

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN BERNUANSA DEEP DIALOGUE AND CRITICAL THINKING (DD/CT)

Bahan Ajar
Diklat Pembelajaran Aktif

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENINGKATAN MUTU PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENATARAN GURU IPS DAN PMP MALANG
2006

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN BERNUANSA DEEP DIALOGUE AND CRITICAL THINKING (DD/CT)

Bahan Ajar
Diklat Pembelajaran Aktif

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENINGKATAN MUTU PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENATARAN GURU IPS DAN PMP MALANG
2006

STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN BERNUANSA DEEP DIALOGUE AND CRITICAL THINKING (DD/CT)

PENYUSUN :

Dra. Widarwati, M.S.Ed.
(PPPG IPS dan PMP Malang)

PEMBAHAS :

Hj. Karliati, S.Pd.
(SDN 1 Salomon)

Dr. Imanuel Hitipeuw, M.A.
(Universitas Negeri Malang)

Nugroho Susanto, S.E.
(PPPG IPS dan PMP Malang)

Widijanto Judono, S.Sos.
(PPPG IPS dan PMP Malang)

PENYUNTING :

Drs. Suparman Adi Winoto, SH., 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 kepen-didikan 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, per-baikkan, dan proses produksi sesuai kebutuhan.

PPPQ 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 kekurang- an, untuk itu lembaga sangat berharap atas saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan bahan ajar diklat dimaksud. Semoga bahan ajar ini dapat ber- manfaat bagi para pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Malang, Desember 2006

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



★ Drs. Suparman Adi Winoto, SH., M.Hum.
NIP. 130819414

KATA P
DAFTAR
BAB I

BAB II

BAB III K
DAFTAR
LAMPIRA

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 KAJIAN MATERI	5
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam KTSP	5
B. Konsep Strategi dan Metode Bernuansa DD/CT	9
1. Kilas Balik tentang DD/CT	9
2. Strategi dan Metode Pembelajaran	18
3. Stategi Pembelajaran di Sekolah	22
4. Macam-Macam Strategi Pembelajaran Bernuansa DD/CT	24
C. Contoh Aplikasi	45
BAB III KESIMPULAN	68
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fungsi pendidikan ditinjau dari Sistem Pendidikan Nasional ada tiga yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, mempersiapkan tenaga kerja terampil dan ahli serta mengembangkan penguasaan teknologi. Sejalan dengan hal itu, *output* pendidikan idealnya dapat mewujudkan kompetensi umum yang diperlukan oleh dunia kerja seperti: kompetensi mengumpulkan/menganalisis dan menyusun informasi, merencanakan dan mengorganisasikan kegiatan, bekerja sama dengan orang lain dalam tim kerja, menggunakan teknik dan logika matematika, memecahkan masalah, dan memanfaatkan teknologi.

Trend atau kecenderungan dalam dunia pendidikan abad sekarang berorientasi pada pengembangan potensi manusia dan bukan memusatkan pada kemampuan teknikal dalam melakukan eksplorasi dan eksploitasi alam. Artinya, guru diharapkan mampu mengoptimalkan potensi pikiran (*mind*) dan otak (*brain*) siswanya untuk meraih prestasi peradaban secara cepat dan efektif karena jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu maka dia akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak terduga (Siberman, Mel. 2002:XIII).

Dampak perkembangan/kemajuan semua bidang tersebut termasuk sumber daya manusia di mana semua peristiwa baik dalam kehidupan sosial, ekonomi, politik, kebudayaan dunia dapat disaksikan secara bersama-sama karena ketersediaan fasilitas telekomunikasi global. Distribusi informasi yang mudah dan lancar seperti yang dijelaskan di atas seakan telah mengubah dunia menjadi ruangan mahabesar yang transparan dan tanpa batas (*borderless world*) yang tidak mengindahkan batas fisik antarnegara. Kemajuan dimaksud juga untuk memperluas cakrawala atau wawasan manusia jauh melampaui batas lokasi suatu negara atau wilayah. Peristiwa yang terjadi di suatu wilayah manapun di belahan dunia dapat segera diketahui oleh masyarakat dunia.

Oleh karena itu, sebagai masyarakat modern harus tanggap pada semua perubahan yang ada yang terjadi dalam dunia nyata. Untuk itu pulalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diluncurkan oleh Pemerintah. Perbaikan mutu pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum sebelumnya memang selalu diperlukan. Di samping itu, dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, diperlukan Diklat Belajar Aktif di mana kegiatannya mengakses pola pembelajaran terkini yang disyaratkan oleh KTSP dengan mengondisikan peserta untuk aktif berdialog, berpikir kritis, bersimpati, dan berempati. *Pembelajaran aktif* adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan yang berpusat pada siswa selama proses pembelajaran. Mereka terlibat langsung, baik dalam membangun pemahamannya sendiri maupun dalam menemukan konsep/ilmu yang dibelajarkan oleh guru melalui kegiatan yang merujuk metode tertentu.

Berkenaan dengan hal itu, Pemerintah telah berusaha memperbaiki mutu pendidikan melalui berbagai macam cara seperti berbagai pelatihan peningkatan mutu guru, rintisan kegiatan manajemen peningkatan mutu berbasis sekolah dan penyempurnaan kurikulum lama yaitu kurikulum 1994 menjadi kurikulum 2004 yang berbasis kompetensi dan disempurkan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP 2006. Penyempurnaan kurikulum dilakukan untuk merespon tuntutan globalisasi di segala bidang dan demokratisasi dalam dunia pendidikan. Dalam kurikulum baru tersebut, kemampuan atau kompetensi setiap siswa digali dan dikembangkan, sehingga lulusan pendidikan diharapkan memiliki kemampuan dan keunggulan kompetensi sesuai dengan standar yang sudah ditentukan. Peran guru tidak lagi sebagai *satu-satunya sumber informasi*, tetapi sebagai fasilitator, inisiator kegiatan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif untuk menggali potensi dimaksud. Untuk itu, diperlukan *strategi ataupun metode pembelajaran tertentu* yang dapat mewartakan kompetensi tiap-tiap siswa.

B. Tujuan

Tujuan penulisan buku ini adalah untuk memenuhi kebutuhan materi Diklat Belajar Aktif di Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang guna membekali para peserta penataran dalam meningkatkan wawasan maupun mutu khususnya Guru IPS SD. Mereka semua dipandang perlu mendapatkan pembinaan dan pelatihan bukan saja untuk mengantisipasi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*IPTEK*), tetapi juga untuk pemerataan tingkat kemampuan profesionalnya karena guru dipandang sangat berperan sebagai pembaharu pada unit paling depan dan sangat strategis.

Hal lain yang mendasarinya adalah bahwa kondisi latar belakang pendidikan dan pengalaman para guru sangat bervariasi, sehingga *performance*/kinerja serta kualitas kerjanya sungguh beragam. Kualifikasi latar belakang pendidikan terdapat rentang yang jauh mulai dari D-2, Sarjana Muda sampai dengan S-1 dan S-2, bahkan S-3 baik yang berasal dari pendidikan guru ataupun bukan pendidikan guru. Pengalaman pekerja dirasakan adanya perbedaan antara junior dan senior, baik di tempat terpencil maupun tidak terpencil, juga berpengalaman luar negeri atau belum (Depdikbud:1997).

Buku tentang Strategi dan metode pembelajaran bernuansa *DD/CT* diperlukan untuk (1) menghadirkan pola pembelajaran terkini yang dikehendaki KTSP; (2) mewarnai proses demokratisasi dalam pembelajaran di sekolah; (3) sebagai acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang mengakses pilar pendidikan *UNESCO* seperti *learning to know, learning to do, learning to be, serta learning how to live together*, untuk kemudian diterapkan di daerah masing-masing sesuai dengan kondisi dan lingkungan sekolahnya.

C. Ruang Lingkup

Kajian berikut diharapkan dapat mengimplementasikan silabus kegiatan diklat meliputi:

1. hakikat belajar dan pembelajaran dalam KTSP;
2. konsep, strategi, dan metode bernuansa *DD/CT*;

2. konsep pendekatan pembelajaran di Sekolah Dasar;
3. strategi pembelajaran bernuansa *DD/CT*;
4. strategi pembelajaran bernuansa *DD/CT* pada jenjang sekolah dasar;
5. contoh/aplikasi strategi da metode bernuansa *DD/CT*.

BAB II

KAJIAN MATERI

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam KTSP

Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut adanya penggunaan *strategi* pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya. Strategi tersebut tertuang dalam metode secara variatif sehingga perubahan yang tampak pada siswa sebagai akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya. Setidaknya, apa yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hal itu dapat dilihat pada Penjelasan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan halaman 2 dijelaskan tentang *pergeseran paradigma* proses pendidikan, yaitu dari paradigma *pengajaran* ke paradigma *pembelajaran*. Paradigma pengajaran lebih menitikberatkan peran *pendidik/guru* dalam *mentransformasikan pengetahuan* kepada *peserta didik*, sedangkan *pembelajaran* lebih menitikberatkan *peran aktif* kepada *peserta didik* dalam *mengembangkan potensi dan kreativitas serta bakat yang dimiliki* dalam proses pembelajaran untuk membentuk diri pribadinya.

Perubahan paradigma seperti yang dijelaskan di atas tentunya juga memberikan dampak pada hakikat belajar dan pembelajaran, di mana perubahan wawasan tentang hakikat belajar mengajar mendorong terjadinya perubahan penggunaan istilah *mengajar* menjadi *membelajarkan*, dan tentu saja perubahan peranan guru dimaksud merupakan permasalahan yang segera ditindaklanjuti. *Mengajar* dikonotasikan pada kegiatan menyampaikan materi pelajaran dan menekankan perilaku didaktis yang dimainkan guru di mana pola belajar terakomodasikan pada pola belajar atas kemauan guru daripada pola spesifik sebagaimana yang diinginkan oleh masing-masing peserta didik. Kondisi yang demikian sangat bertolak belakang dengan *pembelajaran* yang merupakan seperangkat peristiwa yang diciptakan dan dirancang untuk mendorong,

menggiatkan dan mendukung terjadinya proses pembelajaran dengan aktivitas terpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehingga cara membelajarkan IPS di sekolah, guru hendaknya memperhatikan hal-hal seperti; (1) sumber bahan yang meliputi lingkungan sosial, alam, dan budaya; (2) siapa dirinya, artinya perlu menyadarkan siswa tentang persyaratan apa yang diperlukan individu dalam menjadi anggota kelompok masyarakat dan pada masyarakat apa dia tinggal; (3) karakteristik materi pengetahuan sosial adalah fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi

Penyelenggaraan program pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar perlu pengemasan pengalaman belajar yang dirancang untuk kepentingan siswa yang nantinya sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan proses pembelajaran. Pembelajaran efektif di sekolah dasar, jika dalam prosesnya memberikan peluang pada siswa untuk mengaitkan konsep-konsep intra dan antarbidang studi, atau memberikan kemudahan untuk terciptanya kesempatan membangun dan membuat kaitan konseptual.

Substansi mata pelajaran di Sekolah Dasar adalah **“Tematik dan IPS Terpadu”** (Permen 22 tahun 2006 Standar Isi). Dengan demikian, tugas para guru pada masa sekarang dituntut lebih profesional karena yang bersangkutan harus mempunyai wawasan yang lebih dari sebelumnya. Konsep pembelajaran Tematik dengan menggabungkan tujuh bidang studi (Bahasa Indonesia., IPS, Seni Budaya dan Keterampilan, Kewarganegaraan, Pengetahuan Alam, Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan, Matematika) serta IPS terpadu (Ekonomi, Geografi Sejarah, Sosiologi) tentunya sangat berbeda dengan sebelumnya di mana subjek subjek tersebut dibahas sendiri-sendiri. Kreativitas dalam menggunakan *strategi pendekatan, dan metode* belajar mengajar di sekolah sangat diperlukan. Hal itu sudah sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005

pasal 2 yang menjelaskan bahwa guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan Perundang-undangan.

Konsep pembelajaran IPS terpadu dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan yang dinamis. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Geografi, Sosiologi, Sejarah, Ekonomi, Politik, Antropologi, Filsafat, Psikologi Sosial merupakan bahan kajian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dan akhirnya menjadi bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari (Sumaatmaja, Nursid, 1980:2).

Bidang-bidang ilmu tersebut dianggap memiliki keterpaduan satu sama lain di mana geografi memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan kewilayahan; sejarah dengan peristiwa dari berbagai periodisasi (waktu); antropologi meliputi studi komparatif hubungannya dengan nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas manusia; ilmu politik dan ekonomi membahas tentang kebijakan dan pembuatan keputusan; sosiologi dan psikologi membahas tentang perilaku (konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial).

Implementasi pembelajaran IPS terpadu dalam KTSP diharapkan dapat membantu pembentukan watak peradaban bangsa yang bermartabat karena para siswa mendapatkan jaminan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan

otentik seperti yang dijelaskan pada UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pada pasal 4.

Selain hal di atas, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (RI) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 di jelaskan bahwa (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara *interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi* peserta didik untuk *berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik*; (2) Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberlakukan hal-hal antara lain seperti: (1) Mendasarkan pada potensi, perkembangan, dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Dalam hal ini peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis, dan menyenangkan; (2) Menegakkan kelima pilar belajar, yaitu (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) belajar untuk memahami dan menghayati; (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif; (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain; dan (e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; (3) Membangun suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka, dan hangat, dengan prinsip *tut wuri handayani, ing mardia mangun karsa, ing ngarsa sung tulada* (di belakang memberikan daya dan kekuatan, di tengah membangun semangat dan prakarsa, di depan memberikan contoh dan teladan); (4) Menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru* (semua yang terjadi, tergelar, dan berkembang d

masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh, dan teladan); (5) Mendayagunakan kondisi alam, sosial, dan budaya serta kekayaan daerah untuk keberhasilan pendidikan dengan muatan seluruh bahan kajian secara optimal.

Berdasarkan semua penjelasan di atas, kiranya jelas sekali jika strategi dan metode yang layak dalam menerapkan pola pembelajaran sesuai dengan tuntutan KTSP adalah yang variatif, interaktif, inovatif, dan mengusung lima pilar pembelajaran. Nuansa strategi *Deep Dialogue and Critical Thinking* atau *DD/CT* sangat efektif dan cocok untuk diterapkan pada pola sekarang.

