing-masing kelompok mempunyai tiga orang anggota dari kelompok lain
 - e) Pada 10 menit kelima, masing-masing kelompok mempunyai empat orang anggota dari kelompok lain
 - f) Pada 10 menit keenam, masing-masing kelompok mempunyai lima orang anggota dari kelompok lain
- 3) Setiap anggota baru memberikan pendapat berdasarkan apa yang telah didiskusikan dalam kelompok asal
- 4) Anggota kelompok asli yang tidak berpindah sebagai pemimpin diskusi sampai selesai dan berupaya membangun ide dari diskusi yang lama semakin terintegrasi (*snow bolling process*)

Tindak Lanjut

- 1) Hasil diskusi setiap kelompok akan diperoleh rumusan ide yang searah sebagai jawaban atas permasalahan yang ditetapkan pada awal kegiatan
- 2) Membandingkan hasil diskusi dari setiap kelompok, jika terdapat banyak perbedaan, mintalah pendapat dari pimpinan setiap kelompok
- 3) Ungkapan kesan-kesan para peserta diskusi berkenaan dengan proses adaptasi pemikiran pada saat memasuki kelompok lain dan bagi pemimpin

diskusi menjaga kekompakan (*cohesiveness*) dari diskusi masing-masing kelompok

- 4) Membandingkan apa yang telah dicapai dalam diskusi ini dengan esensi kompetensi dasar yang ingin dicapai, (Udin Sarifuddin Winataputra, 1993).

4. Metode Pemberian Tugas (*Resitasi – Recitation*)

Metode pemberian tugas yang juga sering dikenal dengan pekerjaan rumah (PR) adalah cara penyajian materi pelajaran dengan menugaskan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan di luar jam pelajaran tatap muka. Melalui berbagai macam penugasan dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang kreativitas, di samping bertambah wawasan dan keterampilannya.

Kelebihan dalam penggunaan metode pemberian tugas, meliputi:

- a. Melatih peserta didik untuk melaksanakan serangkaian kegiatan agar mereka dapat menemukan pengalaman belajarnya yang pada gilirannya akan menumbuhkan sikap hati-hati, teliti, tekun, dan kreatif
- b. Mendorong perkembangan kemampuan dalam memikirkan dan melakukan sesuatu tanpa bantuan pihak lain
- c. Mendorong peserta didik untuk menilai sendiri seberapa jauh kelebihan dan kekuarangan kemampuannya dalam mengerjakan tugas.

Sedangkan kekurangannya, apabila setiap mata pelajaran memberikan tugas, peserta didik tidak akan punya waktu luang untuk istirahat atau melakukan kegiatan lain di luar sekolah dan pada gilirannya bisa jadi membuat mereka apatis terhadap sekolah.

Prosedur dalam melaksanakan metode pemberian tugas, meliputi tiga tahap, yaitu:

Persiapan

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang ingin dicapai dengan penugasan
- b. Menetapkan topik yang diperkirakan dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik di luar jam tatap muka
- c. Menetapkan prosedur kegiatan dalam menyelesaikan tugas

- d. Menetapkan lamanya waktu untuk penyelesaian tugas.

Pelaksanaan

- a. Menginformasikan kompetensi dasar yang akan dicapai melalui penugasan dan dijelaskan pula kebermaknaan tugas bagi peserta didik
- b. Menginformasikan topik yang akan ditugaskan termasuk kesulitan dan pemecahan dalam pelaksanaannya
- c. Menginformasikan langkah-langkah penyelesaian tugas, misal:
 - 1) Tugas diselesaikan secara individu atau kelompok
 - 2) Teknik pelaporan tugas dengan sistematika: pendahuluan, topik/permasalahan, pemecahan masalah, dan kesimpulan
 - 3) Apabila peserta didik dalam menyelesaikan tugas menemui kesulitan, kendatipun telah dijelaskan bagaimana mengatasi kesulitan, mereka diberikan kesempatan untuk konsultasi pada jam istirahat
- d. Menginformasikan batas waktu untuk penyelesaian tugas.

Tindak lanjut

- a. Memeriksa laporan dengan memberikan ulasan seperlunya, baik berupa pujian secara tertulis, maupun pembenaran dan sebagainya
- b. Memberikan penilaian dan kesimpulan tentang pelaksanaan tugas
- c. Mengadakan diskusi terhadap kesulitan yang tidak terpecahkan dalam pelaksanaan tugas.

5. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan cara penyajian materi pelajaran melalui tindakan/peragaan yang diperjelas dengan ilustrasi, serta pernyataan secara oral (lisan) dan visual (pandang), (Cardille dalam Canei, 1986).

Metode ini bersifat sederhana dalam pelaksanaannya, yaitu dengan menggunakan keterampilan fisik. Untuk pertama kalinya, metode ini digunakan oleh manusia gua, yaitu ketika mereka menambah kayu dalam rangka memperbesar api unggun, sementara anak-anak mereka memperhatikan kemudian menirukannya.

Kelebihan metode demonstrasi, meliputi:

- a. Memperkecil kemungkinan salah tafsir, jika dibandingkan dengan peserta didik yang hanya membaca dan mendengar informasi untuk dihafalkan
- b. Dapat melibatkan peserta didik dengan menirukan peragaan yang diberikan, sehingga mereka cakap, terampil dan percaya diri
- c. Dapat memusatkan perhatian peserta didik terhadap hal penting selama proses pembelajaran
- d. Memungkinkan peserta didik untuk menanyakan aspek yang diperagakan.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- a. Memerlukan persiapan yang teliti sehingga dalam pelaksanaannya terhindar dari kesan lelucon
- b. Penerapannya relatif lama
- c. Mempersyaratkan adanya tindakan lanjutan berupa peniruan untuk peserta didik
- d. Memerlukan peralatan yang memungkinkan ketepatan dalam pengamatan oleh peserta didik.

Langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi, meliputi tiga tahap, yaitu:

Persiapan

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang ingin dicapai dengan demonstrasi
- b. Menetapkan topik yang relevan
- c. Mengidentifikasi peralatan yang diperlukan
- d. Mengorganisasikan kegiatan yang akan didemonstrasikan.

Pelaksanaan

- a. Mengecek persiapan peralatan dan bahan yang diperlukan
- b. Memberikan pengantar demonstrasi agar peserta didik mengamati, kemudian menirukan. Di samping itu, dijelaskan prosedur dan keamanannya
- c. Peragaan tindakan yang disertai penjelasan, ilustrasi, dan tanya jawab.

Lanjutan

- a. Mendiskusikan hasil demonstrasi

- b. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba melakukan/ menirukan apa yang telah didemonstrasikan.

