

STRATEGI DAN MODEL PEMBELAJARAN

OLEH :

DR. MULYADI AMIR, M.Pd., Ph.D

DAFTAR ISI

I.	BELAJAR DAN HASIL BELAJAR	1
	1. Taksonomi Bloom	1
	2. Piramida Pembelajaran	4
II.	STRATEGI PEMBELAJARAN	6
	1. Pengertian Strategi Pembelajaran	6
	2. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran	9
	3. Strategi Pembelajaran Eksploitasi	10
	4. Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)	13
	5. Strategi Pembelajaran Inkuiri (Penemuan)	18
	6. Strategi Pembelajaran Langsung	23
	7. Strategi Pembelajaran Group Investigation	29
III.	MODEL PEMBELAJARAN	38
	1. Model Pembelajaran <i>Recipocal</i>	40
	2. Model Pembelajaran <i>Bleanding Learning</i>	49
	3. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	56
	4. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	65
	5. Model Pembelajaran STAD	67
	6. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tarnament (TGT)</i>	68
	7. Model Pembelajaran <i>Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)</i>	70
	8. Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	71
	9. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	72
	10. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	79

I. BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

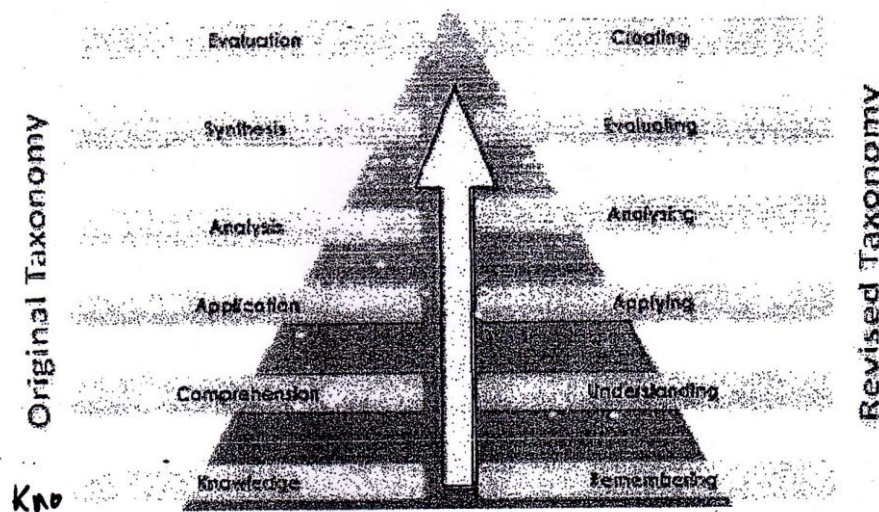
Terlepas dari pola pembelajaran apakah pola pembelajaran tatap muka, *online learning* maupun *blended learning*, semua teori pembelajaran prinsipnya sama yaitu untuk memajukan pembelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik. Salah satu prinsip teori pembelajaran adalah semua mahasiswa melalui fase tahap demi tahap pembelajaran dalam mencapai kemajuan pembelajaran (Schunk, 2012;28). Sesungguhnya, mengacu pada makna kata, hasil belajar memiliki arti: 1). Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2): pendapatan; perolehan; buah, sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai pengaruh permanen terhadap perilaku, pengetahuan dan keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman (Santrock, 2004, 266). Hasil belajar tidak hanya sebatas pada mendapatkan keterampilan kognitif saja, tetapi juga pada pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan psikomotorik.

Gagne dalam teori pembelajarannya mengklasifikasi hasil Belajar kedalam 5 kapabilitas, yaitu: keterampilan intelektual (*intellectual skill*), informasi verbal (*verbal information*), strategi kognitif/pemecahan masalah (*cognitive strategy / problem solving*), sikap (*attitude*), dan keterampilan motorik (*motor skill*) sebagaimana dikutip oleh Smith dan Ragan (Smith & Ragan; 1996, 735).