B. Konsep Strategi dan Metode Bernuansa DD/CT

1. Kilas Balik tentang DD/CT

Deep Dialogue and Critical Thinking atau biasa disingkat *DD/CT* adalah sebuah filsafat yang digunakan sebagai pendekatan pembelajaran dengan mengutamakan adanya dialog mendalam dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran di kelas. Dialog dimaksud dapat terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, baik dialog antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa, siswa/guru dengan lingkungannya

DD/CT menurut Swidler (2000:151) juga merupakan transformasi diri melalui pembukaan diri terhadap siapapun yang mempunyai pola pikir berbeda. Kesadaran global tentang dunia dan perspektif yang akan mempengaruhi proses bagaimana cara melihat, memandang, mengetahui di setiap aspek kehidupan. *Deep Dialogue* merupakan proses transformatif yang sangat ampuh dan diharapkan menjadi kebiasaan, spirit berpikir dalam memahami cara pandang orang lain, dan bangkitnya kepedulian terhadap cara pandang orang lain melalui; (1) menjalin saling keterbukaan; (2) terbuka kepada sesama; (3) belajar menemukan kebaikan, mengajarkan, dan membuka diri sendiri; (4) mengenali dialog; (5) belajar mengerti, memahami dunia lain di luar dunia sendiri; (6) belajar mengenal dan menghargai perbedaan yang ada; (7) belajar mengikuti dunia lain

serta mengintegrasikannya dalam kehidupan diri; (8) mempelajari bahwa *Deep Dialogue* secara perlahan-lahan akan memasuki kehidupan dan batin individu

Critical Thinking menurut Joe Lau dan Jonathan Chan (2005) merupakan kemampuan untuk berpikir secara cermat dan rasional meliputi kemampuan untuk menyatukan *reflectif* dan *independent thinking*. Seseorang yang memiliki *critical thinking skill* pasti mampu melakukan hal-hal seperti: (1) Memahami hubungan logis antara ideas (gagasan-gagasan yang ada); (2) Mengidentifikasi, membangun, dan mengevaluasi argumen; (3) mendeteksi kesalahan umum yang tidak konsisten, memecahkan masalah secara sistematis; (4) Mengidentifikasi ide-ide yang penting dan berhubungan; (5) Merefleksikan justifikasi nilai dan keyakinan seseorang

Pirozzi (2003:197) menjabarkan *critical thinking* sebagai *a very careful and thoughtful way of dealing with events, issues, problems, decisions, or situations*, (cara yang penuh pertimbangan, penuh kehati-hatian untuk berhubungan dengan kejadian, masalah, keputusan, atau situasi). *Critical thinking* dianggap penting karena dapat membuat setiap individu lebih hati-hati dalam membuat keputusan dan tidak mudah menerima begitu saja atau menerima segala sesuatunya secara membabi buta (apa yang dia lihat, dengar, atau baca dan saksikan). *Critical thinking* sangat penting untuk dipelajari karena termasuk dalam ranah umum keterampilan berpikir di mana kemampuan berpikir secara jelas, cermat, dan rasional. Hal seperti itu sangat penting untuk karier setiap individu karena dengan menggunakan *critical thinking* berarti mampu berpikir secara baik dan mampu memecahkan masalah secara sistematis. Oleh karenanya, seseorang yang menggunakan *critical thinking* mampu menempatkan dirinya secara benar dan rasional.

Untuk memahami bahwa *Critical thinking* telah digunakan, dapat dicermat melalui beberapa variabel seperti adanya unsur: (1) Fleksibel; (2) Mempunyai tujuan yang jelas; (3) Organisasi; (4) Waktu dan usaha; (5) Bertanya dan menemukan jawabannya; (6) Melakukan riset/pencarian; (7) Menggunakan

logika/pikiran logis; (8) Peduli (*care*) terhadap pandangan orang lain; (9) Memberikan kritik positif.

Berdasarkan penjelasan di atas, *Critical Thinking* merupakan proses intelektual yang secara aktif dan terampil dalam mengonsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan/atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan melalui observasi, pengalaman, refleksi, dan *reasoning*, sebagai tuntunan dan langkah dalam bertindak serta bertutur kata (komunikasi). Dalam bentuk yang dapat dicontoh, *critical thinking* berdasar pada nilai-nilai intelektual yang bersifat universal seperti; *clarity, accuracy* atau *akurasi, precision, consistency* atau *konsistensi, relevance, sound evidence, good reasons, depth, breadth, and fairness*. Nilai-nilai seperti disebutkan tadi terakumulasi dalam cara berpikir dan cara pandang.

Critical Thinking dalam Deep Dialogue. merupakan mentalitas dialog di mana akar *critical thinking* adalah dialog, sehingga dialog sebagai cara berpikir yang kritis dapat memperjelas cara berpikir itu sendiri. Antara *Deep Dialogue* dan *Critical Thinking* diibaratkan sebagai dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. *Critical Thinking* merupakan tinjauan *deep dialogue* karena untuk membuka mentalitas *deep dialogue* diperlukan cara berpikir kritis secara cermat dan hati-hati. Kehadiran keduanya menyatu dan diharapkan menjadi kebiasaan pola pikir ataupun cara pandang, sehingga membicarakan *deep dialogue* secara otomatis *critical thinking* ada di dalamnya. Menggunakan DD/CT dalam pembelajaran dapat; (1) membuat diri sadar akan sesuatu yang dianggap benar; (2) menganalisis, membuat pertimbangan tentang apa yang dianggap benar; (3) mengenali kenyataan yang ada; (4) peduli dengan pandangan-pandangan lain; (5) memahami semua pernyataan yang ada dalam konteksnya; (6) dapat menyesuaikan diri dengan konteks kita; (7) membuat setiap pandangan yang ada di dunia, merupakan jaringan kerja yang baru; (8) memberi kritikan terhadap pandangan tersebut secara logis dan beralasan; (9) mengerti dan menggunakan dengan tepat setiap kata dan ungkapan.

1) Pemahaman Diri terhadap Tujuh Langkah DD/CT

Ketujuh langkah berikut bukan merupakan tahapan atau alur bahwa semua langkah harus muncul di dalam setiap pembelajaran mulai langkah pertama sampai dengan tujuh, tetapi dari ketujuh langkah tersebut paling tidak selalu muncul tiga atau empat.

- *Langkah Pertama*



Gambar 1: Pertemuan diri dengan orang lain

Pertemuan diri sendiri dengan orang lain. Menemui perbedaan secara radikal dengan keterkejutan tertentu, bahwa ada orang lain yang memiliki pandangan hidup/cara pandang yang berbeda dengan diri kita sehingga mengganggu pola pikir dan perilaku yang telah lama kita miliki, sehingga menumbuhkan kepekaan. Pada saat kondisi seperti itu, kita mungkin membatasi diri, terus maju atau mundur selangkah.

Perbedaan pandangan seperti ini akan tampak pada proses pembelajaran, khususnya ketika siswa berdiskusi untuk memformulasikan temuan belajarnya. Dialog mendalam untuk saling memahami perbedaan pikiran, pandangan yang melibatkan berpikir kritis secara apa adanya tanpa harus saling memaksakan kehendak, bukan kegiatan yang mengarah pada debat (lihat ilustrasi gambar adalah seorang wanita yang menggunakan jilbab, dan seorang wanita yang memakai kacamata, keduanya dalam kondisi saling berusaha menyelami perbedaan yang ada).

- *Langkah Kedua*



Gambar 2: Transformasi diri melalui empati

Transformasi diri melalui empati. Melintasi membiarkan berlalu dan memasuki dunia/pandangan hidup orang lain setelah masa keterkejutan. Keduanya merasa tertantang untuk mencari tahu, mencermati, menganalisis, menyelidiki, berhubungan atau berusaha mengetahui pandangan orang lain secara kritis. Ketika keduanya berusaha membuka diri terhadap orang lain, keduanya menyadari bahwa mereka perlu sedikit mundur dan menjaga jarak dari kebiasaan sebelumnya karena sudah tumbuh kesadaran bahwa ada kehidupan orang lain yang sangat beragam. *Keduanya menyadari bahwa orang lain memang berbeda dengan dirinya sehingga dia perlu mempelajarinya. Jadi masing-masing harus menterjemahkan dirinya ke dalam bentuk dan pola pikir orang lain apa adanya sambil mempelajari kebiasaan, bahasa, tata cara, pola kehidupan orang lain sehingga menumbuhkan pengendalian dan penguasaan diri.*

Pembiasaan sikap seperti itu dibelajarkan dalam semua proses pembelajaran yang bernuansa DD/CT, dengan harapan membantu pembentukan watak peradaban bangsa yang bermartabat karena para siswa mendapatkan jaminan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung baik secara

individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan autentik

- *Langkah Ketiga*



Gambar 3: Pembiasaan diri

Membiasakan diri dan mengalami sekaligus mencoba merasakan, transformasi diri ke dalam cara pandang orang lain. Kita berempati secara mendalam kepada cara pandang orang lain. Kita ingin membiarkan, merasakan, mempelajari, dan tumbuh dalam pandangan orang lain, Kita juga berusaha mempertahankan sekuat tenaga apa yang kita sudah miliki, tetapi secara konservatif. Mungkin kita mengalami keasyikan dalam mengikuti pandangan orang lain tetapi sekaligus ada kebingungan. Pertanyaannya bagaimana dengan diri kita yang sudah mempunyai prinsip dan pandangan hidup selama ini?

Pembiasaan atau peleburan diri merupakan bentuk usaha memahami pandangan dan pendapat orang lain yang dapat dilatihkan pada setiap diskusi sebagai wadah dialog mendalam dan berpikir kritis. Dengan begitu, siswa memiliki sikap kehati-hatian khususnya dalam membuat kesimpulan atau penilaian terhadap orang lain.

- *Langkah Keempat*



Gambar 4: Perluasan visi

Mundur ke belakang dengan visi yang telah diperluas, kembali ke pandangan diri sendiri dengan pandangan dan pengetahuan berbeda yang dapat mempengaruhinya untuk kemudian mengadopsi atau mengadaptasi dalam dirinya. Sebagai hasilnya, sekarang kita menyadari bahwa banyak cara untuk memahami kenyataan yang ada. Oleh karenanya, sebaiknya kita memikirkan kembali bagaimana caranya memahami orang lain dengan pikiran baru yang sangat terbuka baik dalam pola kehidupan sendiri, tetapi tumbuh kehidupan bersama dengan orang lain dan pandangan hidup yang dapat menumbuhkan rasa sosial, kebangsaan, dan rasa berbudaya (sifat dialogis dibelajarkan selama proses pembelajaran sudah amat jelas).

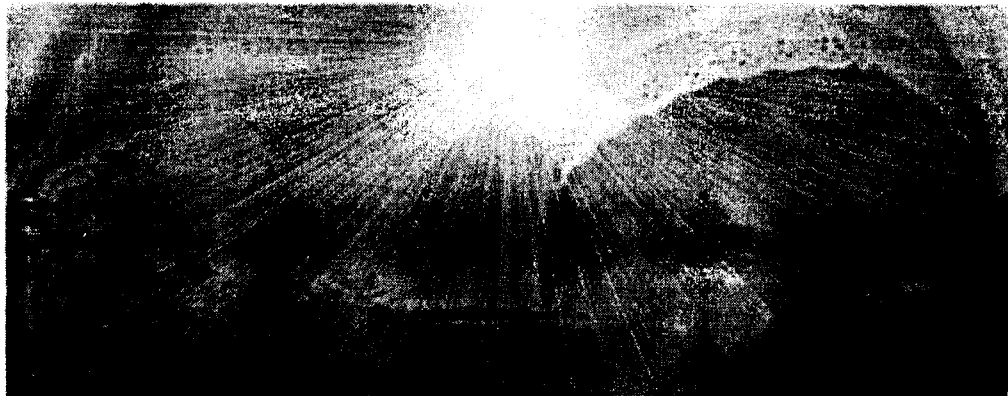
- *Langkah Kelima*



Gambar 5: Paradigma baru

Sifat dialogis dan kritis membangkitkan paradigma baru secara radikal. Kebangkitan dialogis/transformasi diri secara batiniah. Diri sendiri mulai menyadari bahwa pertemuannya dengan orang lain telah mengguncang fondasi cara pandang/identitas sebelumnya, bahkan menyadari kenyataan dunia dan perspektif orang lain. Menyadari bahwa dirinya tidak bisa lagi mengabaikan keberadaan orang lain serta tetap pada identitas atau pendirian seperti dulu. Ada perubahan proses internalisasi dalam kehidupan di mana identitas diri berhubungan dengan dunia sekitar. Adanya pengakuan terhadap kesadaran diri untuk bersikap dialogis dan berpikir kritis (langkah 4 dan 5 merupakan penggalian dan penanaman sikap kesatria yang berwibawa, hal itu berlawanan sekali dengan konsep debat karena dengan debat justru mengarah pada disintegrasi akibat terlalu mempertahankan sesuatu) .

- *Langkah Keenam*

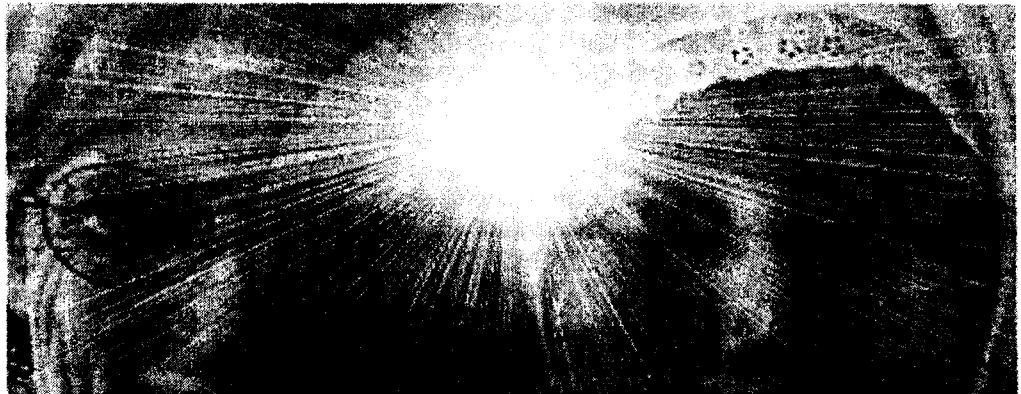


Gambar 6: Kebangkitan global

Kebangkitan global, kesadaran secara total, perubahan yang matang pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain dan dunia sekitar. Di dalam transformasi kebangkitan dialogis kita menemukan perspektif ganda yang mengelilingi kita tumbuh kesadaran diri bahwa diri sendiri dan orang lain tidak terpisahkan bahkan ada saling ketergantungan sehingga pemahaman baru baik terhadap diri dan orang lain menyatu menumbuhkan jaringan baru seperti jaringan laba-laba di mana masing-masing jaringan terkait dan tidak terpisahkan satu sama lain.

Banyaknya perbedaan memperkaya pemahaman diri terhadap orang lain serta lingkungan sekitar sehingga tiga dimensi dalam kebangkitan dialogis secara total dapat dimiliki yaitu (a) Pemahaman mendalam terhadap diri sendiri sehingga mampu berdialog secara batiniah dengan diperkaya perspektif tentang orang lain yang memiliki pandangan yang berbeda-beda; (b) Dialog yang dinamis, membuat diri komunikatif, membuka diri terhadap orang lain, lingkungan masyarakat sekitar. Identitas diri berkembang dalam bergaul dengan orang lain, masyarakat sekitar dan mau melebur ke dalamnya; (c) Kebangkitan global dan kesadaran menyeluruh menyadari bahwa pemahaman terhadap dunia membawa kedewasaan sikap dan perilaku yang merupakan cahaya baru.

- *Langkah Ketujuh*



Gambar 7: Transformasi global

Transformasi global dan personal tentang kehidupan, tingkah laku/kehidupan baru dan tingkah laku diri dalam kesadaran dialogis global. Kesadaran moral yang baru dan harus dipraktikkan dalam memahami dirinya sendiri ataupun orang lain, sehingga yang bersangkutan merasakan sense baru dalam berkomunikasi. Kesadaran hakiki telah mengubah pola pikir dalam memahami keberadaan diri, orang lain, dan lingkungan sekitar.

(Ilustrasi gambar diambil dari 7 stages

GDI hasil revisi 2 Maret 2001, oleh Ingrid H. Shafel).