6. Metode Kerja Kelompok

Suatu cara penyajian materi pelajaran yang menitikberatkan interaksi antaranggota kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar secara bersama-sama. Metode ini dalam pelaksanaannya mempersyaratkan bahwa topik bahasan hendaknya dipilih yang layak untuk kerja kelompok dan dirumuskan secara jelas mengenai tugas-tugas untuk setiap kelompok.

Tujuan penggunaan metode kerja kelompok, antara lain untuk:

- a. Memupuk minat dan kemampuan kerja sama di antara peserta didik
- b. Meningkatkan keterlibatan sosio-emosional dan intelektual peserta didik selama proses pembelajaran
- c. Menyelesaikan tugas yang banyak dengan kemampuan yang homogen
- d. Mengupayakan keseimbangan antara hasil dan proses pembelajaran.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode kerja kelompok, meliputi:

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang ingin dicapai
- b. Penetapan topik bahasan yang kompleks dan cukup luas isinya, sehingga dapat dibagi sesuai jumlah kelompok
- c. Pembentukan kelompok yang lebih bersifat homogen dalam hal kemampuan
- d. Penjelasan topik yang menjadi tugas kelompok berikut cara penyelesaian dan sumber belajarnya
- e. Proses kerja kelompok, (penjajagan dan pemahaman topik serta penyelesaian tugas). Selama proses, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan seperlunya dan menilai kerja sama peserta didik dalam kelompok
- f. Pelaporan hasil kerja kelompok secara lisan atau tertulis
- g. Melakukan penilaian atas hasil dan proses kerja kelompok.

7. Metode Karyawisata

Suatu cara penyajian materi pelajaran dengan membawa peserta didik untuk mengunjungi objek di luar sekolah. Hal ini ditempuh karena objek yang akan dipelajari tidak memungkinkan untuk di bawa ke dalam kelas, misal terlalu besar dan berat, berbahaya, akan berubah bentuk bila berpindah tempat, objek tersebut memang tidak dapat dipindahkan dan sebagainya.

Agar karyawisata berhasil, ada beberapa kriteria untuk menentukan objeknya, antara lain:

- a. objek berhubungan dengan topik yang dipelajari dan dapat merangsang topik baru
- b. Sebaiknya pengikut karyawisata tidak dibatasi hanya peserta didik saja, tetapi boleh mengajak keluarga atau temannya, asal mengikuti aturan main yang ditetapkan
- c. Hendaknya diperhitungkan jarak antara lokasi objek dengan sekolah, waktu, energi, dan biayanya
- d. Jika dipandang perlu untuk satu objek dapat dikunjungi lebih dari satu kali asal peserta didiknya yang berlainan
- e. Hendaknya dipilih pemandu yang memahami lokasi/objek yang menjadi tujuan karyawisata.

Kelebihan penggunaan metode karyawisata dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Agar tumbuh dan berkembang pengalaman dan moral kelompok secara umum, (kerja sama, tanggung jawab, disiplin, tenggang rasa dan sebagainya) melalui rangsangan terhadap topik, objek, proses, dan tempat.
- b. Peserta didik akan memperoleh serangkaian pengalaman (teori dan praktik) yang berguna bagi perkembangan kepribadiannya
- c. Menanamkan rasa cinta pada lingkungan sekitar
- d. Peserta didik akan memperoleh kesempatan untuk memadukan materi dari berbagai mata pelajaran pada objek karyawisata.

Prosedur pelaksanaan karyawisata, meliputi tiga tahap, yaitu:

Persiapan

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai dengan karyawisata
- b. Menetapkan objek karyawisata secara bersama-sama antar guru mata pelajaran
- c. Mendapatkan persetujuan dari kepala sekolah dan orang tua peserta didik
- d. Memperhitungkan jumlah pengikut karyawisata dan membaginya ke dalam kelompok-kelompok dengan anggota maksimum 5 orang
- e. Bersama peserta didik merumuskan aturan main/tata tertib berikut teknik pengamanannya
- f. Menetapkan waktu karyawisata termasuk jadwal perjalanan dengan memperhitungkan keadaan cuaca dan musim
- g. Menetapkan orang-orang atau instansi yang harus dihubungi di lokasi objek karyawisata termasuk mengurus surat perizinan
- h. Mengunjungi objek karyawisata terlebih dulu, jika dipandang perlu
- i. Memperhitungkan besarnya pembiayaan sekaligus mengumpulkan uang dari peserta didik. Pengumpulan uang ini sebaiknya dimulai sejak awal tahun pelajaran (sistem menabung). Perlu juga diperhitungkan biaya bagi peserta didik yang tidak mampu
- j. Menetapkan bagaimana teknik untuk menjaring data selama karyawisata termasuk kelengkapannya, seperti: lembar observasi, angket, panduan wawancara dan sebagainya. Di samping itu perlu dijelaskan tentang kondisi objek karyawisata, pembagian tugas untuk setiap kelompok, dan cara pelaporan hasilnya.

Pelaksanaan

- a. Mengadakan pertemuan dengan penguasa atau petugas objek karyawisata
- b. Peserta didik secara kelompok melakukan observasi dan wawancara sesuai tugasnya masing-masing. Selama melakukan kegiatan, peserta didik harus mematuhi tata tertib untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan

- c. Selesai melakukan observasi dan wawancara, peserta didik dikumpulkan dan kalau mungkin diadakan Tanya jawab dengan petugas objek. Kemudian seluruh rombongan dengan tertib meninggalkan objek.

Tindak lanjut

- a. Guru memberikan ulasan tentang jalannya karyawisata dan hubungan objek dengan materi yang telah diajarkan
- b. Membuat *cheklis* berisikan nilai-nilai perjalanan yang telah dilakukan
- c. Secara klasikal peserta didik mengadakan diskusi tentang hasil karyawisata termasuk beberapa masalah yang tak dapat dipecahkan selama perjalanan sebagai sumbangan untuk pelaksanaan karyawisata selanjutnya pada objek yang sama
- d. Menetapkan siapa yang harus menulis ucapan terima kasih untuk disampaikan kepada penguasa objek karyawisata
- e. Menyusun bahan-bahan yang diperoleh dari objek, baik berupa benda asli, tiruan, gambar, catatan termasuk membuat laporan tentang perjalanan yang dilakukan sebagai bahan dokumentasi sekolah yang berupa pajangan (*display*). Sebagian laporan disampaikan kepada penguasa/instansi di objek karyawisata.