1. **Taksonomi Bloom**

Sedangkan menurut teori Bloom, terdapat 3 kawasan (*area*) dari kegiatan pembelajaran yaitu: kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotorik (*psychomotor*). Kawasan kognitif merupakan menurut kegiatan pembelajaran untuk memperoleh keterampilan mental atau pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan intelektual (*Intellectual skill*). (NBNA, 2018). Lebih jauh, menurut Benjamin Bloom, taksonomi hasil belajar kawasan

kognitif terdiri dari: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*); penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*). Lorin W. Andersen, murid Benyamin Bloom, memperbaiki taksonomi hasil belajar kawasan kognitif Bloom (taksonomi Bloom) dari kata benda (orientasi ke produk) menjadi kata kerja (orientasi ke proses), sehingga taksonomi hasil belajar kawasan kognitif meliputi: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisa (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan (*creating*) (NBNA, 2018; Forehand, 2011,3), sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2.1 (Persaud, 2018). Kawasan kognitif "mengingat" sebagai bagian dari merekonstruksi data atau informasi yang diperoleh (dipelajari) sebelumnya. Kawasan kognitif "pemahaman" merupakan kawasan kognitif mengerti maksud, menterjemahkan, dan menginterpretasikan pelajaran atau masalah. Kawasan kognitif "penerapan" adalah kemampuan kognitif dalam mengaplikasikan yang dipelajari didalam pembelajaran pada situasi baru di pekerjaan. Kawasan kognitif "analisa" adalah kompetensi kognitif yang mampu memisahkan materi atau konsep menjadi bagian-bagian komponen sehingga dipahami struktur organisasinya. Kawasan kognitif "menciptakan" adalah kemampuan kognitif yang mampu membangun struktur atau pola dari elemen-elemen yang berbeda, atau mampu mengkombinasikan bagian-bagian secara bersama-sama sehingga menjadi bentuk yang utuh. Sedangkan kawasan kognitif "evaluasi" adalah kemampuan kognitif untuk menilai-nilai dari hasil, pendapat atau materi NBNA, 2018; Forehand, 2011,3).



Gambar 2.1. Taksonomi Bloon

Kawasan afektif merupakan kegiatan pembelajaran terkait dengan perkembangan emosional atau pembentukan sikap (*attitude*). Kawasan psikomotorik merupakan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh kompetensi keterampilan (*skill*) manual atau fisik (NBA, 2018). Teori behavior memperhatikan peran lingkungan dan menekankan bahwa hasil pembelajaran sebagai perubahan- perilaku atas respon yang terjadi dari stimulus-stimulus yang diberikan atau sebagai fungsi dari pembelajaran.

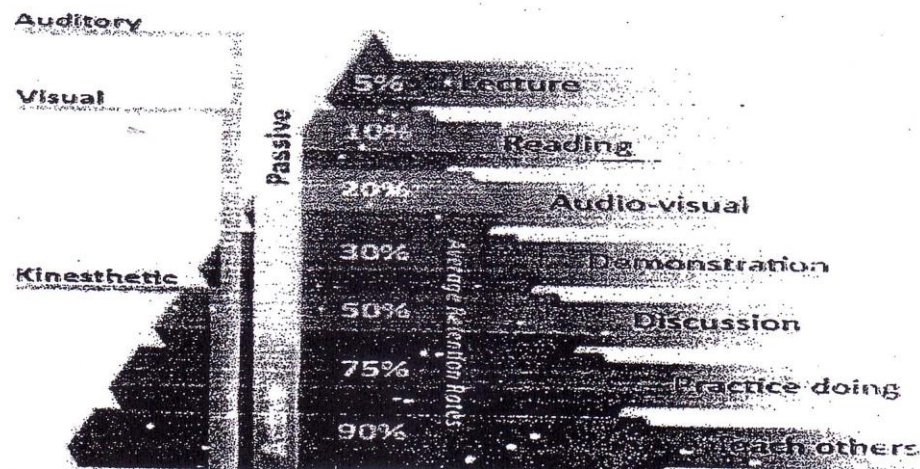
Sedangkan teori kognitif mengakui peran lingkungan sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Penjelasan dan demonstrasi yang diberikan pada mahasiswa berfungsi sebagai input lingkungan bagi mahasiswa. Selain itu, teori kognitif juga memperhatikan peranan pikiran, sikap dan sikap dari mahasiswa yang akan mempengaruhi pembelajaran atau penguasaan pengetahuan dan keterampilan, pembentukan mental, serta pengolahan informasi (Schunk, 2012, 32). Dengan kata lain hasil belajar adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk menghasilkan perubahan dalam kompetensi kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Setiap pembelajaran mefokuskan pada berbagai faktor-faktor penting, meliputi pengorganisasian materi pembelajaran, penyajian materi, praktik, atau latihan, pemberian umpan balik dan pengadaan sesi-sesi pengulangan materi. Latihan dan praktik tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengurangi hambatan ingatan dan keterbatasan pengelolaan kognitif (Schunk, 2012, 29). Menurut hasil penelitian, hasil belajar juga bergantung secara signifikan pada metode yang digunakan oleh mahasiswa dalam belajar (dan dosen dalam memberikan pembelajaran bagi mahasiswa).