2. Strategi dan Metode Pembelajaran

a. Strategi

Pada pendekatan pembelajaran tradisional, hampir seluruh waktu di kelas dihabiskan oleh guru berceramah dan siswa melihat serta mendengarkan, mereka mengerjakan tugas secara individu, sedangkan kerja sama/ *cooperation* dihindarkan. Metode pembelajaran yang berpusat pada guru atau *Teacher-centered Instructional Methods* secara berulang-ulang ditemukan *inferior* atau *mutu yang rendah* terhadap pelajaran jika dibandingkan dengan pembelajaran yang mempromosikan belajar aktif atau *active learning* yang umumnya terpusat pada siswa (*student centered*). Pada pembelajaran ini siswa memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, memformulasikan pertanyaan dengan caranya sendiri, berdiskusi, menerangkan, melaksanakan debat atau curah pendapat selama pembelajaran berlangsung, menggunakan *cooperative learning*. Pembelajaran ini memberikan pola belajar dengan menempatkan siswa bekerja secara *tim* untuk memecahkan masalah atau proyek kelas dengan jaminan untuk membangun ketergantungan (*interdependency*) dan akuntabilitas individual atau *individual accountability*. Sehingga menentukan strategi dapat dipandang sebagai (1) Pola umum perbuatan guru-siswa di dalam perwujudan peristiwa pembelajaran; (2) Rincian komponen umum dari seperangkat bahan dan prosedur untuk membantu siswa dalam arah penilaian, apakah diukur dengan penguasaan jangka pendek, panjang (*short-term mastery, long-term retention*), ataupun pemahaman secara mendalam tentang materi yang dibelajarkan, akuisisi tentang berpikir kritis (*critical thinking*) atau keterampilan memecahkan masalah secara kreatif (*creative problem solving skills*), formasi sikap positif terhadap pemikiran, atau tingkat rasa percaya diri dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan.

Strategi menurut para pakar pendidikan adalah garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran (kompetensi dasar) yang telah ditentukan mencapai hasil pembelajaran (Dick and Carey); (3)

Pandangan umum atau tindakan yang diadaptasi untuk menerapkan metode pembelajaran; (4) Seperangkat metode yang dipilih dalam melaksanakan program pembelajaran; (5) Pola-pola umum ksiswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai kompetensi dasar tertentu (Jamarah & Zain: 2002). Jadi, strategi belajar mengajar adalah kegiatan guru untuk memanfaatkan segala daya dan masih berupa ancangan umum yang akan diterjemahkan dalam prosedur tertentu untuk dikerahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (induktif, deduktif, campuran). Sebagai contoh diskusi di kelas merupakan strategi umum dalam menghadirkan belajar aktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, strategi belajar mengajar merupakan upaya memilih sistem pembelajaran. Untuk itu, fokus perhatian diarahkan pada *enquiry-discovery approach*, *expository approach*, *mastery learning*. *Enquiry discovery learning* adalah sistem belajar dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah. *Ekspository learning* merupakan sistem yang digunakan guru dengan menyajikan pelajaran dalam bentuk yang dipersiapkan secara rapi, sistematis, lengkap dan siswa hanya tinggal menyimak saja. *Mastery learning* adalah sistem pembelajaran yang lebih mengutamakan pada penguasaan materi/*mastery learning*.



Gambar 8: seorang guru sedang merancang dan menyusun strategi pembelajaran

b. Metode pembelajaran

Metode adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam membelajarkan materi/pengetahuan kepada siswanya di sekolah. Metode adalah cara yang tersusun dan teratur untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya. Metode sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran karena melalui pemilihan metode tertentu dapat mengarahkan guru pada kualitas tertentu, seperti *guru biasa, lebih baik dan terbaik*. Guru biasa adalah mereka yang selalu memberi tahu siswanya dengan ceramah, guru yang baik selalu berusaha menjelaskan, guru yang lebih baik selalu mendemonstrasikan, guru terbaik adalah guru yang selalu memberikan inspirasi pada siswanya.

1) Kedudukan metode dalam pembelajaran

Dalam Kegiatan Belajar Mengajar terdapat interaksi yang merupakan proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan dalam istilah kurikulum 2004 di kenal dengan standar kompetensi. Dalam hal itu, guru dengan sengaja mengatur lingkungan belajar tertentu untuk menggairahkan minat siswanya dengan merujuk metode tertentu. Hal itu, bergantung pada pemahaman, penguasaan guru yang bersangkutan mengenai macam-macam metode pembelajaran. Oleh karena itu, metode dapat dianggap sebagai alat untuk mencapai kompetensi dasar tertentu. Metode pada konteks ini adalah (1) alat motivasi ekstrinsik; (2) strategi pembelajaran; (3) alat untuk mencapai tujuan/KD tertentu

Yang dimaksud dengan alat motivasi ekstrinsik adalah upaya aktif karena adanya rangsangan dari luar sehingga metode dipandang sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Metode sebagai strategi pembelajaran adalah penggunaan metode yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang bervariasi. Terdapat perbedaan daya serap anak yang bervariasi di mana ada anak yang mempunyai daya serap cepat, lambat, sedang terhadap materi yang dibelajarkan guru. Oleh karena itu, pemilihan sekaligus penguasaan

terhadap metode/teknik penyajian yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan dalam hal ini dapat disebut sebagai penggunaan metode sebagai strategi pembelajaran.

Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan apabila menjadikan tujuan sebagai pedoman yang memberi arah ke mana proses kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan. Analog dengan orang yang hendak bepergian ke "Surabaya", kata terakhir itulah yang dimaksud dengan tujuan.

2) Pemilihan dan penentuan metode

Guru sebagai salah satu sumber belajar mempunyai kewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, untuk menunjang nilai kreativitas yang dimaksud guru hendaknya melakukan pemilihan/penentuan metode untuk mencapai *Kompetensi Dasar* tertentu karena salah satu faktor tidak tercapainya memenuhi *Kompetensi Dasar* adalah berawal dari kesalahan pemilihan metode yang digunakan guru untuk membelajarkan siswa. Hal-hal yang dapat digunakan guru sebagai penuntun pemilihan metode adalah dengan melihat: (1) karakteristik siswa; (2) tujuan pembelajaran; (3) situasi dan kondisi; (4) fasilitas/sarana prasarana; (5) guru sendiri.

3) Macam-macam metode

Penggunaan metode dalam proses pembelajaran tidak dapat dipaksakan hanya satu macam saja, tetapi kadang-kadang guru memadukan satu-dua macam metode sekaligus dalam satu pertemuan disesuaikan dengan materi dan situasi/kondisi siswanya. Macam-macam metode tentunya banyak sekali seperti metode proyek, eksperimen, penugasan/resitasi, diskusi, sosiodrama, demonstrasi, pemecahan masalah/*problem solving*, karya wisata, tanya jawab, ceramah, dsb.

Dari sekian banyak macam metode, tidak ada pengklasifikasian bahwa metode (X) paling baik, paling benar, dan paling cocok untuk semua jenis siswa di semua suasana. Yang benar adalah tindakan guru

memilih metode tertentu disesuaikan dengan kebutuhan lapangan/kelas/ siswa dan mengacu pada *lima pilar belajar*, yaitu (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) belajar untuk memahami dan menghayati; (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif; (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain; dan (e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

3. Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Belajar merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar dan siswa dengan guru. Belajar bermakna (*meaningful learning*) merupakan proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan yang ada pada struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak hanya menghafal fakta-fakta, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh. Dengan begitu, materi yang dipelajari tidak akan mudah dilupakan. Proses belajar dapat lebih bermakna jika siswa mengalami langsung apa saja yang mereka pelajari.

Peserta didik di Sekolah Dasar khususnya kelas satu, dua, tiga, umumnya masih berada pada fase usia dini, sehingga cara melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik), dan kemampuan memahami hubungan antara konsep masih secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek objek secara konkret (Puskur: 2006).

Kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki ciri seperti konkret, integratif, hierarkis. Konkret berarti mengandung makna proses belajar dimulai dari hal-hal yang konkret (yang dapat di lihat, di dengar, dibaui, diraba). Integratif, proses belajar secara keutuhan dan tidak terpisah-pisah. Hierarki merupakan cara belajar yang berkembang secara bertahap mulai dari hal-h

yang sederhana ke hal-hal yang sulit/kompleks. Urutan yang diperhatikan pada pembelajaran ini adalah logis, keterkaitan antarmateri dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

Atas dasar pemikiran itu, pemerintah telah menetapkan bahwa pola pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya kelas awal (satu, dua, tiga) dikelola dalam pembelajaran *terpadu* melalui pendekatan pembelajaran *tematik*. Ruang lingkup pengembangan pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran seperti Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Keuntungan pembelajaran ini antara lain siswa:(1) mudah memusatkan perhatian pada tema tertentu; (2) mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antarmata pelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam; (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; (5)mampu merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam tema yang jelas.

Kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan *pendekatan multistrategi dan multimedia*, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru* (semua yang terjadi, tergelar dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan). Langkah pertama dalam melaksanakan strategi pembelajaran IPS terpadu dan tematik adalah membuat jaringan Kompetensi Dasar atau Indikator, untuk selanjutnya diterjemahkan dalam tema-tema, dibuatkan silabus, serta RPP.

4. Macam-Macam Strategi Pembelajaran Bernuansa DD/CT

Ragam strategi pembelajaran diibaratkan berada pada satu rentangan antara dua ujung yang saling berlawanan, yaitu ekspositori dan diskoveri atau inkuiri. Ekspositori menunjukkan dominasi guru dan siswa pasif, sedangkan diskoveri sebaliknya, siswalah yang mendominasi kegiatan dan guru hanya sebagai fasilitator.

Untuk pola pembelajaran yang bernuansa DD/CT karakteristik yang mudah dikenali adalah selalu diawali dengan *Concept Attainment* (pencapaian konsep) khususnya ketika akan membelajarkan konsep pada siswa, dilanjutkan dengan *Cooperative Learning, Active Learning* atau strategi lain yang mengutamakan adanya dialog mendalam dan berpikir kritis untuk mengembangkan esensi materi yang dibelajarkan.

Elemen yang membedakan strategi pembelajaran bernuansa *Deep Dialogue & Critical Thinking* (DD/CT) dengan pembelajaran lain adalah (1) Mengutamakan saling keterbukaan antar dan interpersonal, komunikasi multiarah yang saling mengutamakan aspek dialogis, rasional, dan kritis, dengan suatu pemahaman bahwa masih ada dunia lain di luar diri sendiri sehingga setiap individu hendaknya belajar menemukan perbedaan, persamaan sekaligus mempelajari, mencari kebenaran dan mengintegrasikan dalam kehidupan secara seksama (proses ini terlihat ketika siswa berdiskusi); (2) Mengutamakan adanya proses yang menggunakan multistrategi, metode sumber dan media pembelajaran dengan mengakses kondisi lingkungan sekitar. Sehingga suasana yang terbangun akan terlihat dialogis dinamis, berpikir kritis dan menyenangkan. (3) Pola pembelajaran DD/CT selalu diawali dengan *concept attainment* (pencapaian konsep) untuk membelajarkan konsep pada siswa, khususnya pada awal pertemuan dan dilanjutkan dengan *Cooperative Learning, Active Learning* atau strategi lain yang mengutamakan adanya dialog mendalam dan berpikir kritis untuk mengembangkan esensi materi yang dibelajarkan; (4) Dialog mendalam dan berpikir kritis merupakan modal utama tegaknya strategi bernuansa DD/CT bukan debat dan/atau strategi debat.

a. *Concept Attainment*

Penggunaan strategi *concept attainment* atau pencapaian konsep bertujuan untuk membangun sekaligus mengembangkan konsep dalam kerangka berpikir berdasarkan realitas yang dialami dari ciri-ciri suatu peristiwa. Pengembangan kemampuan berpikir induktif dan mengembangkan, menganalisis konsep. Mengapa konsep? Karena konsep merupakan alat mental untuk mengorganisasi sejumlah pesan yang ditangkap oleh indera ke dalam kerangka berpikir. Kegiatan ini juga melatih siswa melakukan kategori sehingga meningkatkan intelektual dalam mengolah informasi. Implementasi strategi ini menurut Joyce dan Weil (1980:39) terdiri atas tiga tahapan, yaitu; *tahap pertama*, merupakan presentasi data dan identifikasi konsep, *tahap kedua*, merupakan *testing attainment of concept*, *tahap ketiga* merupakan analisis strategi berpikir.

Kegiatan pendahuluan selalu didahului dengan membangun komunitas untuk mempersiapkan mental siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan di awal pertemuan atau untuk mendinamiskan kelas. Kegiatan dimaksud sedapat mungkin berhubungan dengan konsep yang sedang dibangun dan konsep dimaksud sedapat mungkin jangan disebutkan sehingga dapat terwujud proses dialog mendalam pada kegiatan tanya jawab sambil mendata parameter. Biarkan siswa membangun sendiri apa yang hendak dipelajari, kemudian lakukan kegiatan seperti itu sampai tiga kali dengan rincian dua kali untuk parameter (ya) atau parameter yang mendukung konsep dan satu kali untuk parameter yang tidak mendukung konsep.

Setelah itu, lakukan pencoretan parameter yang tidak berguna untuk (ya), kemudian mintakan pada siswa untuk menebak sekaligus menyebutkan konsep yang dicari. Jika sudah, mintakan kembali pada siswa untuk menyusun kata-kata yang ada pada ketiga parameter menjadi sebuah kalimat yang merupakan definisi/pengertian konsep yang dibangun. Langkah pen-

capaian konsep berhenti sampai disini dan proses di atas merupakan upaya mewujudkan dialog mendalam dan berpikir kritis dalam pembelajaran.

b. *Cooperative Learning*

Cooperative Learning merupakan pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik secara individu maupun kelompok (Davidson & Worsham, 1992: xii).

Cooperative Learning merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan sosial dengan muatan akademis. Secara umum *cooperative learning* di desain untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang bersifat temuan atau inkuiri dan diskusi dalam kelompok kecil. Kelompok-kelompok tersebut diorganisasi sedemikian rupa sehingga tercipta partisipasi belajar secara menyeluruh dengan pengertian bahwa siswa dibiarkan dalam kelompoknya untuk berdiskusi terlebih dulu kemudian merumuskan temuan belajarnya (kreativitasnya) sampai dengan melaporkan perolehan belajarnya pada seluruh kelas. Dengan demikian, siswa akan mempunyai keterampilan menemukan atau *discovery* dengan menggunakan kegiatan *what and how*.

Teknologi penerapan pembelajaran ini metodenya tergolong dalam *technology-assisted* sehingga bentuk dan susunan kelompoknya akan selalu terlihat: (1) Siswa ditempatkan dalam kelompok kecil; (2) Sistem interaksi guru dengan siswa bersifat *coaching* atau pelatih dan yang dilatih; (3) Perhatian guru lebih terpusat pada siswa yang lemah; (4) Guru lebih mengikutsertakan siswa dalam proses belajar; (5) Susunan *cooperative* dengan menekankan kemampuan akademis siswa secara heterogen, dengan harapan siswa yang pandai membimbing siswa yang kurang, dengan demikian dapat menumbuhkan rasa saling asah, asih, dan asuh; (6) Siswa dalam kelompok yang berbeda mempelajari materi yang berbeda.