8. Metode Simulasi

Menurut Dawson (1962), simulasi merupakan istilah umum yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi (menirukan) proses perilaku. Sedangkan menurut Clark C (1964), simulasi adalah suatu tindakan peniruan dari proses yang nyata, (dalam Hyman, 1970). Sementara Cardille dalam Canei (1986) menyatakan bahwa simulasi merupakan metode pembelajaran yang tinggi efektivitasnya dalam menyederhanakan situasi kehidupan dan menyajikan pengalaman yang menuntun ke arah diskusi.

Berdasarkan pendapat di atas, kiranya dapat dipahami bahwa simulasi sebagai cara penyajian materi pelajaran dengan peniruan dalam bentuk mencoba, memperagakan, memeransertakan, memperbincangkan, dan memainkan

kan, sehingga memungkinkan peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan.

Metode simulasi sangat baik untuk mengecek keterampilan kognitif yang diperoleh melalui metode-metode lain dan untuk mengubah sikap. Di samping itu juga baik untuk memecahkan soal, bukan dengan membahas soal itu, melainkan dengan menyandiwarakan situasi dalam mana soal itu terjadi, (Davies, 1986).

Keunggulan dalam penggunaan metode simulasi, antara lain:

- a. Kondisi pembelajaran umumnya menyenangkan sehingga mendorong partisipasi peserta didik
- b. Memberikan kemungkinan untuk melakukan eksperimen dalam mengkaji suatu peristiwa sebelum diterapkan pada kondisi yang sebenarnya
- c. Mengurangi keabstrakan dalam mempelajari materi pelajaran karena dilakukan melalui kegiatan yang nyata
- d. Dalam pelaksanaannya tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang kompleks, akan tetapi dengan informasi dan pengarahannya yang sederhana peserta didik sudah dapat melaksanakan
- e. Meningkatkan daya cipta dan imajinasi peserta didik melalui keterlibatannya secara langsung dalam setiap langkah kegiatan simulasi dan khusus bagi peserta didik yang lamban, kurang cakap dan motivasi ternyata dapat mengikuti dengan baik

Sedangkan kekurangannya, meliputi:

- a. Pelaksanaan simulasi mempersyaratkan pengelompokan yang serasi di samping pengaturan kelas yang seringkali tidak memungkinkan
- b. Ada anggapan bahwa metode ini hanya untuk memperbaiki motivasi dan imajinasi peserta didik
- c. Mengundang kecaman karena di dalamnya terdapat permainan, (konotasi yang negatif).

Langkah-langkah dalam melaksanakan metode simulasi dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang ingin dicapai

- b. Menetapkan situasi dan masalah
- c. Mengorganisasikan kegiatan yang akan dilakukan oleh pemegang peran, materi pelajaran, waktu, dan ruangan yang tepat
- d. Memilih peserta didik sebagai pemegang peran dan membantu mereka dalam mempersiapkan diri
- e. Memberikan petunjuk yang jelas dalam melakukan simulasi kepada para pemegang peran
- f. Memberikan kesempatan kepada pemegang peran untuk menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan agar tidak terjadi salah tafsir yang dapat mengganggu kelancaran simulasi
- g. Untuk mengakhiri simulasi perlu dilakukan:
 - 1) Memberikan kesempatan pada pengamat untuk menyampaikan hasil pengamatannya
 - 2) Guru memberikan kesimpulan, saran, dan evaluasi kegiatan simulasi.

Bentuk-bentuk atau jenis-jenis simulasi, meliputi antara lain:

a. *Micro teaching*

Jenis simulasi untuk latihan mengajar yang dilakukan oleh calon guru di ruang khusus dengan jumlah peserta didik sekitar 10 – 15 orang. Materi latihan biasanya keterampilan dasar mengajar, seperti menjelaskan, bertanya, memimpin diskusi, membuka dan menutup pelajaran dan sebagainya. Dalam kegiatan ini yang bertindak sebagai pengamat, biasanya adalah pembimbing dengan mengambil tempat di ruangan khusus yang tersedia untuk melakukan pengamatan.

b. *Peer teaching*

Jenis simulasi untuk latihan mengajar yang dilakukan oleh guru terhadap teman guru (teman sejawat) yang bertindak sebagai peserta didik sekaligus pengamat. Materi latihan biasanya keterampilan dasar mengajar yang dirasakan masih kurang oleh guru yang bersangkutan.

c. *Psikodrama*

Jenis simulasi yang berupa pemeranan dengan maksud agar yang bersangkutan memperoleh pemahaman (*insight*) secara lebih baik tentang dirinya sehingga mereka dapat menemukan konsep diri (*self concept*), menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang menimpa dirinya. *Psikodrama* dilakukan dengan maksud untuk terapi, (Sunaryo, 1989).

d. Bermain peran

Menurut Shafitel & Shafitel (1982), bermain peran sebagai cara pemecahan masalah yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mengambil keputusan secara terbuka dalam situasi dilematis. Pemeranan diakhiri ketika mencapai titik dilema dan pemeran bebas menganalisis apa yang terjadi melalui diskusi dengan melibatkan pengamat untuk mencari pemecahannya. Melalui bermain peran, peserta didik dihadapkan pada tingkah laku sehari-hari dengan harapan dapat mengeksplorasi situasinya, mereka bebas mengungkapkan ide-ide dan perasaannya untuk mengambil suatu keputusan. Dengan demikian, peserta didik belajar memutuskan masalah dalam bentuk tindakan setelah dipertimbangkan melalui diskusi kelompok. Apabila ternyata tindakannya salah, mereka dapat belajar dari kesalahannya (belajar dari pengalaman) untuk diperbaiki dikemudian hari

Pembelajaran dengan bermain peran menunjukkan terjadinya proses transaksional karena respon tingkah laku yang diperankan tidak dikendalikan oleh pemeran, tetapi merupakan ide dan saran yang tidak terduga sebagai wujud reaksi atas permasalahannya. Atau tingkah laku yang muncul dari pemeran tidak diskenario terlebih dulu, kecuali hanya diinformasikan tentang alur cerita yang akan diperankan dan karakteristik setiap peran. Apapun isi tingkah laku setiap peran adalah murni dari ungkapan gagasan dan perasaan pemeran yang muncul secara spontan dan disepakati oleh setiap pemeran. Selama mengambil kesepakatan ini peserta didik telah belajar bersama, saling menghargai pendapat, saling memberi dukungan dan saling mengetahui apa yang dirasakan. Dalam kondisi demikian menunjukkan bahwa peserta

didik merupakan sumber belajar, di mana ide-ide dan perasaan yang muncul untuk mereaksi permasalahan sebagai persepsi peserta didik (pemeran) yang menggambarkan suatu permasalahan kehidupan.