Metode belajar mahasiswa (atau mengajar dari pengajar) mempengaruhi persentasi retensi atau ingatan mahasiswa atas informasi pelajaran yang dipelajari oleh mahasiswa. Metode belajar kuliah/ceramah, membaca, audio visual dan demonstrasi adalah metode pembelajaran pasif.

2. Piramida Pembelajaran

Metode belajar kolaborasi (kelompok diskusi), latihan/praktik dan mengajar orang lain adalah metode pembelajaran partisipatoris (aktif), sebagaimana diperlihatkan pada gambar 2.2 ("The Learning Pyramid; 2019). Dengan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menghasilkan retensi dan hasil belajar pembelajaran yang lebih baik (The Pek Performance Center, 2019).



Gambar 2.2. Piramida Pembelajaran dan Porsen Retensinya bagi Mahasiswa

Menurut piramida pembelajaran, metode belajar yang paling tidak efektif retensi bagi mahasiswa adalah wujud belajar kuliah/ceramah (*Lecture*). Dengan kata lain, kuliah umum atau seorang pengajar yang hanya berdiri di depan mahasiswa dan bicara, maka retensi yang diperoleh mahasiswa hanya 5%. Membaca (*reading*) merupakan salah satu metode yang lebih efektif dari ceramah/kuliah untuk hasil belajar atau memperoleh dan menyimpan informasi materi pembelajaran. Namun, jika seorang mahasiswa (seorang pembelajar) visual, membaca buku teks pembelajaran akan menjadi metode pembelajaran yang lebih efektif daripada bagi seorang mahasiswa dengan gaya belajar non-visual (EducationComer, 2018, 1). Metode pembelajaran audiovisual memiliki retensi 20% dari informasi yang dipelajari.

Metode pembelajaran audio-visual dapat menggabungkan berbagai alat pembelajaran/pengajaran audio-visual termasuk video, suara, gambar, dan grafik. bagaimanapun juga, media dan teknologi komputer terus berkembang, sehingga memunculkan bentuk-bentuk baru instruksi audio-visual mengarah pada pembelajaran dan retensi materi pembelajaran yang lebih efektif,

umumnya, metode pembelajaran demonstrasi melibatkan pengajar yang memberi tugas belajar bagi mahasiswa yang memberikan hasil belajar yang efektif, terutama ketika terdapatnya informasi pembelajaran yang ambigu atau membingungkan (EducationComer, 2018, 11). Sesungguhnya, jika seorang mahasiswa terlibat aktif, maka tingkat retensinya meningkat secara dramatis. Perbedaan dalam retensi antara metode pasif dan aktif (partisipatif) bisa terjadi karena tingkat refleksi dan level proses kognitif. Diskusi antar mahasiswa, dan dengan dosen merupakan bentuk pembelajaran kooperatif, sebagai metode pembelajaran aktif yang dapat mengarah pada retensi informasi dan pencapaian hasil belajar akademik yang lebih baik (EducationCamer, 2018, 1).

II. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari kata Yunani "*strategis*" yang berarti perencanaan penggunaan angkatan perang suatu negara untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini tujuan dari suatu pertempuran (Astuti, 2014). Dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, strategi mengandung arti yang berbeda dari pengertian strategi dalam dunia kemiliteran tersebut, meskipun mengandung unsur-unsur tersebut.

Babagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran diantaranya strategi pembelajaran (Nurdiansyah, 2017). Pembelajaran memerlukan perencanaan baik dari segi sumber daya manusia, aktivitas kelas, strategi, metode, maupun media yang dirumuskan dalam model pembelajaran Pengalaman belajar yang berujung berubahnya individu sangat ditentukan oleh ketepatan strategi belajar (Yusuf, 2015). Pada Dunia Pendidikan strategi sangat penting agar

materi pembelajaran dapat tepat sasaran dan dipahami oleh peserta didik (Nugroho, 2018). Joyce and Wail yang dikutip Yamin (2013) menggunakan istilah model pembelajaran untuk strategi pembelajaran. Disebutkan, strategi pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (arah jangka panjang dari belajar), mendesain materi pelajaran, dan untuk pedoman pembelajaran di dalam kelas maupun tempat lain. Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang dibuat untuk mengatur jalannya proses pembelajaran di dalam kelas maupun tempat lain.