Riset terhadap pengaruh atau dampak *cooperative learning* sangat luas dan menunjukkan dampak yang sangat positif, seperti *review* yang dilaporkan oleh Johnsons (1989), Slavin (1990) dan Sharan (1980,1990) dalam Davidson &Whorsham (1992:XIV)

Research has shown positive effects of cooperative learning in the following areas: academic achievement, development of higher order thinking, self-esteem and self confidence as learner, intergroup relations including cross-race friendships, and ability to take the perspective of another person"

Dampak secara global seperti di atas adalah meningkatkan rasa *percaya diri siswa* serta *berpikir lebih kritis*. Bukti hasil riset tersebut semakin kuat karena munculnya unsur-unsur berikut 1) Pencapaian hasil belajar yang dapat dipertanggungjawabkan; 2) Mengembangkan *kreativitas* dan daya pikir yang tinggi; 3) Mengembangkan rasa percaya diri siswa; 4) Meningkatkan hubungan interkelompok; 5) Mengembangkan keterampilan sosial siswa; 6) Mengembangkan kemampuan menerima perspektif orang lain.

Khusus tentang kreativitas, Maslow dalam Wycoff,(2002:47-48), juga semakin menguatkan temuan riset tersebut dengan menjelaskan tentang orang kreatif adalah mereka yang mampu mengaktualisasikan dirinya dan memiliki beberapa ciri seperti (1) menerima kenyataan dengan akurat dan objektif dan tidak takut terhadap hal yang belum dikenalnya. Ciri seperti itu dapat dilihat dalam proses pembelajaran *cooperative learning teknik pelaporan* khususnya pada saat siswa mendiskusikan sekaligus memecahkan permasalahan yang diberikan melalui kartu pembelajaran secara objektif karena permasalahan dimaksud didiskusikan bersama; (2) menerima diri sendiri dan orang lain sebagai sifat manusia; (3) spontan, alami serta murni; (4) berorientasi pada masalah (bukan orientasi pada diri sendiri), tidak egois, memiliki filsafat hidup, dan mungkin misi dalam hidup. Ciri seperti itu tercermin juga pada saat mereka berdiskusi secara alami dalam kelompok. Kemurnian dialog yang spontanitas bukan *ngotot* dan bertahan pada pendapatnya sendiri dibelajarkan, bahkan hasil kesepakatan bersama jauh

lebih penting daripada kebenaran menurut pikirannya sendiri. Dengan demikian, sifat egois dan mau menangnya sendiri akan tereliminasi. Penerimaan terhadap saran dan pendapat dari orang lain atau sesama teman yang ada dalam kelompok juga dapat memupuk rasa menghormati pendapat orang lain; (5) mandiri, merasa puas dengan diri sendiri, tidak terlalu membutuhkan pujian dan popularitas juga terbina pada saat proses pembelajaran, khususnya ketika melaporkan temuan belajarnya pada seluruh kelas. Bukan kebenaran semata yang menjadi poin, tetapi keunikan yang terstandar, yaitu keunikan yang sesuai dengan bakat karena temuan belajar dimaksud boleh dalam bentuk gambar/sketsa, tulisan yang bermuara pada kompetensi dasar; (6) memiliki rasa persaudaraan mendalam dengan seluruh umat manusia, penuh dengan kebaikan, dan bersifat *altruistik* (mementingkan orang lain); (7) membentuk ikatan persahabatan yang kuat dengan orang dalam jumlah yang relatif sedikit dan mampu mencintai dengan lebih mendalam; (8) demokratis dan tak berburuk sangka, timbul dari hati yang paling dalam; (9) beretika kuat dan bermoral dengan cara-cara yang khas dan sabar; (10) memiliki rasa humor mendalam dan penuh filsafat, yang bersifat membangun dan bukan menjatuhkan; (11) kreatif, orisinal, memiliki daya cipta dengan pandangan yang segar, langsung, sederhana dan adanya terhadap hidup, cenderung kreatif dalam melakukan berbagai hal tetapi tidak harus memiliki bakat yang kuat; (12) mampu melepaskan diri dari pengaruh budaya, mampu membandingkan berbagai budaya secara objektif dan tahu kapan harus mengikuti atau meninggalkan suatu kebiasaan.

Komponen *cooperative learning* terdiri atas (1) *Interdependensi* atau ketergantungan yang positif, yaitu ketergantungan dalam memperoleh keutuhan informasi yang dibelajarkan. Dengan begitu dapat melatih kesabaran, konsentrasi, dan mau memperhatikan orang lain; (2) *Interaksi face to face* atau tatap muka, sangat berguna dalam membelajarkan sikap siswa dalam hal kejujuran karena mereka dapat memandang sorot mata dan ekspresi masing-masing; (3) Tanggung jawab individu dalam kelompok

adalah bentuk tanggung jawab yang dibebankan pada setiap individu tetapi dalam konsep asah, asih, dan asuh, di mana siswa yang pandai mempunyai tanggung jawab membina siswa yang kurang. Tanggung jawab seperti itu terlihat ketika siswa harus mempelajari dan menguasai penggalan informasi, kemudian dia harus melaporkan pada seluruh kelompok atau audiensi yang ada di kelas; (4) Keterampilan kelompok kooperatif terlihat ketika siswa saling memberi kritikan, saran, sanggahan tanpa mengkritik orangnya melainkan temuan belajar yang sedang dipaparkan. Dengan begitu sikap objektif dapat ditumbuhkembangkan; (5) Proses kerja sama kelompok merupakan komponen *cooperative learning* teknik apa saja karena pembelajaran ini sangat menjunjung tinggi nilai demokrasi, karena demokratisnya pembelajaran ini tidak ada konsep ketua/pemimpin kelompok dan orang yang dipimpin karena semua siswa adalah pemimpin sekaligus anggota.

Marzano et al. 1988 dalam Davidson & Worsham (1992:27) menyebutkan tentang lima dimensi belajar jika menerapkan *cooperative learning* pada pembelajaran di kelas, yaitu (1) Mengembangkan sikap dan persepsi yang menghasilkan iklim kelas yang positif; (2) Mencapai/atau mendapatkan integrasi pengetahuan; (3) Memperluas dan menyaring pengetahuan; (4) Membuat pengetahuan dan iklim pembelajaran lebih bermakna; (5) Mengembangkan kebiasaan berpikir yang menyenangkan karena siswa dilibatkan secara langsung.

Berdasarkan penjelasan di atas tentu saja siswa akan mempunyai kebiasaan atau habit dalam mengembangkan pikiran yang dapat menyaring dan memperluas pengetahuan/cakrawala mereka, sehingga iklim belajar itu sendiri menjadi bermakna. Semua pengetahuan yang dia peroleh adalah hasil proses yang memberikan kesempatan untuk *menemukan pengetahuan* tersebut dan *hasil transformasinya* disebut *kreativitas*. Akhirnya, situasi belajar akan terasa aman, menyenangkan, serta penuh sambutan. Memang akan ada sikap tertentu lainnya yang bakal muncul, tetapi siswa sudah

dibiasakan sejak dini berkreasi, menghadapi perbedaan pendapat, menerima kritikan tanpa harus emosi ataupun terlalu sensitif.

Keterampilan sosial sehubungan dengan daya pikir yang dapat digali jika menerapkan *cooperative learning* adalah *responsibility*, *respect*, *resourcefulness*, dan *responsiveness*. *Responsibility* adalah sikap dan keterampilan dalam mempertanggungjawabkan atau menyelesaikan tugas yang dibebankan oleh guru. Dengan demikian, pilar *learning by doing* terwadahi dengan baik. *Respect* adalah sikap dan keterampilan menghormati pendapat orang lain selama berdiskusi dan jika ada kritikan bukan diarahkan pada penampil, tetapi hanya ditujukan pada ide yang disampaikan. *Resourcefulness* adalah siswa mempunyai keterampilan berkreasi dengan ide-ide yang datangnya dari kreativitas mereka sendiri. Sedangkan *responsive* adalah keterampilan merespon dalam interaksi selama diskusi berlangsung. Keunggulan pola pembelajaran *cooperative learning*, dapat dilihat pada bagan berikut:

Bagan 2: Perbedaan Cooperative Learning dengan kelompok biasa

COOPERATIVE LEARNING	KELOMPOK BIASA
Interdependensi yang positif	Tidak ada
Tanggung jawab individu dalam kelompok	Tidak ada tanggung jawab individu
Keanggotaan kelompok yang heterogen	Keanggotaan homogen
Pembagian kepemimpinan	Ada seorang ketua yang memimpin dan anggota kelompok yang dipimpin
Tanggung jawab bersama	Tanggung jawab untuk dirinya sendiri
Kesinambungan dan pemeliharaan pada tugas	Penekanan hanya pada tugas
Sistem pembelajaran <i>skill</i> secara langsung	Mengabaikan <i>skill</i> sosial
Observasi dan sedikit campur tangan guru	Guru mengabaikan kelompok

Sumber: David dan Roger Johnson (1991:59).

Peran guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator dan inisiator kegiatan dan secara utuh akan terlihat saat: (1) menyusun kelompok dengan memaksimalkan interdependensi yang positif serta heterogenitas kemampuan, etnis, gender, latar belakang siswa; (2) membagikan pertanyaan, masalah yang harus dipecahkan kepada kelompok termasuk memberikan arahan; (3) menjadi mediator dalam pemberian tugas/kerja kelompok, pertanyaan, serta menjelaskan tujuan kegiatan, kata kunci, memberikan respon, tetapi bukan memvonis benar/salah; (4) menciptakan upaya kooperatif dengan jalan mengadakan wawancara/tanya jawab setiap akhir presentasi; (5) membelajarkan keterampilan kooperatif termasuk mendengarkan, berempati, berkomunikasi, membantu, tetapi tidak memberikan jawaban, mengobservasi serta mengevaluasi; (6) monitoring dengan mengobservasi siswa, membantu siswa untuk menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat.

Teknik membelajarkan *cooperative learning* banyak sekali dan setiap teknik mempunyai kekhususan antara lain *think pair share* (berpikir secara berpasang-pasangan), yang mengutamakan *skill* berpikir keras secara berpasangan. *Number head together* (kepala bernomor) hampir sama dengan *jigsaw*, tetapi penekanannya terfokus pada penguasaan materi yang dibelajarkan secara menyeluruh, Dan yang paling populer serta identik dengan keberadaan *cooperative learning* adalah teknik *jigsaw*. Teknik ini terfokus pada penyiapan siswa untuk menjadi ahli informasi.

Teknik *Jigsaw* dikembangkan oleh Sharan dan Sharan (1978) Elliot Aronson dan kawan-kawan (1978) dari Universitas Texas, kemudian diadaptasi oleh Slavin (Widarwati, 2005: 23). Perbedaan antar keduanya terlihat seperti berikut;

1) Jigsaw

- (a) Siswa dibagi berkelompok dengan anggota 3 orang secara heterogen (jenis kelamin, etnis, ras, dan kemampuan), kemudian diberikan informasi yang berbeda satu sama lain;
- (b) Setiap anggota bertanggung jawab

siswa yang pandai membimbing siswa yang kurang, dengan demikian dapat menumbuhkan rasa saling asah, asih, dan asuh; (6) Siswa dalam kelompok yang berbeda mempelajari materi yang berbeda.

Pelaksanaan pembelajaran di atas sangat memberikan warna *Active Learning* atau Belajar Aktif, di mana para pendidik menggunakan istilah tersebut mempunyai intuisi pemahaman yang lebih daripada definisi biasanya. Sebagai konsekuensi, banyak fakultas di perguruan tinggi menegaskan bahwa semua pembelajaran secara inheren aktif dan oleh karenanya siswa terlibat secara aktif sambil mendengarkan presentasi formal di dalam kelas. Akan tetapi, hasil analisis literatur riset (Chickering dalam Bonwell dan Eison, 2006) menyarankan bahwa siswa harus melakukan (*doing*) lebih banyak lagi daripada hanya mendengarkan. Mereka harus membaca, menulis, mendiskusikan, atau terlibat dalam memecahkan masalah. Yang terpenting, secara aktif terlibat, para siswa harus terlibat dalam tugas yang mengakses berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam konteks ini, penggunaan **strategi belajar aktif** didefinisikan sebagai kegiatan instruksional yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu serta berpikir tentang apa yang sedang mereka lakukan.

Untuk mewujudkan strategi pembelajaran yang efektif, guru hendaknya jeli memilih pembelajaran yang mengarah pada *pemberdayaan siswa seperti cooperative learning*. *Cooperative learning* atau *CL* adalah pembelajaran yang demokratis dengan mengoptimalkan kemampuan individu dalam kelompok, menegaskan konsep saling asah, asuh, asih tanpa harus ada yang disebut sebagai pemimpin dan yang dipimpin, mana masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang sama.

Teknik-teknik membelajarkan *Cooperative Learning* banyak sekiranya antara lain: *jigsaw*, *number head together*, *think pair share*, pelaporan. Setiap teknik mempunyai ciri dan pengoperasiannya amat sangat bergantung pada kepiawaian/kepandaian guru, sebagai contoh *jigsaw*

akan efektif jika digunakan untuk kelas yang mempunyai jumlah siswa sedikit, sedangkan teknik pelaporan sangat cocok untuk kelas besar, dll. Sintaksis *Cooperative Learning* yang bernuansa DD/CT secara umum sebagai berikut:

- a) Pembukaan; di dahului dengan menggunakan dinamika kelompok dengan mengakses lingkungan sekitar disesuaikan dengan tema yang dibelajarkan. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan serta kemampuan/keterampilan yang akan dilatihkan pada hari itu, termasuk tata tertib jalannya pembelajaran
- b) Siswa akan dikelompokkan secara kemampuan heterogen sesuai dengan teknik yang dipilih untuk berdialog secara mendalam dan berpikir kritis dengan dipandu kartu pembelajaran.
- c) Guru akan membagikan kartu kegiatan pembelajaran untuk didiskusikan siswa. Pada tahap ini siswa melaksanakan DD/CT dengan asah, asih, dan asuh karena siswa yang pandai membimbing siswa yang kurang secara implisit tanpa harus menonjolkan kepandaiannya. Di sini tidak ada pemimpin dan yang dipimpin.
- d) Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan temuan belajarnya dan ditanggapi atau dikritik kelompok lain. Pada saat mengkritik, yang dikritik bukan orangnya, tetapi konsep atau temuan belajar yang dipaparkan.
- e) Guru akan memberikan klarifikasi di setiap akhir presentasi kelompok dengan menggunakan media yang sudah dia persiapkan sebelumnya, serta merujuk pandangan siswa untuk ditarik pada permasalahan yang sesungguhnya. Dengan begitu terjalin dialog mendalam antara siswa dengan guru
- f) Melaksanakan refleksi, dengan meminta siswa secara individu untuk menuangkan perolehan belajarnya dalam bentuk gambar, kartun, tulisan/karangan, dan/atau laporan, puisi, dsb.