Bertolak dari uraian di atas, metode bermain peran menunjukkan keunggulannya, jika dibanding dengan metode lainnya karena menyediakan intisari kehidupan, yaitu pengambilan keputusan atas masalah yang dihadapi. Untuk pengamat dapat menilai ketepatan tingkah laku pemeran dengan permasalahan yang diperankan. Di samping itu mereka dapat membayangkan apa yang dirasakan oleh pemeran. Semua hasil pengamatan ini akan didiskusikan bersama pemeran.

Penggunaan bermain peran dimaksudkan untuk membantu peserta didik:

- 1) mempertimbangkan nilai-nilai sosial dan moral yang tercermin dalam tingkah laku kehidupan nyata dengan segala konsekuensinya melalui diskusi kelompok dan belajar dari pengalaman sehingga merasa yakin untuk menolak atau menerima nilai-nilai dalam kehidupannya;
- 2) menyadari adanya keragaman pendapat dengan penuh pengertian dan tenggang rasa;
- 3) menumbuhkan keberanian mengambil keputusan dalam menghadapi masalah dilematis, sekali pun dengan mempertimbangkan perasaan orang lain;
- 4) mengeksplorasi gagasan dan perasaannya untuk merespon setiap permasalahan kehidupan nyata;
- 5) menumbuh-kembangkan empati terhadap orang lain; dan
- 6) mempersiapkan diri untuk ikut bertanggung jawab dalam kehidupan masyarakat. Karena setiap orang mendapatkan identitas dalam masyarakat dan hanya dapat diusahakan melalui pengalaman rasa peduli terhadap masyarakat di mana mereka berada. Masyarakat memungkinkan bagi setiap orang melindungi keinginannya, seperti mendapatkan infor-

masi, keterlibatan pengambilan keputusan, membuat penilaian, berkomunikasi, bekerjasama, mempromosikan diri dan sebagainya.

Kelebihan pembelajaran dengan bermain peran, meliputi sebagai berikut:

- 1) Menimbulkan rasa senang sehingga peserta didik termotivasi untuk melibatkan diri
- 2) Menimbulkan imajinasi sehingga memungkinkan bagi peserta didik berpikir kritis untuk melihat jauh ke depan, misal bagaimana seharusnya menempatkan diri di antara sesama (sosialisasi), bagaimana mengatasi kemungkinan yang akan terjadi (antisipasi), bagaimana menciptakan sesuatu yang baru (kreasi), bagaimana mengurangi ketegangan atau kejenuhan (rekreasi) dan sebagainya
- 3) Sebagai wahana untuk melakukan percobaan nilai, norma, dan moral yang tercermin dalam tingkah laku sosial sehingga peserta didik lebih menghayatinya termasuk peran budaya secara keseluruhan dalam realitas kehidupan
- 4) Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dan perasaannya dalam menghadapi persoalan secara realistis
- 5) Memupuk solidaritas antarpeserta didik
- 6) Memungkinkan guru untuk memberikan layanan pendidikan kepada peserta didik yang berbeda kemampuannya dalam waktu yang sama.

Sedangkan kekurangannya, meliputi:

- 1) Adanya unsur permainan akan menyulitkan guru untuk menilai perilaku peserta didik antara yang sesungguhnya dengan yang dibuat-buat
- 2) Terkesan kurang efisien dalam pemanfaatan waktu
- 3) Memungkinkan bagi peserta didik yang tidak terlibat secara langsung untuk melepaskan perhatiannya
- 4) Interaksi antara guru dan peserta didik terkesan informal.

Pembelajaran dengan metode bermain peran dilaksanakan dengan prosedur, sebagai berikut:

- 1) Menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai
- 2) Menginformasikan permasalahan dan alur cerita yang akan diperankan termasuk karakteristiknya
- 3) Pemilihan pemeran dan penghamat
- 4) Pemanasan dan penataan latar
- 5) Pemeranan
- 6) Diskusi dan penilaian
- 7) Jika dipandang perlu dilakukan pemeranan ulang (pemeranan secara mendalam) tentang peran-peran yang telah direvisi
- 8) Saling berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan.

Menurut Jacob Moreno dalam Joyce dan Weil (1992), metode bermain peran sebagaimana diuraikan di atas untuk kepentingan psikoterapi disebut psikodrama, sedangkan untuk mengatasi problem sosial dinamakan sosiodrama.

Dengan demikian antara sosiodrama dengan bermain peran banyak kesamaannya, hanya bedanya untuk sosiodrama terletak dalam pelaksanaannya, yaitu:

- 1) Bermain peran tanpa skenario, sedangkan sosiodrama menggunakan skenario yang dipersiapkan dengan matang
- 2) Pemeran dalam bermain peran dilakukan secara spontan, sedangkan dalam sosiodrama setiap pemeran dipilih dan dilatih sesuai skenario
- 3) Ketika pemeranan, pemeran dalam bermain peran tidak perlu memakai kostum, sedangkan dalam sosiodrama setiap pemeran memakai kostum yang dirancang secara khusus menyerupai aslinya
- 4) Latar dalam bermain peran tidak dipersiapkan secara khusus, sedangkan dalam sosiodrama dirancang secara khusus disesuaikan dengan situasi permasalahannya

- 5) Jika dipandang perlu setiap peran dalam bermain peran dapat diulang dan diakhiri dengan diskusi serta berbagi pengalaman, sedangkan dalam sosiodrama tidak perlu adanya pengulangan peran dan tidak diakhiri dengan diskusi, hanya berbagi pengalaman jika dipandang perlu.

G. Kriteria Pemilihan Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran

Ketepatan dalam penggunaan pendekatan, strategi, dan metode selama kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menentukan terciptanya kondisi yang kondusif dan menyenangkan sehingga memberikan peluang bagi peserta didik memperoleh kemudahan untuk mempelajari bahan pengetahuan yang disajikan. Melalui kondisi ini berbagai macam bentuk interaksi yang terbangun akan dapat memperlancar proses peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuannya (*kompetensi - competency*), yaitu spiritual, mental: intelektual, emosional, sosial, dan fisik (indera). Agar terwujud kondisi pembelajaran yang kondusif, maka ada beberapa kriteria dalam menentukan pilihan terhadap pendekatan, strategi, dan metode yang akan digunakan, yaitu:

1. Kompetensi yang ingin dicapai melalui pembelajaran

Kompetensi merupakan hasil belajar atau sasaran akhir, keluaran (*output*) yang sengaja diupayakan keterwujudannya melalui pembelajaran. Ditinjau dari aspek perilaku (*behavior*) dan/atau penampilan (*performance*), suatu kompetensi meliputi pengetahuan, sikap, dan nilai serta keterampilan. Atau keterampilan intelektual, posisi diri, dan partisipasi (*Center for Civics Education – CCE* dalam Abdul Gafur, 2002).