Gerlach dan Ely (1990) menjelaskan bahwa *strategy is concerned with the way in which content is presented in the instructional environment* Artinya, strategi pembelajaran merupakan cara yang dipakai pengajar dalam menyajikan materi pelajaran dengan memanfaatkan lingkungan belajar. Dalam definisi tersebut dapat dilihat bahwa guru harus menentukan cara untuk dapat mencapai tujuan instruksional dengan sebaik-baiknya.

Selanjutnya Dick dan Carey menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah produk yang dapat digunakan sebagai: 1) Kegiatan pra instruksional untuk mengembangkan materi pembelajaran, 2) Penyajian informasi untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang ada, 3) Kriteria untuk merevisi materi pembelajaran yang ada, 4) Kerangka untuk merencanakan catatan pembelajaran di kelas, latihan kelompok secara interaktif dan pekerjaan rumah (Walter Dick & Carey, 2009). Proses pengembangan evaluasi dan revisi materi pembelajaran serta penyiapan latihan dan pekerjaan rumah bisa dilakukan secara interaktif; agar organisasi materi pembelajaran bisa mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran strategi pembelajaran tidak hanya mencakup garis besar isi materi pembelajaran yang akan disajikan. Strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari himpunan materi pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama materi pembelajaran tersebut untuk memperoleh hasil belajar tertentu dari peserta didik.

Menurut Kemp (2007) dalam Aditya triastuti; strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sehingga arti "Strategi" yaitu suatu kegiatan Pembelajaran yang dapat memberikan materi atau paket pembelajaran secara efektif dan efisien. Sementara menurut Dick and Carey dalam Aditya triastuti. strategi yaitu strategi pembelajaran tidak hanya membatasi kepada prosedur kegiatan, melainkan termasuk di dalamnya materi/ paket pembelajaran;

Selanjutnya istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya. Kegiatan belajar hanya akan berhasil jika pembelajar secara aktif mengalami sendiri proses-belajar. Seorang guru tidak dapat mewakili belajar siswanya. Seorang siswa belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan dengan guru yang sedang mengajar.

Beberapa ahli memberikan definisi tentang strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Strategi

pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik untuk menerima dan memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar. Cara-cara atau pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Definisi strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh berbagai ahli sebagaimana telah diuraikan terdahulu, makin jelas disebutkan bahwa strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode/ prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, strategi pembelajaran mengandung arti yang lebih luas dari metode dan teknik. Artinya, metode/prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Sehingga hubungan antara strategi, tujuan, dan metode pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, perumusan tujuan, yang kemudian diimplementasikan ke dalam berbagai metode yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan,

pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung. Metode dan teknik yang digunakan difokuskan pada tujuan yang ingin dicapai, dan media pembelajaran yang digunakan dapat merangsang indra peserta didik secara simultan.

3. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari strategi pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Pada strategi pembelajaran ekspositori guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik (*academic achievement*) siswa.

Strategi ekspositori didasarkan pada teori pemrosesan informasi (Miarso, 2009:530). Pada garis besarnya teori pemrosesan informasi (*information processing learning*) menjelaskan proses belajar sebagai berikut:

- a. Pembelajar menerima informasi mengenai prinsip atau dalil yang dijelaskan dengan memberikan contoh.
- b. Terjadi pemahaman pada diri pembelajar atas prinsip atau dalil yang diberikan.
- c. Pembelajar menarik kesimpulan berdasarkan kepentingannya yang khusus.
- d. Terbentuknya tindakan pada diri pembelajar, yang merupakan hasil pengolahan prinsip atau dalil dalam situasi yang sebenarnya.

Penerapan strategi ekspositori ini berlangsung sebagai berikut:

- a. Informasi disajikan kepada pembelajar.
- b. Diberikan tes penguasaan, serta penyajian ulang bilamana dipandang perlu.
- c. Diberikan kesempatan penerapan dalam bentuk contoh dan soal, dengan jumlah dan tingkat kesulitan yang bertambah.
- d. Diberikan kesempatan penerapan informasi baru dalam situasi dan masalah yang sebenarnya.