Ketika melaksanakan belajar kooperatif misalnya dengan teknik Jigsaw, langkah pertama yang akan diambil adalah (1) menjelaskan tugas akademik secara spesifik; (2) Langkah kedua adalah menjelaskan pada siswa tentang proses dan struktur belajar kooperatif dilanjutkan dengan pembagian kelompok (kelompok awal); (3) Lembar kerja yang meliputi elemen kunci belajar kooperatif dibagikan pada siswa. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, siswa diminta untuk mendiskusikan *mengapa* mereka berpikir seperti itu untuk memecahkan masalah tersebut dalam kelompok ahli; (4) Setelah belajar dan bekerja dalam kelompok ahli selama beberapa menit, mereka diminta untuk kembali ke dalam kelompok lima serangkai (kelompok awal) untuk melaporkan temuan belajarnya yang mereka temukan di dalam kelompok ahli; (5) Setelah itu masing-masing kelompok diminta untuk melaporkan hasil diskusinya kepada seluruh kelas secara bergantian dan diminta untuk saling mendengarkan secara cermat serta memberi tanggapan, saran, kritikan. Sedangkan kelompok penampil, hendaknya mempertimbangkan kembali opini dan kesimpulannya setelah mendapat kritikan, masukan dari kelompok lain; (6) Setelah presentasi atau unjuk kerja siswa, guru hendaknya segera melaksanakan klarifikasi dengan merujuk pandangan ide yang sudah disampaikan siswa untuk selanjutnya dibawa ke dalam pengetahuan yang sesungguhnya. Pada tahapan ini, guru dapat menggunakan konsep *quantum teaching* khususnya dalam hal "*memasukkan dunia siswa untuk selanjutnya kita undang dalam dunia kita*" sehingga antara guru-siswa tercipta saling membelajarkan, saling asah, asih, dan asuh. Kegiatan pelurusan seperti itu sangat penting untuk dilakukan agar mendukung kondisi *Deep Dialogue and Critical Thinking* yang terwujud tanpa dipaksakan, tetapi mengalir secara inklusif dalam kegiatan proses pembelajaran. Beberapa teknik Cooperative Learning selain Jigsaw dan dapat digunakan dalam pembelajaran bernuansa DD/CT adalah *Thir*

Eison:2006). Hasil riset menyarankan bahwa untuk mencapai tujuan tersebut, sebaiknya para guru memiliki pengetahuan yang lebih khususnya pemahamannya terhadap alternatif berbagai teknik dan strategi untuk melaksanakan diskusi, serta menciptakan lingkungan yang sportif terhadap intelektual dan emosional yang mendukung siswa dalam berdiskusi.

Beberapa strategi tambahan dalam menciptakan belajar aktif menunjukkan pengaruh terhadap sikap dan hasil belajar. *Visual-based instruction* membantu teknik interaktif. Menulis di kelas merupakan cara produktif melibatkan siswa dalam berbuat dan berpikir. Dua strategi pembelajaran yang populer adalah *problem-solving*/pemecahan masalah termasuk studi kasus. Pedagogi belajar aktif lainnya bermanfaat meliputi *cooperative learning, debat, drama, bermain peran, dan simulasi*.

Akan tetapi, bersamaan dengan harapan mewujudkan bentuk perubahan juga menimbulkan berbagai tantangan, kesulitan dalam mewujudkan niat tersebut. Kesulitan khusus berhubungan dengan pelaksanaan belajar aktif adalah berhubungan dengan terbatasnya waktu waktu persiapan sebelum mengajar, melaksanakan belajar aktif di kelas yang besar, serta keterbatasan materi, sumber, media yang diperlukan. Jika demikian, bagaimanakah mewujudkan belajar efektif?

Riset pada strategi belajar efektif hasilnya menunjukkan seper beberapa bentuk ditemukan efektif dan sedikit sekali ditemukan tidak efektif (Slavin:1994). Nilai strategi belajar bergantung pada penggunaannya. Thomas dan Rohwer dalam Slavin 1994 mengajukan prinsip-prinsip belajar efektif yang menerapkan metode belajar khusus seperti (*Specificity/kekhususan*: Strategi belajar harus sesuai dengan tujuan dan tipe belajar siswa. Sebagai contoh, riset telah menunjukkan bahwa strategi yang sama jika diberlakukan pada siswa usia dini dengan lanjutan, bekerja secara berbeda. Menulis atau meringkas mungkin merupakan metode yang efektif, tetapi mungkin terlalu sulit diterapkan

untuk anak-anak usia dini. (b) *Generativity/pembangkit*: Salah satu prinsip yang paling penting tentang strategi belajar efektif adalah harus melibatkan *reworking* materi yang dipelajari, *generating* sesuatu yang baru. Kegiatan ini memaksa siswa menghubungkan proses mental tingkat tinggi yang terjadi pada strategi efektif. Contoh strategi yang menggunakan *generativity* tingkat tinggi adalah menulis ringkasan dan *generating question* untuk orang lain, mengorganisasi catatan menjadi *outline*, membuat diagram hubungan antara ide pokok, dan mengajar antarteman tentang isi teks. Strategi rendah dalam *generativity* seperti *indiscriminate underlining*, membuat catatan tanpa memfokuskan pada apa yang penting, kurang berhasil dalam membantu siswa. Strategi belajar yang umum digunakan baik untuk membaca dan belajar adalah membuat catatan. Hal itu dapat efektif untuk beberapa tipe materi karena memerlukan proses mental tentang ide pokok, membuat catatan memerlukan keputusan tentang apa yang hendak ditulis. (c) *Effective monitoring*: prinsip monitoring efektif, siswa harus mengetahui bagaimana dan kapan menerapkan strategi belajar mereka serta bagaimana menceriterakannya ketika mereka bekerja dengan menggunakan strategi tersebut. (d) *Personal efficacy*: Siswa harus mempunyai sensitivitas yang tinggi bahwa belajar akan ada bayarannya jika mereka lakukan dengan giat dan tekun.

Dari semua yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan tentang prinsip *effective teaching and learning* adalah (1) memahami siswa atau siapa yang sedang belajar, (2) memahami proses belajar, (3) memberikan lingkungan yang mendukung dan menantang, (4) merespon konteks sosial dan budaya (Dep.of Edu:1997-2004).

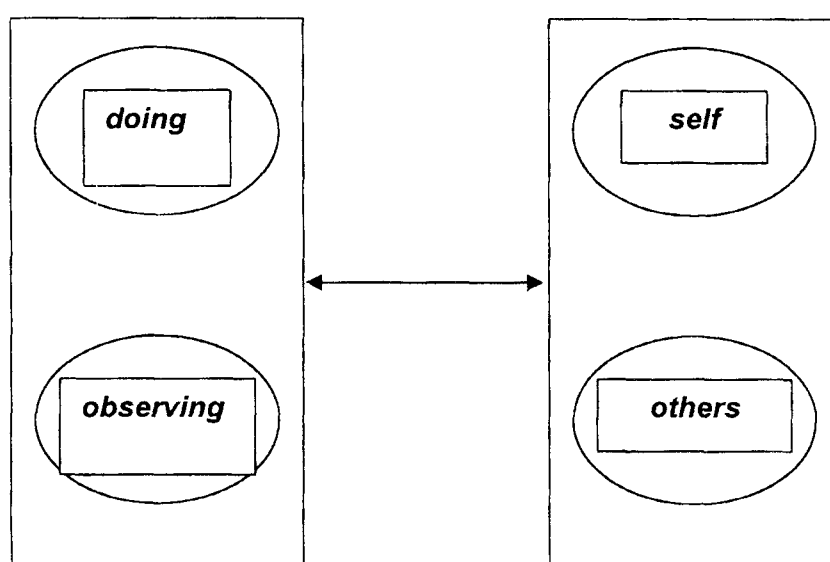
Berikut ini akan dijelaskan bagaimana mewujudkan proses pembelajaran yang dapat dirujuk guru sebagai bentuk belajar aktif yang bernuansa DD/CT (Dee Fink:2006). Menurut model belajar aktif seperti berikut semua kegiatan hendaknya meliputi beberapa *pengalaman* atau

dialog. Dua macam dialog utama adalah (1) dialog dengan diri sendiri (*self dialogue*) dan (2) dialog dengan orang lain (*dialogue with others*) sedangkan dua macam pengalaman adalah (1) *observing* atau observasi/pengamatan dan (2) *doing* atau melakukan. Bagan kegiatan *active learning* dapat terlihat seperti:

Bagan 1: Active learning

Pengalaman tentang:

Dialog dengan:



Sumber: *Internet Active Learning.Google.id*

Dialog dengan diri sendiri/ ***Dialogue with self***; terjadi ketika siswa sedang berpikir secara reflektif tentang materi atau topik, yaitu mereka bertanya pada diri sendiri secara khusus mengenai topik tersebut. Itu yang disebut "*thinking about my own thinking*" yaitu proses berpikir menurut siapa yang sedang berpikir, tetapi konteks pertanyaannya lebih luas daripada kepentingan kognitif semata. Guru dapat menanyakan pada siswanya tentang skala kecil saja, atau skala besar untuk mengembangkan portofolio pembelajaran. Selanjutnya dia juga dapat meminta siswa

untuk melakukan kegiatan (1) menulis tentang apa yang sedang mereka pelajari; (2) bagaimana mereka belajar; (3) peran seperti apa pengetahuan dimaksud atau belajar mendapat tempat dalam kehidupan yang sesungguhnya; (4) bagaimana semua itu membuat siswa merasakan.

Dialog dengan orang lain/**Dialogue with others**; dapat terjadi dalam bentuk yang bermacam-macam. Pada pengajaran tradisional, *ketika siswa membaca buku atau mendengarkan ceramah*, siswa mendengarkan orang lain (guru). Hal itu dapat dianggap sebagai *dialog parsial*, tetapi terbatas karena siswa tidak mendapatkan umpan balik. Bentuk dialog yang lebih aktif dan dinamis terjadi ketika guru menciptakan *diskusi kelompok kecil yang intensif* seperti pola *cooperative learning*. Kegiatan aktif lainnya adalah dengan melibatkan siswa berdialog dengan orang lain selain siswa (praktisioner, ahli) baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Pengamatan/**Observing**; hal itu dapat terjadi ketika siswa melihat/menonton atau mendengarkan orang lain "*doing*" atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan apa yang sedang mereka pelajari, atau siswa mengamati guru yang sedang melakukan sesuatu (kritik sastra atau cerita yang dibaca), mendengarkan para profesional melaksanakan pertunjukan/*perform*(musisi), mengamati fenomena yang sedang dipelajari (alam, sosial, budaya). Aksi pengamatan "langsung" disebut *direct*, atau seolah mengalami sendiri di sebut *vicarious*. Pengamatan langsung berarti siswa mengamati aksi yang sesungguhnya secara langsung; observasi *vicarious* adalah mengamati simulasi *real action*. Sebagai contoh, pengamatan langsung tentang kemelaratan pada daerah yang memiliki penghasilan rendah dan menghabiskan waktu beberapa saat untuk melakukan pengamatan. Observasi tidak langsung (*vicarious observation*) atau *indirect* dengan topik yang sama dapat dilakukan dengan menonton tayangan film atau membaca cerita tertulis tentang orang-orang miskin.

Melakukan/*Doing*; ini merujuk pada kegiatan belajar di mana siswa biasanya melakukan sesuatu; mendesain atau melakukan eksperimen alami atau Ilmu Pengetahuan Sosial, mengadakan pertunjukan band sekolah (pendidikan musik), melakukan kritik sastra, menyelidiki sumber sejarah lokal, melakukan presentasi secara lisan. Sekali lagi, *doing* dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Studi kasus, bermain peran dan kegiatan simulasi merupakan cara yang dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung (*vicarious*) kepada siswa dalam proses "*doing*". Untuk mengambil salah satu contoh yang disebutkan di atas, jika seseorang berusaha mempelajari bagaimana mengadakan pertunjukan band, "*doing*" secara langsung adalah dengan datang ke sekolah kemudian berusaha mengorganisasi hal-hal yang berhubungan dengan pertunjukan dimaksud. *Vicarious doing* untuk tujuan yang sama akan melakukan simulasi dengan cara meminta siswa melakukan bermain peran yang seakan-akan mereka sedang melakukan pertunjukan yang sesungguhnya.

Dari proses pembelajaran tersebut dapat dicermati tentang perluasan dan penciptaan pengalaman belajar yang bertolak belakang dengan pengajaran tradisional. *Traditional teaching* biasanya meminta siswa membaca teks, mendengarkan ceramah, atau sedikit sekali memberikan kesempatan pada siswa untuk *berdialog* dengan siswa yang lain. Penggunaan bentuk dialog yang lebih dinamis dengan: (1) menciptakan cara belajar siswa dengan mengelompokkan mereka ke dalam kelompok kecil, kemudian meminta siswa menentukan atau menjawab pertanyaan secara periodik; (2) berusaha menemukan cara bagi siswa untuk menghubungkan dialog secara autentik dengan masyarakat atau teman sejawat yang dianggap lebih mengerti tentang topik yang sedang dibelajarkan; (3) mintalah pada siswa untuk selalu membuat jurnal atau membuat portofolio pembelajaran, tetapi berdasarkan pikiran, dan perasaan serta bakat siswa; (4) berusaha menemukan cara untuk

membantu siswa mengamati (secara langsung atau tidak langsung) tentang subjek yang mereka sedang pelajari; (5) perbolehkan siswa melakukan (secara langsung, atau tidak langsung dengan studi kasus ataupun simulasi serta bermain peran).

Pelaksanaan belajar aktif yang bernuansa DD/CT tentu saja ada sedikit perbedaan jika dilaksanakan di luar DD/CT. Rambu-rambu berikut dapat diakses ketika hendak melaksanakan model pembelajaran aktif ke dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.

a) Memperluas dan Menciptakan Jenis Pengalaman Belajar

Traditional teaching biasanya meminta siswa membaca teks, mendengarkan ceramah, atau sedikit sekali memberikan kesempatan pada siswa untuk *berdialog* dengan siswa yang lain. Pertimbangkan untuk menggunakan bentuk dialog yang lebih dinamis dengan mengakses tiga model pembelajaran seperti;

- (1) Penciptaan cara belajar siswa dengan mengelompokkan mereka ke dalam kelompok kecil, kemudian minta mereka menentukan atau menjawab pertanyaan secara periodik
- (2) Menemukan cara bagi siswa untuk menghubungkan dialog secara autentik dengan masyarakat atau teman sejawat yang dianggap lebih mengerti tentang topik yang sedang dibelajarkan
- (3) Meminta pada siswa untuk selalu membuat jurnal atau membuat portofolio pembelajaran, tetapi berdasarkan pikiran, dan perasaan siswa.
- (4) Menemukan cara untuk membantu siswa mengamati (secara langsung atau tidak langsung) tentang subjek yang mereka sedang pelajari
- (5) Temukan cara yang memperbolehkan siswa melakukan (secara langsung, atau tidak langsung dengan studi kasus ataupun simulasi serta bermain peran).

b) Ambil keuntungan dari “*kekuatan interaksi*”

Masing-masing dari empat model pembelajaran seperti di atas memiliki nilai sendiri-sendiri, dan sesering mungkin gunakanlah model-model tersebut dengan menambah variasi sehingga siswa lebih tertantang lagi. Tetapi, ketika dihubungkan secara benar, kegiatan belajar yang bervariasi dapat memberikan dampak yang penting; mereka dapat lebih berinteraksi.