Semua kompetensi itu perlu perumusan secara jelas, singkat dan spesifik sehingga dapat dilaksanakan dan diukur tingkat ketercapaiannya setelah pembelajaran usai sekaligus menjadikan orientasi dalam pemilihan pendekatan, strategi dan metode sesuai.

2. Bahan pengetahuan yang akan disajikan melalui pembelajaran

Bahan pengetahuan jenisnya berbeda-beda sesuai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, tetapi semua jenis bahan pengetahuan mempunyai sifat-sifat yang sama, yaitu dikategorikan ke dalam fakta, konsep, generalisasi/kaidah/prinsip, hukum/dalil/teori, keterampilan, dan proses/prosedur.

Bahan ini sebagai sarana pembentukan kompetensi atau kemampuan peserta didik yang akan dicapai melalui proses pembelajaran.

Untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari bahan tersebut, guru sebelum menyajikan terlebih dulu perlu melakukan analisis terhadap sifat-sifat bahan sebagai isi kompetensi yang dicapai. Dengan memahami sifat-sifat bahan, guru akan dapat merancang pembelajaran khususnya dalam memilih pendekatan, strategi, dan metode sehingga berdampak memudahkan peserta didik dalam mewujudkan ketercapaian kompetensi.

- a. *Fakta*, yaitu sifat bahan pengetahuan yang berbentuk fenomena, peristiwa, benda, lambang, kata-kata, istilah, pernyataan dan sebagainya.

Misal Indonesia merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945, ibukota Negara RI adalah Jakarta dan sebagainya.

Bahan yang demikian itu bersumber dari pengalaman yang tertangkap oleh pancaindera dan hanya dapat dipelajari dengan jalan menghafal.

- b. *Konsep*, yaitu sifat bahan yang menggambarkan (*abstraksi*) serangkaian rangsangan (*stimulus*) atau sekelompok fakta dengan ciri-ciri yang sama dan saling berhubungan secara fungsional. Bahan ini bersumber dari rasio dan pengalaman. Untuk mempelajari bahan yang bersifat konsep dibutuhkan pemahaman atau penguasaan terhadap unsur-unsurnya. Menurut Jerome Bruner (dalam Joyce & Weil, 1992) suatu konsep memiliki unsur-unsur yaitu label, contoh positif dan negatif, atribut, nilai atribut, dan definisi.

Label/nama, suatu istilah yang digunakan untuk menyebut bahan yang dikategorikan konsep, baik benda, fenomena, makhluk hidup, pengalaman dan sebagainya. Misal manusia, tumbuh-tumbuhan, binatang, negara, pemerintahan, emigrasi, penduduk, warganegara, rakyat dan sebagainya.

Contoh/eksemplar, bentuk nyata dari suatu konsep. Misal pemerintahan demokrasi, keindahan alam Indonesia dan sebagainya (contoh positif). Sedangkan keindahan alam di Kalimantan Utara bukanlah contoh dari keindahan alam Indonesia (contoh negatif).

Atribut, ciri-ciri khusus yang menggambarkan sosok utuh suatu konsep. Misal pemerintahan demokrasi ciri-cirinya, antara lain adanya pengakuan terhadap hak asasi manusia.

Nilai atribut, menunjukkan kualitas dari setiap atribut. Misal nilai dari pengakuan terhadap hak asasi manusia, antara lain setiap orang akan merasa aman dan bebas untuk berusaha mengekspresikan kemampuannya dalam berbagai aspek kehidupan dan penghidupan dan sebagainya.

Definisi, pengertian atau batasan secara singkat yang menggambarkan ciri-ciri dari suatu konsep. Misal demokrasi adalah suatu bentuk pemerintahan yang memberikan jaminan perlindungan hukum kepada warganya untuk mengekspresikan kemampuan pada berbagai aspek kehidupan secara bebas dan bertanggung jawab sebagai wujud partisipasinya dalam praktik penyelenggaraan negara.

- c. *Prinsip/kaidah/generalisasi*, sifat bahan yang menggambarkan hubungan antar konsep secara fungsional. Atau suatu pernyataan yang mengandung kebenaran secara mendasar dan berlaku umum.

Menurut Snelbecker (1974) prinsip merupakan suatu pernyataan tentang hubungan-hubungan yang dapat dikatakan mempunyai dasar empiris, tetapi belum dapat disebut sebagai suatu hukum karena belum dapat dianggap mendasar atau belum cukup mantap. Contoh: prinsip belajar antara lain perbedaan individu, suatu proses, mengalami/menghayati sesuatu yang faktual, latihan, dan penguatan; prinsip mengajar antara lain memperhatikan kemampuan individu peserta didik, mendasarkan pada pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik, pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari harus bersifat praktis, memperhatikan kesiapan peserta didik. Contoh lainnya: Demokrasi Pancasila, Pemilu secara LUBER, reformasi.

Bahan yang bersifat prinsip ini bersumber dari pengolahan rasio dan pengalaman. Penguasaan dengan baik terhadap bahan ini akan melandasi keterwujudan suatu tindakan yang diharapkan dan selalu berada dalam kontrol serta tanggung jawab pelakunya. Untuk itu cara mempelajarinya lebih baik melalui demonstrasi atau praktik dan dibutuhkan pemahaman atau penguasaan secara lebih mendalam terhadap konsep pembentuknya. Dengan penguasaan suatu prinsip akan diperoleh sifat-sifat bahan yang banyak ragamnya melalui penarikan kesimpulan secara rasional.

Suatu bahan yang bersifat prinsip, apabila konsep-konsep di dalamnya yang berhubungan secara fungsional telah teruji kebenarannya maka terbentuklah suatu hukum, dalil, atau teori.

- d. *Keterampilan*, sifat bahan yang menggambarkan pola kegiatan bertujuan. Keterampilan dibedakan antara keterampilan fisik/psikomotor dan keterampilan nonfisik/intelektual. *Keterampilan fisik* seperti mengukur jarak, gerak jalan, menolong orang sakit dan sebagainya. *Keterampilan intelektual* seperti memecahkan masalah, pengambilan/membuat keputusan, musyawarah dan sebagainya. Untuk mempelajari bahan yang bersifat keterampilan ini akan lebih baik melalui penugasan dan latihan. Kemudian dalam mempelajarinya dibutuhkan penguasaan atau koordinasi informasi atas sifat-sifat bahan mulai dari fakta, konsep dan prinsip, serta teori.
- e. *Prosedur*, sifat bahan yang menggambarkan proses terjadinya sesuatu. Misal proses terjadinya pengambilan keputusan dalam sidang DPR/MPR, pemilihan Presiden dan Wakil Presiden, sidang pengadilan perkara pidana dan sebagainya. Bahan ini bersumber dari pengalaman dan cara mempelajarinya melalui praktikum di laboratorium, studi lapangan, simulasi, demonstrasi dan sebagainya.