Strategi ekspositori adalah metode pengajaran yang dirancang untuk menjadi eksplisit, sistematis, dan skrip (Helling, 2016:391). Strategi ekspositori adalah suatu strategi ekspositori adalah menyimak untuk menguasai materi pembelajaran yang disampaikan pendidik. Strategi pembelajaran ekspositori dipengaruhi oleh aliran behavioristik yang telah menekankan pada pemahaman bahwa perilaku manusia mempunyai keterkaitan antara stimulus dan respon yang harus diimplementasikan oleh pendidikan sebagai pemberi stimulus.

Prinsip-prinsip yang digunakan dalam pembelajaran ekspositori seperti terlihat pada tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 1. Prinsip-prinsip Pengajaran Ekspositori (Ormrod, 2008:163)

Prinsip	Implikasi Pendidikan
<ul style="list-style-type: none"> - Sebuah advance organizer (pendahuluan verbal atau grafis yang menyajikan kerangka organisasional umum tentang materi yang akan dipelajari) membantu siswa membuat hubungan-hubungan yang bermakna diantara, berbagai hal yang mereka, pelajari. - Hubungan yang berkesinambungan dengan pengetahuan awal membantu siswa mempelajari materi di kelas secara lebih bermakna, asalkan pemahaman dan keyakinan mereka saat ini akurat. - Penyajian materi yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalkan sebuah unit baru dengan menggambarkan ide-ide dan konsep utama yang akan dibahas dan tunjukkan bagaimana berbagai ide dan konsep itu saling berkaitan - Ingatkan siswa akan sesuatu yang telah mereka ketahui yaitu mengaktivasi pengetahuan awal siswa dan tunjukkan bagaimana suatu ide baru berhubungan pengetahuan awal tersebut - Bantulah siswa mengorganisasikan materi dalam suatu cara tertentu dengan menggunakan struktur organisasional untuk menyajikan - Bantulah siswa mengorganisasikan

<p>terorganisasi membantu siswa membuat kesaling terkaitan yang tepat diantara berbagai ide atau gagasan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penyajian materi yang terorganisasi membantu siswa membuat kesaling terkaitan yang tepat diantara berbagai ide atau gagasan - Berbagi tanda atau isyarat yang menjadi bagian penting dari suatu presentasi, misalnya cetakan miring menyela pembahasan suatu materi dengan pertanyaan-pertanyaan dapat menarik perhatian siswa ke poin-poin penting - Alat bantu visual membantu siswa mengkodekan materi secara visual dan juga secara verbal - Tingkat kecepatan yang tepat memberi siswa waktu yang cukup untuk memproses informasi - Rangkuman membantu siswa mereviu Setelah kuliah atau tugas bacaan, dan mengorganisasikan materi serta rangkumlah pom-pom utamanya mengidentifikasi ide-ide pokok 	<p>materi dalam suatu cara tertentu dengan menggunakan struktur organisasional untuk menyajikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informasi. Tekankan poin-pairn Yang penting, misalnya dengan menuliskannya di papan tulis, mengajukan pertanyaan tentang poin-poin tersebut, atau sekedar memberitahu siswa hal-hal mana yang paling penting untuk dipelajari - Ilustrasikan materi baru dengan gambar, foto, diagram, peta, model fisik dan peragaan - Sajikan presentasi secara pelan sehingga siswa dapat menarik kesimpulan, membentuk pembayangan . visual, dan terlibat dalam proses penyimpanan memori jangka Panjang. - Setelah kuliah atau tugas bacaan rangkumlah poin-poin utamanya.
---	--

Tabel 2. Sintaks Strategi Pembelajaran Ekspositori

No	Sintaks Strategt Pembelajaran Ekspositori
1.	Kegiatan pendahuluan yang terdiri atas tiga tahap kegiatan, yaitu memberikan motivasi dan menank perhatian siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa, dan memberikan pre tes.
2	Kegiatan inti yang terdiri atas empat tahap kegiatan, yaitu menjelaskan isi pelajaran, memberikan contoh yang berhubungan dengan materi pelajaran, memberikan pertanyaan kepada siswa, dan memberikan latihan soal kepada siswa
3.	Kegiatan penutup yang terdiri atas dua tahap kegiatan, yaitu melakukan tes dan memberikan pekerjaan numaha keparda siswa