Sebagai contoh, ketika siswa menuliskan pikiran mereka sendiri terhadap topik, merupakan dialog terhadap diri sendiri (*dialogue with self*), sebelum siswa dipersilakan berdiskusi ke dalam kelompok ketika mereka melakukan dialog dengan orang lain (*dialogue with others*) sehingga diskusi kelompok dapat memperluas pandangan. Jika para siswa dapat melakukan keduanya kemudian melakukan *observasi* keadaan atau tindakan yang sesungguhnya (*observasi*), kegiatan dimaksud tentu saja lebih memperluas cakrawala dan bahkan lebih paham terhadap apa yang sedang mereka pelajari. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan mempersilakan siswa melakukan (*doing*) mereka tentunya mendapatkan makna belajar dari apa yang mereka sedang pelajari. Akhirnya, setelah *doing*, para siswa diberikan pengalaman proses dengan menuliskan apa yang sedang dipelajari itu merupakan dialog dengan diri sendiri (*dialogue with self*) ataupun diskusi dengan orang lain (*dialogue with others*) tentu saja kegiatan dimaksud akan lebih memperluas cakrawala. *Sekuen* atau alur kegiatan belajar seperti tersebut di atas akan bermanfaat dan bermakna sekali bagi guru dan siswa. Itulah yang dimaksud akibat dari “*kekuatan interaksi atau the power of interaction*”.

Secara alternatif, penganjur pembelajaran berdasar masalah (*problem-based learning*) akan menyarankan bahwa seorang guru memulai dengan “*doing*” melalui pemberian problem yang sesungguhnya pada siswa untuk bekerja, kemudian meminta siswa untuk salin

melakukan konsultasi satu sama lain (*dialogue with others*) untuk membahas solusi atau jalan keluar yang terbaik terhadap masalah yang dibelajarkan. Para siswa tentu saja lebih menyukai pilihan pola pembelajaran yang lebih bervariasi termasuk dialog dengan diri sendiri dan observasi.

c) Ciptakan Sebuah Dialektika antara Pengalaman dan Dialog

Satu kemurnian prinsip interaksi digambarkan di atas sangat sederhana untuk menciptakan dialektika, yang merupakan komponen prinsip dalam model pembelajaran aktif. Pengalaman dan dialog adalah pengalaman baru (apakah *Doing* atau *Observing*) memiliki potensi untuk memberikan pengalaman bagi siswa khususnya tentang perspektif baru yaitu apa yang dimaksud dengan kebenaran (*beliefs*) dan apa yang dianggap baik (*nilai/value*) di kehidupan yang nyata. *Dialogue* (baik sendiri ataupun dengan orang lain) mempunyai potensi untuk membantu siswa membangun banyak pengalaman dan cakrawala pengetahuan yang bermakna. Seorang guru dapat membangun kegiatan dialektika dalam pembelajaran secara kreatif dengan mengkondisikan siswa mundur dan maju yaitu antara memperkaya pengalaman dan menggunakannya lebih mendalam. Dialog bermakna dapat memaksimalkan kemungkinan siswa memiliki pengalaman yang signifikan sekaligus belajar bermakna.

C. Contoh Aplikasi

Karakteristik pembelajaran yang ada dalam contoh berikut ini adalah:

1. berpusat pada siswa;
2. memberikan pengalaman langsung;
3. pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas;
4. menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran;
5. bersifat fleksibel;
6. menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Contoh 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tema : Aku dan Keluargaku
Kelas/Semester : I/1 (satu)
Alokasi Waktu : 5 JP @ 35 menit (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Dasar

1. Memahami Tuhan Maha Pencipta (Agama)
2. Memperkenalkan diri (Bahasa Indonesia)
3. Mengenal dan menggunakan bilangan dalam pemecahan masalah (Matematika)
4. Kemampuan menunjukkan identitas diri (PS dan Kn)
5. Mengenal unsur-unsur bunyi dan musik melalui kepekaan indrawi (Kertakes)
6. Melakukan berbagai keterampilan gerak dasar (Penjas)
7. Mengamati bagian-bagian anggota tubuh, kegunaan, dan cara perawatannya (Sains).

B. Indikator

1. Menyebutkan data diri (nama, kelas, sekolah, tempat tinggal) dengan kalimat sederhana (Bahasa Indonesia)
2. Menyebutkan nama orang tua dan saudara kandung (Bahasa Indonesia)
3. Menyebutkan banyaknya benda (misal menghitung jumlah salah satu anggota badan) (Matematika)
4. Membandingkan dua kumpulan benda melalui istilah lebih banyak, lebih sedikit atau sama banyak (Matematika)
5. Menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan (PS dan Kn)
6. Membedakan kuat dan lemahnya bunyi dengan gerakan/tepukan (Kertakes)
7. Menerapkan konsep arah (kiri, kanan, depan, serong, belakang) dalam gerak dasar lokomotor (Penjas)

8. Menerangkan bagian-bagian anggota tubuh misalnya mata, telinga, hidung, lidah, kulit, dan gigi (Sains)

C. Materi Pokok

1. Konsep Keluarga
2. Macam keluarga: Keluarga Kecil dan Keluarga Besar
3. Identitas siswa dan keluarganya
4. Nama, jumlah, kegunaan dan cara merawat anggota badan
5. Bunyi, kekuatan bunyi dan macam-macam bunyi.
6. Konsep arah: kiri, kanan, depan, belakang, serong.

D. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan : *Deep Dialogue and Critical Thinking (DD/CT)*
2. Strategi : *Concept Attainment (CA) dan Number Head Together (NHT)*
3. Metode : Tanya jawab, Diskusi, penugasan.

E. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal
 - a. Menyapa siswa dengan memberi Salam
 - b. Mengajak siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing dilanjutkan dengan tanya jawab tentang suasana hati mereka setelah berdoa. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mempersiapkan/memusatkan segenap hati dan pikiran siswa untuk mengikuti proses pembelajaran
 - c. Mengajak semua siswa menyanyikan lagu "Sayang Semua" sambil bertepuk tangan untuk melatih gerak.
2. Kegiatan Inti
 - a. Mengajak siswa untuk mengungkapkan kata-kata yang muncul dari lagu "Sayang Semua" dan didata guru di papan tulis sebagai parameter positif

- (yang mendukung ke arah konsep / ya) serta mendiskusikan nilai-nilai kas sayang secara implisit.
- b. Mengajak siswa untuk mengamati gambar tentang keluarga inti yang terdiri atas ayah, ibu dan anak.
 - c. Meminta siswa mengungkapkan hasil pengamatannya sebagai parameter positif (yang mendukung ke arah konsep / ya). Dalam kegiatan ini, agar tidak terjebak dengan identifikasi fakta saja sebaiknya guru mengingat empat hal yang akan membantu dia dalam mengembangkan dialog mendalam dan berpikir kritis melalui pemberian pertanyaan yaitu (1) konsep selalu mempunyai nama; (2) mempunyai ciri; (3) mempunyai contoh; (4) mempunyai nilai
 - d. Siswa mengamati dan mengungkapkan makna dari gambar pemandangan sebagai parameter negatif (yang tidak mendukung konsep / tidak sama) dan mengajak siswa untuk menghitung jumlah anggota keluarga. Kegiatan ke tiga ini perlu dilaksanakan untuk mengontraskan bahwa yang dimaksud konsep keluarga dapat dibangun melalui ciri-ciri ayah, ibu, anak, adanya rasa kas sayang, tanggung jawab dan bukan pohon, pemandangan, dll.
 - e. Kegiatan pendataan 2 parameter positif dan parameter negatif memunculkan dialog-dialog yang mendalam dan berpikir kritis sesuai dengan kemampuan siswa kelas 1. Dari kegiatan pengungkapan lagu dan gambar diperkirakan akan memunculkan data parameter *ya* dan *tidak* sebagai berikut.

Lagu (Parameter Ya)	Gambar Keluarga (Parameter Ya)	Gambar Pemandangan Parameter Tidak)
Satu	Ayah	Pohon
Sayang	Ibu	Jalan
Ibu	Kakak	Awan
Dua	Adik	Lampu taman
Ayah	Kasih sayang	Pagar
Tiga	Saling mengasihi	Gedung
Satu	Tanggung jawab	Langit
Adik		
Kakak		
Kasih sayang		
Saling mengasihi		
Tanggung jawab		

- f. Melakukan pencoretan pada kata-kata yang tidak sama/tidak mendukung dari 2 parameter positif sehingga tersisa kata-kata (kunci) sebuah konsep sebagai berikut, dalam hal ini parameter tidak tidak boleh dicoret

Lagu (Parameter Ya)	Gambar Keluarga (Parameter Ya)	Gambar Pemandangan (Parameter Tidak)
Satu	Ayah	Pohon
Sayang	Ibu	Jalan
Ibu	Kakak	Awan
Dua	Adik	Lampu taman
Ayah	Kasih sayang	Pagar
Tiga	Saling mengasihi	Gedung
Adik	Tanggung jawab	Langit
Kakak		
Kasih sayang		
Saling mengasihi		
Tanggung jawab		

- g. Meminta siswa untuk menerka konsep (tema/judul) yang sedang dibicarakan berdasarkan lagu dan gambar.
- h. Menetapkan konsep (tema/judul) yang sedang dibicarakan, yaitu konsep "Keluarga".
- i. Mengajak siswa untuk mencoba mengungkapkan rumusan konsep "keluarga" berdasarkan kata-kata yang ada/tersisa dari coretan dengan menggunakan kata-katanya sendiri melalui dialog mendalam dan berpikir kritis sesuai dengan kemampuan berpikir siswa kelas 1.
- j. Mempertegas konsep keluarga (secara sederhana) sebagai upaya klarifikasi guru.
- k. Siswa mengamati gambar keluarga dengan jumlah anggota keluarga yang lebih besar lagi, yaitu yang terdiri atas ayah, ibu, anak, kakek, nenek atau bibi, dan paman untuk membedakan antara keluarga kecil (inti) dengan keluarga besar (tambahan).
- l. Mengajak siswa untuk menyanyikan kembali lagu "Sayang Semua" sambil berbaris mengelilingi kelas, bergerak ke arah kiri, kanan, depan, belakang dan serong sesuai aba-aba guru (PS dan Kn, Penjas dan Kertakes).
- m. Bertanya jawab tentang identitas siswa (nama lengkap, nama panggilan, sekolahnya di mana, kelas berapa, rumahnya di mana, dan menghadap mana) (Bahasa Indonesia, PS dan Kn, serta Penjas).
- n. Menugaskan siswa untuk *belajar menuliskan* nama panggilannya di buku masing-masing (Bahasa Indonesia, PS dan Kn, serta Penjas).
- o. Melakukan dinamika kelompok dengan membentuk kelompok-kelompok secara acak yang masing-masing kelompok terdiri dari 2, 3, 4, atau 5 siswa sambil bernyanyi dan memperagakan lagu "kepala, Pundak, Lutut, Kaki (Sains).
- p. Meminta setiap kelompok untuk menghitung jumlah anggotanya.
- q. Menanyakan siswa apakah jumlah anggotanya sama, lebih banyak, atau lebih sedikit dari kelompok lain (Matematika).
- r. Membentuk kelompok dengan jumlah anggota kelompok yang seimbang yaitu masing-masing kelompok berjumlah 5 atau 6 siswa.

- s. Meminta setiap kelompok menghitung jumlah anggota kelompoknya dan masing-masing siswa mengingat nomor urutannya dalam kelompok.
- t. Setiap kelompok diminta membahas/mendiskusikan kartu yang diterimanya, yaitu:
 - Kartu 1. anggota tubuh berupa mata : kegunaan dan cara merawatnya.
 - Kartu 2. anggota tubuh berupa telinga : kegunaan dan cara merawatnya.
 - Kartu 3. anggota tubuh berupa hidung : kegunaan dan cara merawatnya.
 - Kartu 4. anggota tubuh berupa tangan : kegunaan dan cara merawatnya.
 - Kartu 5. anggota tubuh berupa gigi : kegunaan dan cara merawatnya.
- u. Setiap anggota kelompok harus mengetahui hasil diskusi kelompoknya (dapat dalam bentuk lisan atau tulisan sederhana).
- v. Menyampaikan hasil diskusi kelompok dengan cara undian nomor, di mana nomor yang keluar dari undian adalah nomor anggota kelompok yang bertanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.
- w. Undian nomor dilakukan hingga seluruh hasil diskusi kelompok tersampaikan.
- x. Guru hendaknya mengklarifikasi hasil diskusi kelompok setiap kali siswa selesai menyampaikan hasil diskusi kelompoknya agar siswa dapat langsung mengerti (sesuai dengan kemampuan siswa kelas 1).
- y. Mengajak siswa menggunakan anggota badan berupa tangan untuk bertepuk tangan yang dikombinasikan dengan syair atau lagu (misal tepuk sate, tepuk pramuka, tepuk nyamuk, tepuk setan, atau tepuk monyet) dengan irama keras, sedang dan pelan untuk membedakan keras dan kuatnya bunyi/suara (Sains dan Kertakes)
- z. Meminta siswa memberi tanda check (√) pada kartu-kartu soal yang berisi gambar-gambar benda, apakah lebih sedikit, sama banyak, atau lebih banyak.

2. Kegiatan Akhir

- a. Bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan tersebut di atas

- b. Bertanya jawab tentang apa yang telah dipelajarinya untuk mengetahui tingkah pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- c. Menugaskan siswa untuk merawat anggota badan di rumah sesuai cara yang telah dipelajari bersama bimbingan orang tua masing-masing.
- d. Mengajak siswa untuk berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Kerangka Dasar kurikulum 2004 (Semua Mata Pelajaran)
2. Bahan Ajar untuk siswa kelas 1
3. Teks lagu "Sayang Semua"
4. Teks lagu " Kepala, Pundak, Lutut, Kaki"
5. Teks permainan tepuk sate, pramuka, nyamuk, setan atau monyet.
6. Gambar Keluarga Inti
7. Gambar Keluarga Besar
8. Gambar pemandangan
9. Kartu-kartu pembelajaran
10. Nomor-nomor untuk Undian
11. Kantong/kotak nomor undian

G. Penilaian

- A. Tes Hasil Belajar
- B. Pengamatan
- C. Hasil Tugas-tugas.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas 1

NIP.

NIP.