3. Karakteristik peserta didik

Peserta didik sebagai sasaran bentukan memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Hal ini perlu mendapatkan perhatian dalam pemilihan pendekatan, strategi, dan metode sehingga upaya intervensi

selama pembelajaran diharapkan dapat membuahkan hasil yang berkualitas. Atau dengan perkataan lain bahwa bahan pengetahuan sebagai wahana pembentukannya dapat disajikan dengan baik dalam rangka mewujudkan ketercapaian kompetensi.

Adapun karakteristik peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian dalam pemilihan metode, antara lain:

a. Kecerdasan atau tingkat intelegensi (*intelligence*)

Secara umum diasumsikan bahwa peserta didik dalam memori kecerdasannya atau kerangka berpikir untuk kepentingan jangka panjang (*long term memory*) telah tersimpan berbagai macam bentuk informasi secara verbal, baik yang bersifat fakta, konsep, generalisasi, bahkan mungkin hukum/ teori. Dengan demikian bahan pengetahuan kewarganegaraan yang akan disajikan bukan merupakan hal yang baru sama sekali, melainkan lebih berfungsi sebagai pemantapan, perluasan dan pendalaman dalam rangka menjadikan mereka anak-anak yang cerdas. Hal ini menjadikan pertimbangan dalam pemilihan metode, yaitu metode-metode yang dapat membimbing mereka dalam mengembangkan keterampilan berpikir rasional/logis, kritis, kreatif, inovatif, dan produktif.

b. Kemampuan berimajinasi

Imajinasi, khayalan merupakan awal dari kenyataan, apalagi dengan menggunakan data. Bisa jadi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan dan penghidupan yang dapat kita nikmati sampai sekarang ini merupakan buah khayalan. Melalui imajinasi seseorang akan dapat beradaptasi, bersosialisasi, rekreasi, dan antisipasi terhadap berbagai kemungkinan yang akan terjadi.

c. Kemampuan berbahasa

Kemampuan berbahasa turut mewarnai perkembangan kecerdasan seseorang. Bahan Kewarganegaraan banyak tersaji lewat media bahasa tulis ataupun lisan yang pemahamannya mempersyaratkan kemampuan berbahasa yang dimiliki peserta didik.

d. Gaya belajar

Secara umum gaya belajar peserta didik dikategorikan ke dalam *auditif*, *visual* dan campuran. Untuk menciptakan kondisi yang menunjang keterlaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien, dalam memilih metode, gaya belajar peserta didik perlu dipertimbangkan.

e. Fisik (indera)

Indera merupakan pintu gerbang pengetahuan, demikian penegasan Maria Montessori, seorang ahli pendidikan Italia. Ahli lain menyatakan bahwa secara persentase keberhasilan belajar seseorang atas kontribusi inderanya, yaitu penglihatan 83%, pendengaran 11%, penciuman 3,5%, perabaan 1,5%, dan perasa 1%. Hal ini menjadikan bahan pertimbangan dalam pemilihan metode sehingga pembelajaran dapat membuahkan hasil se-optimal mungkin.

H. Penyusunan Model Rancangan Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Penyusunan model rancangan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran dapat dilakukan secara makro maupun mikro dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), khususnya komponen pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Secara makro, RPP dapat disusun untuk keperluan pembelajaran dalam satuan waktu satu semester atau satu tahun pelajaran berdasarkan materi dalam silabus mata pelajaran. Sedangkan secara mikro, RPP dapat disusun untuk keperluan pembelajaran dalam satuan waktu tatap muka tentang materi yang akan disajikan berdasarkan silabus mata pelajaran.

Adapun format RPP bentuknya dapat disesuaikan dengan kesepakatan yang berlaku di setiap daerah. Sedangkan untuk keperluan pembelajaran dalam diklat, sebagai salah satu alternatif digunakan format yang divisualisasikan berikut ini.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran :

Topik : (diisi sesuai topik yang akan disajikan berdasarkan silabus, jika ada)

Kelas/Semester :

Sekolah :

Waktu :(..... Pertemuan)

A. Kompetensi

.....
(Diisi sesuai rumusan kompetensi yang terdapat dalam silabus).

B. Materi

.....
(Diisi materi yang akan disajikan berdasarkan silabus).

C. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan :

(diisi sesuai pendekatan yang akan digunakan dalam penyajian materi)

Strategi :

(Diisi sesuai strategi yang akan digunakan dalam penyajian materi)

Metode :

(Diisi sesuai metode yang akan digunakan dalam penyajian materi)

Skenario Pembelajaran:

(Diisi kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam strategi yang akan digunakan dalam penyajian materi).

D. Sumber Belajar, Media

Sumber belajar :

(Diisi sumber belajar yang akan digunakan sebagai acuan materi yang akan disajikan, antara lain berupa bahan referensi yang relevan)

Media :

(Diisi media yang akan digunakan untuk membantu dalam penyajian materi)

E. Penilaian Autentik

(Diisi instrumen penilaian proses dan hasil pembelajaran yang akan digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian kompetensi).

..... 2006

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran,

Kepala

(_____)

NIP

(_____)

NIP

Catatan:

.....

BAB III

KESIMPULAN

1. Pendekatan pembelajaran merupakan cara memandang kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan bagi guru untuk pengelolaannya dan bagi peserta didik agar memperoleh kemudahan belajar. Untuk melaksanakan suatu pendekatan digunakan strategi atau metode tertentu.
2. Pendekatan pembelajaran dibedakan antara pendekatan berdasarkan proses dengan pendekatan berdasarkan materi

Pendekatan berdasarkan proses meliputi pendekatan yang berorientasi kepada guru/lembaga pendidikan, penyajian bahan ajar yang hampir semua kegiatannya dikendalikan oleh guru dan staf lembaga pendidikan (sekolah) sementara peserta didik terkesan pasif. Dan pendekatan yang berorientasi kepada peserta didik, penyajian bahan ajar yang lebih menonjolkan peran serta peserta didik selama proses pembelajaran, sementara guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing, dan pemimpin.

Pendekatan pembelajaran ditinjau dari segi materi meliputi pendekatan kontekstual, penyajian bahan ajar yang dikontekskan pada situasi kehidupan di sekitar peserta didik. Dan pendekatan tematik, penyajian bahan ajar dalam bentuk topik-topik dan tema.

3. Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah kegiatan (*syntax*) atau prosedur yang digunakan dalam penyajian bahan ajar untuk mencapai tujuan, kompetensi yang diharapkan. Suatu strategi digunakan untuk melaksanakan metode-metode pembelajaran terpilih.
4. Metode pembelajaran merupakan cara yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari/membahas bahan ajar yang disampaikan oleh guru sebagai sarana mewujudkan ketercapaian kompetensi.
5. Teknik merupakan keragaman dalam mengaplikasikan suatu metode sesuai dengan latar (*setting*) tertentu, seperti kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah serta kemampuan dan kesiapan peserta didik.

5. Taktik pengertiannya sama dengan teknik. Istilah taktik digunakan apabila istilah teknik digunakan untuk menyebut atau menggantikan istilah metode.

6. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Ciri-ciri pendekatan yang berorientasi pada peserta didik, antara lain: a) kegiatan belajar yang beragam; b) peserta didik berpartisipasi aktif secara individu ataupun kelompok; c) peserta didik memperoleh pengalaman belajar untuk menumbuhkan-kembangkan potensinya; d) interaksi multi-arah dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar, metode, media, dan strategi pembelajaran; dan e) guru lebih berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pemimpin.

Ciri-ciri strategi yang menekankan peran serta peserta didik dalam pembelajaran, antara lain: a) menggunakan multi sumber belajar, metode dan media pembelajaran; b) kegiatan belajar atau pengalaman belajar beragam; c) peserta didik belajar bekerja sama dan saling tukar-menukar pengalaman, pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dalam bersikap; d) kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan-kembangkan kemampuan berpikir secara kritis, kreatif, inovatif, dan produktif dalam diri peserta didik; e) kegiatan pembelajaran memotivasi peserta didik untuk terus belajar; f) tersedia berbagai macam fasilitas belajar untuk melakukan kegiatan praktik dan/atau latihan; dan g) peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdialog dengan dirinya sendiri dan lingkungan sekitar (fisik dan sosial) secara bebas.

Ciri-ciri metode yang memudahkan peserta didik dalam belajar, antara lain: a) menciptakan kondisi yang kondusif selama proses pembelajaran; b) memudahkan peserta didik dalam mempelajari bahan ajar; c) memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; d) memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dalam menumbuhkan-kembangkan potensinya secara seimbang; e) peserta didik memperoleh kesempatan untuk melakukan

refleksi secara bebas terhadap pengalaman belajar yang diperoleh ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar (fisik dan sosial); dan f) dapat mempengaruhi tumbuh-kembangnya kepribadian peserta didik, utamanya sikap terbuka, demokratis, disiplin, tanggung-jawab dan toleran serta komitmen terhadap nilai-nilai sosio-budaya bangsanya.

11. Kedudukan pendekatan memberikan orientasi terhadap pengelolaan kegiatan pembelajaran dalam berbagai tahapan (tahap demi tahap) yang mencerminkan cara bagaimana peserta didik hendak mempelajari bahan ajar yang akan disajikan secara efektif, efisien, dan seoptimal mungkin.
12. Kedudukan metode dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun kondisi yang memudahkan peserta didik dalam belajar sehingga dapat mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan secara efektif, efisien, dan seoptimal mungkin.
13. Kedudukan strategi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengemas atau menata keterlaksanaan berbagai macam metode dan media yang terpilih serta mengorganisasikan bahan ajar dari berbagai sumber dan peserta didik yang belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif, efisien, dan seoptimal mungkin.
14. Fungsi pendekatan dalam kegiatan pembelajaran untuk menjadi acuan pengorganisasian bahan ajar yang akan dipelajari oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
15. Fungsi metode dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam mempelajari bahan ajar.
16. Fungsi strategi dalam kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan keterlaksanaan berbagai metode terpilih guna menyajikan bahan ajar dengan menggunakan media yang relevan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam diri peserta didik.
17. Strategi pencapaian konsep merupakan prosedur pembelajaran untuk melatih peserta didik membangun sekaligus mengembangkan konsep sendiri dalam kerangka berpikirnya berdasarkan realita yang dialami dan/atau ciri-ciri suatu

peristiwa. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengkonstruksi konsep sendiri atas dasar fenomena, fakta, realitas yang sedang dipelajari.

18. Strategi *cooperative learning* merupakan prosedur pembelajaran bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Peserta didik dilatih keterampilan hidup bermasyarakat dengan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas.
19. Strategi pemecahan masalah merupakan prosedur pembelajaran dalam bentuk permasalahan yang nyata/autentik dan bermakna agar memudahkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Peserta didik secara sadar dibimbing bagaimana seharusnya mempertanggungjawabkan suatu keputusan yang telah diambil dalam menyelesaikan suatu problem.
20. Strategi analisis nilai merupakan prosedur penyajian bahan ajar yang bertolak dan berorientasi pada proses pengkajian nilai yang terkait dengan objek atau kualitas objek. Peserta didik dilatih untuk mengkaji secara kritis nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari.
21. Strategi analisis sosial merupakan prosedur penyajian bahan ajar secara induktif yang berorientasi pada cara kerja keilmuan dengan pola masalah/kasus, hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data serta penarikan kesimpulan sebagai penguji jawaban sementara (hipotesis).
22. Strategi portofolio merupakan prosedur pembelajaran dalam bentuk praktik belajar dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami teori melalui praktik belajar-empirik, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, memberanikan diri berperan serta dalam berbagai kegiatan, mengembangkan citra diri dan rasa percaya diri yang positif dalam menggunakan hak-hak serta tanggung-jawabnya, mempelajari bagaimana cara memonitor dan mempengaruhi kebijakan publik dan proses pembuatannya. Peserta didik dilatih bagaimana berpartisipasi dalam rangka memecahkan problem kehidupan dengan cara kerja keilmuan.
23. Metode ceramah merupakan cara penyajian bahan ajar dengan lisan (*verbal*) sehingga menuntut peserta didik (*audience*) memiliki keterampilan mendengarkan dengan baik.