Keunggulan dan kelemahan dalam menggunakan strategi pembelajaran ekspositori seperti terlihat pada. tabel 2.3 berikut ini:

Tabel 2.3 Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Ekspositori (Kaur, 2011:12-13)

Keunggulan	Kelemahan
<ul style="list-style-type: none"> - Perspektif dan orientasi subjek yang tepat dapat disajikan - Banyak fakta dapat disajikan dalam waktu, singkat dengan cara yang menarik - Penyampaian materi dapat merangsang minat yang sangat baik pada subjek - Perhatian yang lebih besar dapat dijaga, sesuai dengan minat dan perhatian - Bahasa sesuai untuk-semua anggota audiens - Materi dapat menyajikan sejumlah fakta yang dimiliki oleh subjek yang berbeda dan juga dapat memfasilitasi pendekatan antar disiplin untuk topik 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuang waktu untuk materi yang sudah ada dalam buku - Guru untuk membuat ceramah yang menarik mungkin lebih memperhatikan cara dan gaya tetapi sangat sedikit untuk materi atau konten - Jika ceramahnya sangat cepat, murid tidak dapat dengan mudah mencatat dan tidak memiliki setiap catatan tertulis dari poin-poin penting yang dibuat - Materi yang disampaikan dengan gaya yang tidak mudah dipahami oleh siswa tidak akan berfungsi tujuannya - Dalam proses pembelajaran, para siswa lebih pasif daripada aktif di kelas

Dengan demikian dan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran yang berlangsung satu arah dan guru ke siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas, menggunakan metode berupa ceramah, dalam pembelajaran guru lebih berperan aktif dalam menyampaikan informasi atau ilmu pengetahuan tanpa melibatkan aktivitas siswa, sehingga siswa hanya menjadi pendengar pada proses pembelajaran:

4. Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Strategi pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidik bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan

materi. tersebut terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga peserta didik memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu peserta didik mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas/peserta didik. Sesuatu yang baru datang dan menemukan sendiri bukan dan apa yang dikatakan guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual. Giri khas strategi pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama, yaitu 1) *Constructivism*; 2) *Inquiry*, 3) *Questioning*; 4) *Learning Community*, 5) *Modelling*, 6) *Reflection*; dan 7). *Authentic Assessment*. (Rusman, 2010:191) Terdapat lima elemen yang harus diperhatikan dalam praktik pembelajaran kontekstual yaitu: (Majid, 2014:229)

a. Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating*

- knowledge*).
- b. Pemerolehan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan dulu, kemudian memperhatikan detailnya.
 - c. Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), yaitu dengan caraa menyusun konsep sementara (hipotesis), melakukan sharing kepada orang lain agar mendapat tanggapan (validasi) dan atas dasar tanggapan itu, konsep tersebut direvisi dan dikembangkan.
 - d. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*).
 - e. Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

Sintaks dalam menerapkan strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* dapat dilihat pada tabel 2.4 berikut ini :

Tabel 2.4 Sintaks Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (Rusman, 2010:199-200)

No	Sintaks Strategi Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>
1.	Mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus dimilikinya.
2	Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan <i>inquiry</i> untuk semua topik yang diajarkan
3	Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
4	Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya
5	Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan, media yang sebenarnya
6	Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran, yang telah dilakukan
7	Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa

Karakteristik yang terdapat dalam pembelajaran CTL adalah sebagai berikut: (Majid, 2014:230)

- a. Kerja sama
- b. Saling menunjang
- c. Menyenangkan, tidak membosankan
- d. Belajar dengan bergairah
- e. Pembelajaran terintegrasi
- f. menggunakan berbagai sumber
- g. Siswa aktif
- h. Sharing dengan teman
- i. Siswa kritis dan guru kreatif
- j. Dinding dan lorong-lorong penuh dengan hasil kerja siswa, peta peta, gambar, arskel, humor, dan lain-lain
- k. Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa, dan lain-lain

Keunggulan dan kelemahan dalam menggunakan strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* seperti terlihat pada tabeln 2.5 berikut ini:

Tabel 2.5 Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (Huriah, 2018:171-172)