Catatan :

LAGU-LAGU:

1. SAYANG SEMUA

Satu Satu Aku Sayang Ibu
Dua Dua Juga Sayang Ayah
Tiga Tiga Sayang Adik Kakak
Satu Dua Tiga Sayang Semuanya

2. KEPALA, PUNDAK, LUTUT, KAKI

1
KEPALA, PUNDAK, LUTUT, KAKI, LUTUT, KAKI
KEPALA, PUNDAK, LUTUT, KAKI, LUTUT, KAKI
DAUN TELINGA, MULUT, MATA, HIDUNG, PIPI
KEPALA, PUNDAK, LUTUT, KAKI, LUTUT, KAKI

3. MACAM-MACAM TEPUK:

a. TEPUK SATE

(Tepuk Tangan 3X)

Tusuk-Tusuk

(Tepuk Tangan 3X)

Bakar-Bakar

(Tepuk Tangan 3X)

Kipas-Kipas

(Tepuk Tangan 3X)

Beri Kecap

(Tepuk Tangan 3X)

Makan Enaaaaaak

b. *TEPUK NYAMUK*

(Tepuk Tangan 3X)

Gigit Gigit

(Tepuk Tangan 3X)

Gatal-Gatal

(Tepuk Tangan 3X)

Garuk Garuk

(Tepuk Tangan 3X)

ENAAAAK

c. *TEPUK SETAN*

(TANGAN MENEPUK TETAPI TIDAK BERTEMU ANTARA TELAPAK KIRI DAN KANAN SEHINGGA TIDAK MENIMBULKAN BUNYI).

d. *TEPUK PRAMUKA*

PRAMUKA PRAMUKA

PRAJA MUKA KARANA

(TEPUK TANGAN SESUAI SUKU KATA/ SEJUMLAH SUKU KATA DENGAN IRAMA)

e. *TEPUK MONYET*

(TEPUK TANGAN 3X)

PANJAT-PANJAT

(TEPUK TANGAN 3X)

GARUK-GARUK

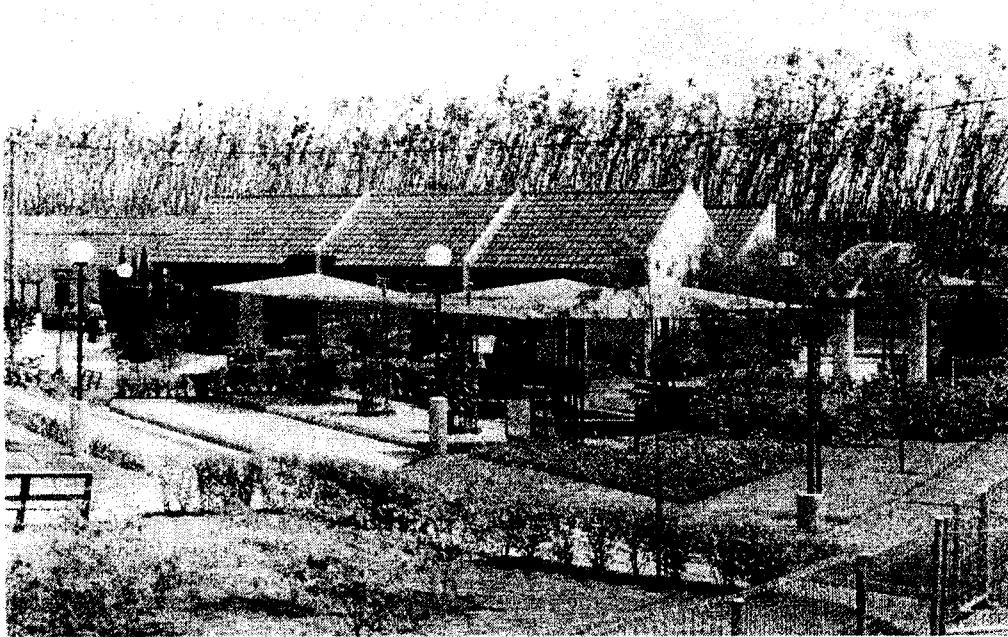
(TEPUK TANGAN 3X)

BERPELUKAN

**GAMBAR –GAMBAR YANG DAPAT DIGUNAKAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**



GAMBAR PEMANDANGAN



ARTU 1

ANGGOTA BADAN BERUPA MATA



Wacana:

Mata adalah salah satu anggota badan

Mata sangat penting bagi manusia

Jelaskan :

1. Berapakah jumlah mata manusia?
2. Apakah gunanya mata?
3. Benda apa saja yang harus dihindari mata?
4. Apa akibatnya jika mata terganggu?
5. Bagaimana cara merawat mata?

KARTU 2

ANGGOTA BADAN BERUPA TELINGA



Wacana:

Telinga adalah salah satu anggota badan

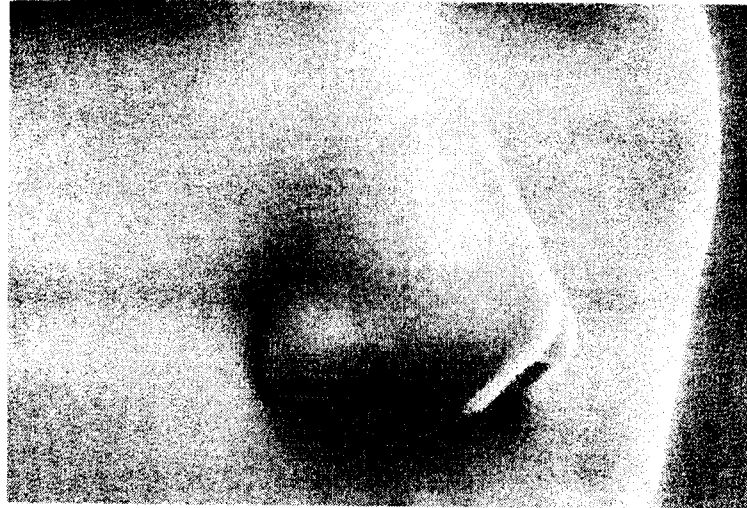
Telinga sangat penting bagi manusia

Jelaskan :

1. Berapakah jumlah telinga manusia?
2. Terletak di manakah telinga itu?
3. Apakah gunanya telinga?
4. Benda apa saja yang harus dihindari dari telinga?
5. Bagaimana cara merawat telinga?

KARTU 3

ANGGOTA BADAN BERUPA HIDUNG



Wacana:

Hidung adalah salah satu anggota badan

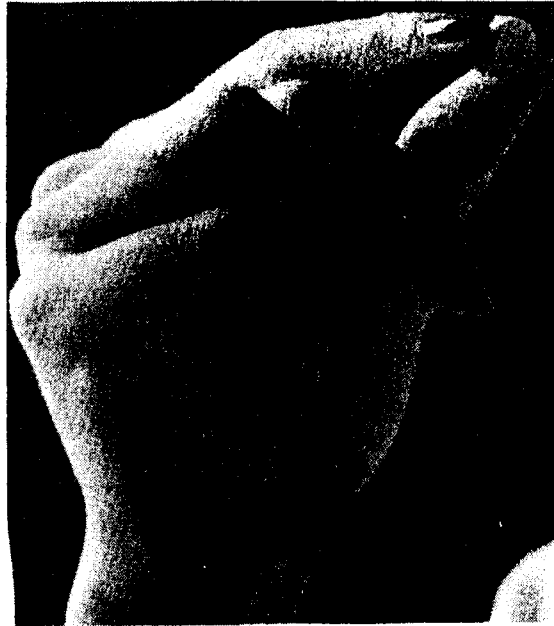
Hidung sangat penting bagi manusia

Jelaskan :

1. Berapakah jumlah hidung manusia?
2. Di mana letaknya hidung?
3. Apakah gunanya hidung?
4. Apakah yang tidak boleh dilakukan pada hidung?
5. Bagaimana cara merawat hidung?

KARTU 4

ANGGOTA BADAN BERUPA TANGAN



Wacana:

Tangan adalah salah satu anggota badan

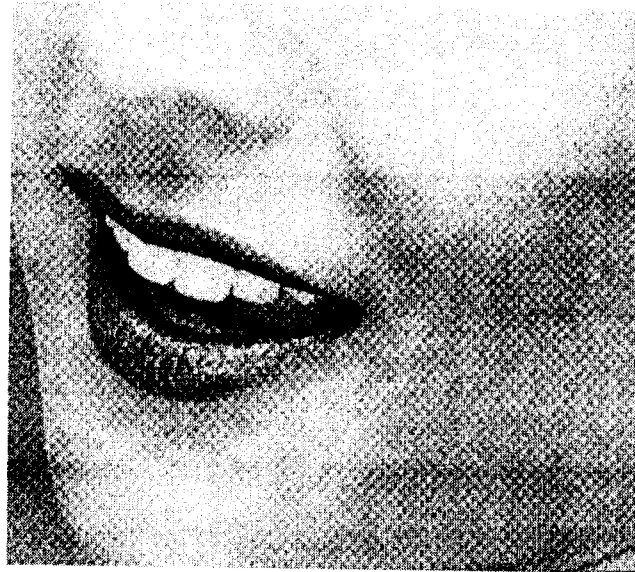
Tangan sangat penting bagi manusia

Jelaskan :

1. Berapakah jumlah tangan manusia?
2. Apakah gunanya tangan?
3. Benda-benda apa saja yang berbahaya bagi tangan?
4. Bagaimana jika manusia tidak memiliki tangan?
5. Bagaimana cara merawat tangan?

KARTU 5

ANGGOTA BADAN BERUPA GIGI



Wacana:

Gigi adalah salah satu anggota badan

Gigi sangat penting bagi manusia

Jelaskan :

1. Di manakah letaknya gigi?
2. Apakah gunanya gigi?
3. Bagaimana cara merawat gigi?
4. Apa akibatnya jika tidak merawat gigi?
5. Siapa saja yang tidak memiliki gigi?

Contoh 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tema : **Aku dan Keluargaku**
Kelas : I
Semester : 1 (satu)
Waktu : 5 JP x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Dasar

1. Memahami Tuhan Maha Pencipta (Agama)
2. Memperkenalkan diri (B.Indonesia)
3. Mengenal dan menggunakan bilangan dalam pemecahan masalah (Matematik)
4. Kemampuan menunjukkan identitas diri (PKn & Pengetahuan Sosial)
5. Mengenal unsur-unsur bunyi dan musik melalui kepekaan indrawi (Kertakes)
6. Melakukan berbagai keterampilan gerak dasar (Penjas)
7. Mengamati bagian-bagian anggota tubuh, kegunaan dan cara perawatannya (Pengetahuan Alam)

B. Indikator

1. Menyebutkan data diri (nama, kelas, sekolah, tempat tinggal dengan kalimat sederhana (B.Indonesia)
2. Menyebutkan nama orang tua dan saudara kandung (Bahasa Indonesia)
3. Menyebutkan banyaknya benda (misal menghitung jumlah salah satu anggota badan) (Matematika)
4. Membandingkan dua kumpulan benda melalui istilah lebih banyak, lebih sedikit atau sama banyak (Matematika)
5. Menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan (PKn & Pengetahuan sosial)
6. Membedakan kuat dan lemahnya bunyi dengan gerakan/tepukan (Kertakes)

7. Menerapkan konsep arah (kiri, kanan, depan, serong, belakang) dalam gerak dasar lokomotor (Penjas)
8. Menerangkan bagian-bagian anggota tubuh misalnya mata, telinga, hidung, lidah, kulit, dan gigi (Pengetahuan Alam)

C. Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Mengajak siswa berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing
- b. Mengajak semua siswa menyanyikan lagu tentang "Kasih Sayang Anggota Keluarga" (Misalnya "Satu..satu, aku sayang ibu dua") dikaitkan dengan (Kertakes & Sains)
- c. Menunjuk beberapa siswa untuk menyebutkan siapa saja yang disayangi dalam keluarganya sambil menghitung dengan jari tangannya
- d. Membilang dan menghitung jumlah anggota keluarga (ayah, ibu, adik, kakak dan sebagainya) (Matematika)

2. Kegiatan Inti

- a. Bertanya jawab tentang identitas anak (nama diri anak, dan nama panggilan, nama lengkap, sekolahnya di mana, kelas berapa, rumahnya di mana dan menghadap ke mana) dan menugaskan semua anak untuk belajar menuliskan nama panggilannya di buku masing-masing sambil mengamati contoh huruf yang ditunjuk guru (BI, PKn & PS, Penjas)
- b. Menayangkan gambar anggota badan dan bertanya jawab tentang nama-nama sambil menghitung anggota badan yang dikenal oleh siswa (BI, PKn & PS, Pengetahuan Alam)
- c. Siswa ditugaskan untuk berdiskusi membahas gambar-gambar anggota badannya (Kartu terlampir) (Matematika & Pengetahuan Alam)
- d. Bertanya jawab tentang kartu-kartu yang didiskusikan
- e. Bertanya jawab kegunaan anggota badan (Matematika & Pengetahuan Alam)

- f. Mengajak anak untuk bertepuk tangan dalam hitungan sambil membedakan keras dan kuatnya tepukan sehingga membentuk sebuah musik. (misal tepuk Pramuka dengan tiga model tepukan) (Kertakes, Penjas, Matematika)

3. Kegiatan Akhir

- a. Bersama-sama dengan semua siswa menyimpulkan hasil pembelajaran
b. Bertanya jawab tentang pemahaman materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran sebagai evaluasi proses dan hasil belajar. (Evaluasi terlampir)
c. Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

D. Alat dan Sumber

1. Kerangka Dasar Kurikulum 2004
2. Kurikulum 2004 Mata Pelajaran : Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Kertakes, Pengetahuan Alam, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, dan Matematika
3. Buku-buku Ajar untuk siswa yang relevan
4. Lingkungan sekitar
5. Sumber lain yang relevan

E. Penilaian

1. Tes tertulis
2. Tes Lisan
3. Pengamatan
4. Tugas-tugas
5. Portofolio

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru Kelas 1

NIP.

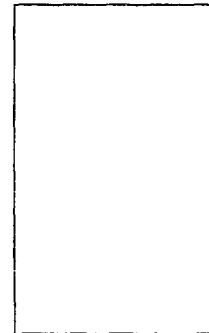
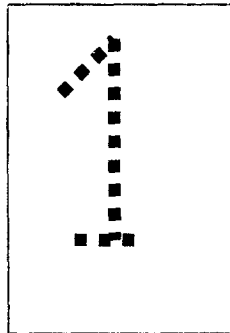
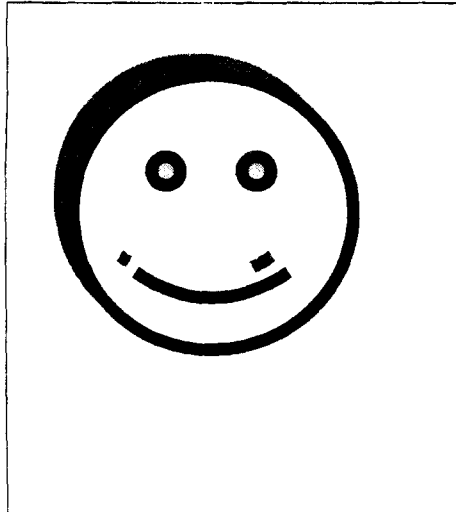
NIP.