24. Metode tanya-jawab merupakan cara penyajian bahan ajar dalam bentuk pertanyaan dan jawaban, baik oleh guru maupun peserta didik. Dalam implementasinya memiliki ciri adanya pertanyaan, respons, dan reaksi. Pertanyaan ditandai dengan kata-kata atau kalimat yang digunakan untuk memperoleh respon verbal. Respon sebagai pemenuhan atas pertanyaan. Reaksi menunjuk pada perubahan dan penilaian terhadap pertanyaan dan respon.
25. Metode diskusi merupakan cara penyajian bahan ajar dengan tukar-menukar pendapat untuk mencari pemecahan permasalahan tentang suatu topik tertentu. Dalam implementasinya memproporsikan peran guru sebagai pengatur, pengarah, dan pengontrol jalannya pembelajaran.
26. Metode pemberian tugas (PR) merupakan cara penyajian bahan ajar dengan menugaskan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan di luar jam pelajaran tatap muka.
27. Metode demonstrasi merupakan cara penyajian bahan ajar melalui tindakan/peragaan yang diperjelas dengan ilustrasi, serta pernyataan secara oral (lisan) dan visual (pandang).
28. Metode kerja kelompok merupakan cara penyajian bahan ajar yang menitikberatkan interaksi antar anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar secara bersama-sama.
29. Metode karyawisata merupakan cara penyajian bahan ajar dengan membawa peserta didik untuk mengunjungi objek di luar sekolah karena objek yang akan dipelajari tidak memungkinkan untuk di bawa ke dalam kelas, misal terlalu besar dan berat, berbahaya, akan berubah bentuk bila berpindah tempat, objek tersebut memang tidak dapat dipindahkan dan sebagainya.
30. Metode simulasi merupakan cara penyajian bahan ajar dengan peniruan dalam bentuk mencobakan, memperagakan, memeransertakan, memperbincangkan, dan memainkan sehingga memungkinkan peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan. Metode simulasi mencakup bermain peran, sosiodrama, psikodrama, *peer teaching*, *micro teaching*, dan permainan.

31. Kriteria pemilihan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran, antara lain:

- a. Kompetensi yang akan dicapai
- b. Karakteristik peserta didik, antara lain kecerdasan, kemampuan berbahasa, gaya belajar, dan kondisi fisik (indera)
- c. Sifat bahan ajar yang meliputi, fakta, konsep, generalisasi/kaidah/prinsip, hukum/teori, prosedur, dan keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M., dkk. 1989. *Panduan Kegiatan Diskusi Dalam Proses Belajar Mengajar*. Malang: Proyek P3TK IKIP Malang.
- Azwar, Saifuddin. 1997. *Sikap Manusia: Teori Dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bagian Proyek PKn dan BP. 2003. *Pedoman Penataan Kembali dan Peningkatan Kualitas Kgiatan Intrakurikuler dan Ekstrakurikuler PPKn Sekolah Menengah*. Jakarta: Bagian Proyek PKn dan BP Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Budimansyah, Dasim. 2003. *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio*. Bandung: Ganesindo.
- Canei, Robert, et. al. 1986. *Teacher Tactics*. Ohio: Instructional Materials Laboratory The Ohio State University.
- Cooper, James M., Ed. 1977. *Classroom Taching Skills: A Worbook*. Toronto: D.C. Heat and Company.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Davies, Ivor K. 1981. *Instructional Technique*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- _____. 1986. *Pengelolaan Belajar*, penerjemah Sudarsono Sudirdjo, Lily Rompas, Koyo Kartasurya. Jakarta: Rajawali.
- Direktorat PLP. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis sekolah: Buku 5 Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Direktorat PLP Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Direktorat PLP. 2003. *Pendekatan Kontekstual – Cotextual Teaching and Learning - CTL*. Jakarta: Direktorat PLP Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Gafur, Abdul. 2001. *Perencanaan Pembelajaran PPKn Berbasis Kompetrensi: Bahan Pelatihan Terintegrasi Guru PPKn SLTP*. Jakarta: Direktorat SLTP.
- Gagne, Robert M. 1989. *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*, penerjemah Munandir. Jakarta: PAU-UT.
- Gredler, Margaret E. Bell. 1994. *Belajar dan Membelajarkan*, penerjemah Munandir. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Pinich, Robert, et. al. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning 5th edition*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Pyman, Ronald T. 1974. *Ways of Teaching 2nd edition*. New York: J.B. Lippincott Company.
- Rahim, H. Muslimin dan Mohamad Nur. 2000. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahim, H. Muslimin, dkk. 2000. *Pengajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Racob, Evelyn. 1999. *Cooperative Learning In Context: an Educational Innovation in Everyday Classrooms*. Albany: State University of New York Press.
- Racobs, George M.; Gan Siowek Lee dan Jesica Ball. 1996. *Learning Cooperative Learning Via Cooperative Learning: A Sourcebook of Lesson Plans for Teacher on Cooperative Learning*. Singapore: Seamo Regional Language Centre.
- Roni, T. Raka. 1991. *Strategi Belajar Mengajar : Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Royce, Bruce R.; Marsha Weil. 1992. *Models of Teaching*. Massachusetts: A Division of Simon & Schuster, Inc.
- Kemp, Jerrold E. 1994. *Proses Perancangan Pengajaran: The Instructional Design Process*, Penerjemah: Asril Marjohan. Bandung: ITB.
- Kock, Heinz. 1981. *Saya Guru Yang Baik*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Moedjiono, Ed. 1985. *Kapita Selekta Metode-Metode Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Moelyono, Tj. 1981. *Proses Pengambilan Keputusan*. Bogor: Proyek Pembinaan SGO Depdikbud.
- Nur, Mohamad dan Prima Retno Wikandari. 2000. *Pengajaran Berpusat Kepada Peserta didik Dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhadi; Burhan Yasin dan Agus Gerrad Senduk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual Dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Percival, Fred dan Henry Ellington. 19984. *Teknologi Pendidikan*, alih bahasa Sudjarwo S. Jakarta: Erlangga.

- PPPG IPS dan PMP. 2002. *Pendekatan dan Metode Pembelajaran: Bahan Penataran Instruktur Guru IPS dan PPKn*. Malang : PPPG IPS dan PMP.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Kewarganegaraan (Citizenship) Untuk Kelas X – XII*.
- Reigeluth, Charles M. 1983. *Instructional-Design Theories and Models : An Overview of Their Current Status*. London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Rianto, M. 2002. *Pendekatan dan Metode Pembelajaran*. Malang: PPPG IPS dan PMP Malang
- Romiszowski, A.J. 1981. *Designing Instructional System: Decision Making in Course Planning and Curriculum Design*. New York: Nichols Publishing Company.
- Semiawan, Coony. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: PT Grasindo.
- Snelbecker, Glen E. 1974. *Learning Theory, Instructional Theory, and Psychoeducational Design*. New York : McGraw-Hill.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- _____ . 1992. *Proses Belajar Mengajar CBSA*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Atwi. 1996. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-UT
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, Uddin S. 1998. *Strategi Penyempurnaan Kurikulum Dan Pembelajaran PPKn : Makalah Diskusi Prospek Pendidikan Masa Depan*. Jakarta : Depdikbud.
- Winkel, W.S. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Zamroni. 2001. *Pendidikan Untuk Demokrasi: Tantangan Menuju Civil Society*. Yogyakarta: BIGRAF Publishing.