Keunggulan	Kelemahan
<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan <i>riil</i>, artinya peserta didik dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorclasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi peserta didik materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat 	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam pemilihan informasi atau materi di kelas didasarkan pada kebutuhan peserta didik, meskipun dalam kelas itu tingkat kemampuan peserta didik berbeda-beda, sehingga guru akan kesulitan dalam mcncntukan materi pelajaran karena tingkat pencapaiannya peserta didik tadi tidak sama - Tidak efisien karena membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran - Dalam proses pembelajaran CM

<p>dalam memori peserta didik, sehingga tidak akan mudah dilupakan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada mahasiswa karena metode pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang peserta didik dituntut untuk menemukannya sendiri - Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimiliki peserta didik, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran - Peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu dan memecahkan masalah serta guru dapat lebih kreatif - Menyadarkan peserta didik tentang apa yang mereka pelajari - Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan peserta didik, tidak ditentukan oleh guru - Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan - Membantu peserta didik dengan efektif dalam kelompok - Terbentuk sikap kerja sama yang baik antar individu maupun kelompok 	<p>akan terlihat jelas antara peserta didik yang memiliki kemampuan kurang, yang kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi peserta didik yang kurang kemampuannya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak setiap peserta didik dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan penggunaan pembelajaran CTL ini - Kemampuan setiap peserta didik, berbedabeda, dan peserta didik yang memiliki kemampuan intelektual tinggi namun sulit untuk mengapresiasikannya dalam bentuk lisan akan mengalami kesulitan, sebab CTL ini lebih mengembangkan keterampilan dan kemampuan <i>soft skill</i> daripada kemampuan intelektualnya - Pengetahuan yang diperoleh setiap peserta didik akan berbeda beda dan tidak merata - Peran guru tidak terlalu penting lagi, karena dalam CTL peran guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing, karena lebih menuntut siswa untuk aktif dan berusaha sendiri mencari informasi, mengainati fakta dan menemukan pengetahuan-pengetahuan baru lapangan. - Guru memberikan kesempatan ke, peserta didik untuk menemukan menerapkan sendiri ide-ide dan menga mahasiswa dengan sadar menggunal strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun dalam konteks, tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap peserta didik agar tujuan
---	---

5. Strategi Pembelajaran Inkuiri (Penemuan)

Proses menemukan adalah hal yang paling penting dalam pembelajaran. Ketika kita menemukan sesuatu yang kita cari, daya ingat kita akan lebih melekat dibandingkan dengan orang lain yang menemukannya. Demikian pula dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar, pikiran, perasaan dan gerak motorik kita akan secara terpadu dan seimbang dalam merespon sesuatu yang diperoleh dan belajar melalui proses menemukan.

Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, proses menemukan merupakan hal yang jarang dilakukan oleh guru. Dalam upaya peningkatan mutu belajar, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, bertanya, mengajukan dugaan-dugaan, mengumpulkan data, dan menyimpulkan sendiri. Melalui siklus proses menemukan seperti itu, diharapkan pengetahuan dan pengalaman siswa dipabamii sebagai pengetahuan dan pengalaman yang dari, oleh, dan untuk mereka sendiri.

Pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung, Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dan suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik. Strategi pembelajaran ini sering juga disebut dengan

strategi heuristic, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu heuriskein, yang artinya saya menemukan.

Menurut Moore strategi pembelajaran inkuiri pada dasarnya adalah teknik pemecahan masalah (Moore, 2005:300). Output peserta didik pada pembelajaran inkuiri menurut Arends yaitu mendapatkan pengetahuan tentang fokus inkuiri, mengembangkan pengetahuan berpikir dan keterampilan penalaran, mengembangkan keterampilan metakognitif, mengembangkan sikap positif terhadap inkuiri dan penghargaan pada pengetahuan (Arends, 2015:354).

Dalam modul pelatihan Kurikulum 2013, pembelajaran inkuiri dikelompokkan. dalam model pembelajaran Model pembelajaran inkuiri diartikan sebagai proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2013:11). Pengetahuan bukan sejumlah fakta hasil dan mengingat, tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Menurut Supatman metode inkuiri digunakan untuk pengembangan kekuatan berpikir secara rasional. Di dalamnya mengandung kemampuan bertanya, menciptakan hipotesis dan menguji teori. Dengan metode tersebut, peserta didik mengalami proses interaksi yang sangat intensif dengan sesama teman sejawat, pengajar, dan pihak lain dalam rangka pengumpulan informasi, sumber daya, dan lingkungan belajar tentang bidang studi yang menjadi fokus instruksional (Suparman, 2014:287).