LAMPIRAN :

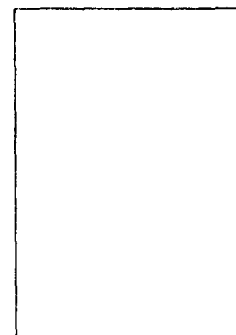
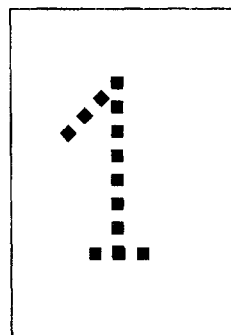
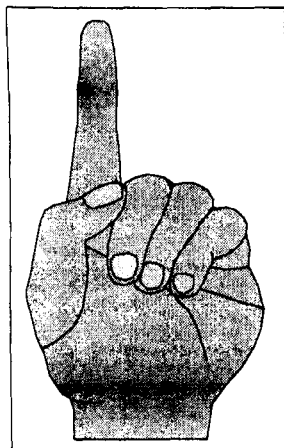
Petunjuk :

- Gabungkan titik-titik di bawah ini
- Pilih angka yang sesuai dengan gambar dengan memberi tanda cek (V)

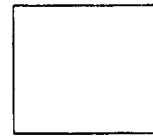
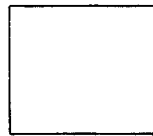
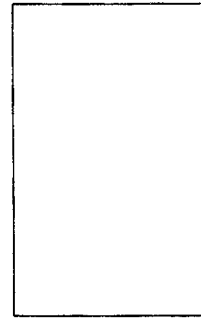
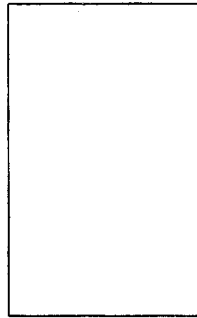
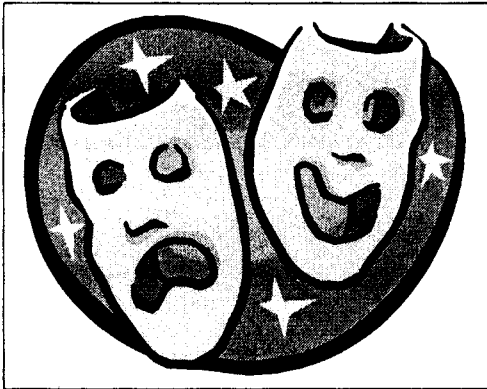
Kartu I



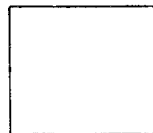
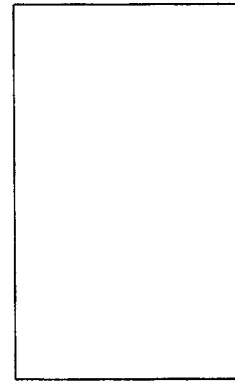
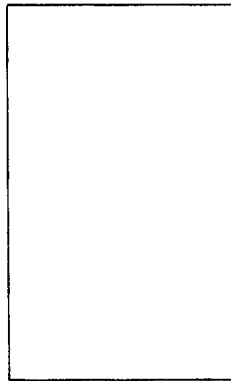
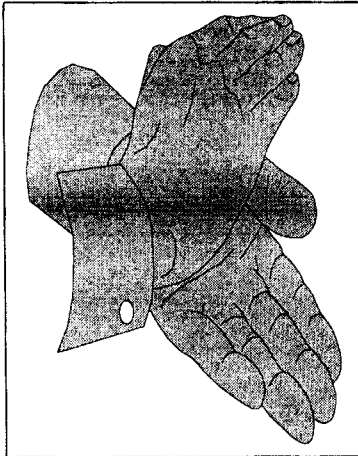
Kartu II



Kartu III



Kartu IV



Format Pengamatan

SD : Kelas :

Tgl :

No	Indikator Sikap Nama Siswa	Keaktifan bertanya	Kreativitas berdialog	Kepedulian pada teman	Tanggung Jawab	Keberanian berdialog	Nilai Rerata
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

..... 2006

Guru Kelas

Catatan :

..... kolom diisi dengan huruf A, B, C atau D sesuai dengan hasil pengamatan sikap/perilaku siswa dengan kriteria :

= Sangat Baik (Skor 4)

= Baik (Skor 3)

= Cukup (Skor 2)

= Kurang (Skor 1)

Siswa yang mendapat nilai C atau D perlu ada catatan atau keterangan

BAB III

KESIMPULAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran tentang manusia dan masyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Sosial juga sebagai mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Fungsinya ada mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan utama pelajaran ini adalah meningkatkan harkat manusia sebagai makhluk sosial serta mengembangkan kualitas manusia yang diperlukan untuk pembangunan negara dan bangsa.

Tujuan utama pelajaran ini adalah meningkatkan harkat manusia sebagai makhluk sosial serta mengembangkan kualitas manusia yang. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan teknologi maupun arus globalisasi telah menyebabkan perubahan nilai-nilai begitu deras sehingga menuntut peningkatan baik wawasan maupun kemampuan tenaga kependidikan termasuk Guru IPS Terpadu di Sekolah Dasar, serta memperhatikan masalah pendidikan lainnya.

Murid-murid Sekolah Dasar, khususnya kelas awal merupakan sosok individu yang melihat dirinya dan lingkungan sekitarnya sebagai sentral pengamatan dan landasan pola pikir karena untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak masih sulit. Oleh karena itu, untuk mempermudah mempelajari konsep, perlu diperkenalkan pola pembelajaran terpadu, yaitu pembelajaran yang diawali dari pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok-pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dari satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna, dan lebih efisien.

Karakteristik Mata Pelajaran IPS SD pada setiap kompetensi dasar merupakan (1) gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi bahkan juga bidang humaniora; (2) berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, serta sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga

menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu; (3) meliputi berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner; (4) menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan; (5) menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial dalam kehidupan manusia secara menyeluruh. Dimensi dimaksud terlihat dalam tabel berikut, Bagan 1: Dimensi IPS dalam kehidupan manusia

Dimensi dalam kehidupan manusia	Ruang	Waktu	Nilai/Norma
Area dan substansi pembelajaran	Alam sebagai tempat dan penyedia potensi sumber daya	Alam dan kehidupan yang selalu berproses, masa lalu, saat ini, dan yang akan datang	Kaidah atau aturan yang menjadi perekat dan penjamin keharmonisan kehidupan manusia dan alam
Contoh KD yang dikembangkan	Adaptasi spasial dan eksplorasi	Berpikir kronologis, prospektif, antisipatif	Konsisten dengan aturan yang disepakati dan kaidah alamiah masing-masing disiplin ilmu
Alternatif penyajian	Geografi	Sejarah	Ekonomi, sosiologi/antropologi

Sumber: Sardiman dalam MGMP IPS Kota Malang, 2006

Pelaksanaan KTSP memungkinkan guru untuk berkreasi memilih strategi dan pendekatan yang sesuai. Dalam hal ini, strategi *concept attainment dan cooperative learning* dipandang sangat cocok digunakan untuk menerapkan prinsip-prinsip pelaksanaan KTSP karena dampak pembelajarannya secara global adalah meningkatkan rasa percaya diri siswa serta berpikir lebih kritis seperti yang dijelaskan Johnson (1989), Slavin (1990), serta Sharan (1980, 1990) dalam Davidson and Forsham (1992:XVII). Mereka telah membuktikan kekuatan pembelajaran ini dengan melakukan riset di mana dampak positif pembelajaran *cooperative learning* adalah 1)

Pencapaian hasil belajar yang dapat dipertanggungjawabkan; 2) Mengembangkan kemampuan berpikir yang tinggi; 3) Mengembangkan rasa percaya diri siswa; 4) Meningkatkan hubungan antar kelompok; 5) Mengembangkan keterampilan sosial siswa; 6) Mengembangkan kemampuan menerima perspektif orang lain.

Setelah mencermati semua penjelasan di atas kiranya dapat dipahami bahwa tidak ada satu strategi, pendekatan, metode mempunyai karakteristik, keunikan sendiri-sendiri sehingga kita dapat menyimpulkan bahwa tidak ada satu-satunya strategi, atau metode yang dapat dianggap paling cocok, paling efektif, dan paling sesuai untuk semua siswa dalam segala situasi. Dalam konteks ini, metode yang ampuh adalah metode *eclectic*, yaitu metode campuran yang digunakan guru dalam satu pertemuan atau tatap muka seperti yang terlihat pada strategi *cooperative learning*. Akan tetapi, satu hal yang sebaiknya selalu diingat oleh guru adalah bahwa tawaran strategi atau metode apapun harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta karakteristik siswa. Pembelajaran berbasis masalah misalnya, sangat cocok jika tujuan proses pembelajaran adalah membekali siswa dengan keterampilan memecahkan masalah karena dengan menggunakan masalah yang diakses dari dunia nyata siswa dapat belajar dari pengalaman yang ada. Pembelajaran ini digunakan untuk merangsang/membangkitkan siswa berpikir kritis atau berpikir tingkat tinggi dan berorientasi pada masalah tertentu. Pembelajaran efektif adalah kesesuaian antara pembelajaran yang tepat sasaran, di mana materi yang dibelajarkan sesuai dengan kemauan, kebutuhan siswa baik untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang. Selamat mencoba!

DAFTAR PUSTAKA

- Ill, Charles C and Eison, James A. 1996-2003. *Active Learning: Creating Excitement In The Classroom*. Washington: James Rhem & Associates.
- son, Neil dan Worsham, Toni (Editor). 1992. *Enhancing Thinking Through Cooperative Learning*. New York: Teachers College Press.
- nk, L. 2006. *Active Learning*. Oklahoma: University of Oklahoma Instructional Development Program.
- ment of Education. 1997-2004. *Principles of Effective Learning and Teaching*. Queensland: Queensland Government.
- ias. 2002. *Pengembangan Kurikulum dan Sistem Pengujian Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen.
- ialogue Institute. 2001. *Deep Dialogue – Critical Thinking*. Makalah untuk TOT Pendidikan Nilai.
- 1, Syaiful Bahri- Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Ipta.
- , David W., and Johnson, Roger T. 1992. *Encouraging Thinking Through Constructive Controversy*. New York: Teachers College.
- ruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice – Hall.
2006. *Model Pembelajaran Tematik: Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Riset Badan Penelitian Dan Pengembangan Depdiknas
1. 2006. *Panduan Pelaksanaan KTSP dalam MGMP IPS SMP Kota Malang*.
- ngrid H. 2001. *7 Stages of Deep Dialogue and Critical Thinking*. GDI Hasil Riset, 2 Maret.
- 1, Mel. 2002. *101 Macam Pembelajaran Aktif*. Bandung: Kaifa.
1990. *Cooperative Learning*. New York: Longman.

LAMPIRAN

Prinsip-prinsip Dasar

- Prinsip kontinum

Semua realitas/kenyataan merupakan dialogis/kritis, yang dilakukan s kontinum sebagai berikut:

Dialog Destruktif (<i>Destructive Dialogue</i>)	Dialog Tidak Menarik (<i>Disinterested Dialogue</i>)	Dialog Dialogis (<i>Dialogic Dialogue</i>)	Dialog Mendalam (<i>Deep Dialogue</i>)
--	---	---	---

Elemen-elemennya adalah polarisasi yang dipertentangkan satu dengan lainnya	Elemen-elemennya adalah toleransi antara satu dengan lainnya	Elemen-elemennya adalah saling belajar antara satu dengan lainnya	Elemen-elemennya adalah saling transformasi
---	--	---	---

- Dialog pada prinsip dialog

Dialog sebagai kebangkitan kritis, merupakan pengembangan dialog dalam *Dialogue* itu sendiri. Misalnya dialog yang mengupas semua isu-isu tentang agama, filsafat, psikologi dan lain-lain yang ketika menetapkan hati, terintegrasi, berjalan bersama sebagai lokomotif yang mendorong semua isu yang disampaikan ke dalam dialog.

- Realitas adalah prinsip dialog

- Seluruh realitas berlandaskan interaktif, bersama, dialogis. Struktur dialog sebagai refleksi alam dari semua realitas melalui intra dan interpersonal merupakan sumber dan tujuan seluruh realitas yang ada.

- Prinsip integratif

Segala realitas adalah tidak hanya realitas "dialogis" namun juga integratif. Dialog atas segala realitas menjembatani antara destruktif (yang merusak) dan integratif (yang menyatukan).

- *Critical Thinking* (berpikir kritis) merupakan bagian depan prinsip *Deep Dialogue*. Dalam memulai dialog mendalam (DD) dengan seseorang penting mengetahui perkembangan keterampilan berpikir secara cermat dan jelas (*Critical Thinking*) yang selalu berdasarkan pada elemen-elemen:
 - a. Bermula dari tidak sadar menjadi sadar
 - b. Kita menyadari bahwa pandangan kita tentang realitas adalah sebuah pandangan tentang realitas.
 - c. Belajar memahami semua pernyataan yang ada baik dari diri dan dari orang lain dalam konteks masing-masing.
 - d. Dalam memahami *statement* (pernyataan), pertama-tama menggunakan pemahaman sendiri, tetapi pemahaman orang lain harus dicermati.

Mengetahui adalah prinsip dialogis interaktif

Segala *knowing* (pemahaman) baik interaktif, mutual, dialogis, dan integratif antara apa yang diketahui (*knowing*) dan yang mengetahui (*knower*) secara integratif karena pemahaman merupakan pernyataan subjek dan objek dalam sebuah integratif. Sifat dialogis integratif benar adanya tentang *knowing* (pemahaman) ada 5 hal:

- a. Jika apa yang diketahui dan yang mengetahui dilalui dengan memisahkan subjek dengan objek.
- b. Jika apa yang diketahui dan yang mengetahui dilalui dengan interpersonal.
- c. Jika apa yang diketahui dan mengetahui dilalui dengan komunikasi interpersonal.
- d. Jika mereka merangkul seluruh bumi dan melewati.
- e. Menjadi sumber sekaligus tujuan segala realitas.

Dialog adalah prinsip *comunion*

Dialog yang datangnya bersamaan dengan percakapan antara mereka yang memiliki pemikiran berbeda dengan kita sehingga kita dapat belajar karena semua realitas yang ada adalah sesuatu yang dapat dipercaya. Pertama, yang berdialog harus mau saling mendengar. Kedua, partner harus juga membelajarkan jika kita mau belajar. Sehingga dialog destruktif itu akan mengarah ke dialog *disintersting* (tidak menarik), tetapi itu akan berkembang ke dalam dialog dialogis yang pada

akhirnya *Deep Dialogue* (dialog mendalam) sehingga lahir DD yang mentransmisi ke dalam kesadaran kita.

- Prinsip keaslian yang pluralis
Dialog terjadi manakala saya menyadari bahwa pandangan saya tentang realitas bukan merupakan satu-satunya pandangan. Masih ada pandangan-pandangan yang berbeda dari seseorang. Selanjutnya saya perlu memahami bagaimana pandangan mereka berbeda dengan pikiran saya.
- Prinsip *wholeness* (menyeluruh/utuh) meliputi dialog dari dalam (*internal dialog*)
Dialog mengikutsertakan keseluruhan: pikiran, emosi, dan tindakan seseorang. Dialog ini mengalir dari ranah kognitif ke afektif, dan dari sini ke wilayah praktis interpersonal maupun masyarakat dan selanjutnya pada level antarmasyarakat. Dialog ini tentu saja membantu terciptanya: jaringan kerja, aliansi, kooperatif atau kegiatan kerja sama, akhirnya menghasilkan dialog sebagai integrasi. Dengan begitu dialog membuat orang arif bijaksana.
- Dialog sebagai prinsip kebenaran ontologi
Jika seseorang memiliki pengalaman sukses berdialog, DD dalam hal ini sebenarnya ada karena kita merasa menyatu, DD terasa benar dan integrasi. Karena dialog manusia adalah "*in sync*" (selaras, serasi, seimbang) dengan tak hanya seluruh nilai kemanusiaan kita, yakni jiwa dan raga, namun juga dengan seluruh realitas dari subatomik terus ke kosmik lalu ke realitas pokok, bagaimana dialog berdialog terintegrasi dengan dunia.

Contoh: Pendekatan Pembelajaran Terpadu atau Pendekatan Interdisipliner

1. Model integrasi IPS berdasarkan topik/ tema

PENGEMBANGAN PARIWISATA

Geografi	Persebaran kondisi Fisik daerah objek wisata
Ekonomi	Dampak terhadap Kesejahteraan masyarakat
Sejarah	Sejarah perkembangan daerah
Sosiologi	Partisipasi masyarakat

Politik Pengaruh terhadap perkembangan masyarakat di sekitar objek wisata

l. Model Integrasi berdasarkan potensi utama

BALI SEBAGAI TUJUAN WISATA

Sosiologi/antropologi	Memupuk aspirasi terhadap kesenian
Ekonomi	Asas manfaat terhadap kesejahteraan penduduk
Politik	Keamanan dan stabilitas daerah
Geografi	Keadaan alam Potensi objek wisata

l. Model Integrasi berdasarkan permasalahan

<i>PEMUKIMAN KUMUH</i>	Faktor Ekonomi
	Faktor Historis
	Perilaku Terhadap Aturan
	Budaya sosial dan Budaya