Model latihan inkuiri telah dikembangkan oleh Richard Suchman (1962) untuk mengajarkan siswa tentang proses dalam meneliti dan menjelaskan fenomena asing, Model Suchman ini melibatkan siswa dalam versi-versi kecil tentang jenis jenis prosedur yang digunakan oleh para sarjana untuk mengolah pengetahuan dan menghasilkan prinsip-prinsip. Didasarkan pada

konsepsi metode ilmiah, model ini mencoba mengajarkan siswa beberapa keterampilan dan bahasa penelitian ilmiah.

Model latihan inkuiri berawal dari sebuah kepercayaan dalam upaya pengembangan para pembelajar yang mandiri, metodenya mensyaratkan partisipasi aktif siswa dalam penelitian ilmiah. Siswa sebenarnya memiliki rasa ingin tahu dan hasrat yang besar untuk tumbuh dan berkembang, dan latihan penelitian memanfaatkan eksplorasi keingintahuan alami mereka, membenarkan mereka arahan-arahan khusus sehingga mereka dapat mengeksplorasi bidang-bidang baru secara efektif. Tujuan umum latihan inkuiri adalah membantu siswa mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan untuk meningkatkan pertanyaan-pertanyaan dan pencarian jawaban yang terpendam dari rasa keingintahuan mereka. Untuk itulah, Suchman tertarik untuk membantu siswa meneliti secara mandiri, tetapi dalam cara yang disiplin. Dia ingin siswa-siswa bertanya mengapa suatu peristiwa tertentu harus terjadi seperti itu, ada apa sebenarnya, bagaimana saya bisa menyelidikinya. Dia juga ingin siswa-siswanya memperoleh dan memproses data secara logis. Dia ingin mereka mengembangkan strategi-strategi intelektual umum yang dapat mereka gunakan untuk mencari tahu terjadinya fenomena atau peristiwa tertentu. Dengan demikian, teori Suchman adalah (Joyce, Weil, 2009:176):

- a. Siswa meneliti secara ilmiah ketika mereka sedang menghadapi persoalan.
- b. Mereka dapat sadar dan belajar. menganalisis strategi-strategi berpikirnya.
- c. Strategi-strategi baru dapat diajarkan secara langsung dan dapat ditambahkan pada strategi pembelajaran inkuiri dan pRt dilihat pada tabel 2.6 berikut ini:

Tabel 2.6 Sintaks Strategi Pembelajaran Inkuiri
(Joyce, Weil, 2009:179)

Sintaks Strategi Pembelajaran Inkuiri	
Tahap Satu : berhadapan dengan masalah	
<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan prosedur penelitian - Menjelaskan perbedaan-perbedaan 	
Tahap Dua : pengumpulan data (verifikasi)	
<ul style="list-style-type: none"> - Memverifikasi hakikat objek dan kondisinya - Memverifikasi peristiwa dari keadaan permasalahan 	
Tahap Tiga: pengumpulan data (eksperimentasi)	
<ul style="list-style-type: none"> - Memisahkan variabel yang relevan - Menghipotesiskan (serta menguji) hubungan kausal 	
Tahap Empat: mengolah, memformulasi suatu penjelasan	
<ul style="list-style-type: none"> - Memformulasikan aturan dan penjelasan 	
Tahap Lima: analisis proses penelitian	
<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis strategi penelitian dan mengembangkan yang paling efektif 	

Strategi pembelajaran ekspositori dan strategi pembelajaran inkuiri memiliki perbedaan yang signifikan dalam orientasi pembelajaran serta dalam menggunakan metode dan media pembelajaran. Strategi pembelajaran ekspositori berorientasi pada menemukan jawaban dari suatu masalah, sedangkan strategi pembelajaran inkuiri berorientasi pada penguasaan materi pelajaran. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel 2.7 berikut ini :

Tabel 2.7 Perbedaan Strategi Inkuiri dengan Strategi Ekspositori

No	Inkuiri	Ekspositori
1	Paradigma Pembelajaran <i>Student centered</i>	Paradigma Pembelajaran <i>Teacher centered</i>
2	Sintaks	Sintaks
	a. Berhadapan dengan masalah; siswa mencari masalah apa yang akan diteliti dan menentukan cara yang akan dipilihnya dalam meneliti masalah tersebut, siswa menuliskan rumusan masalah yang akan dicari jawabannya melalui kegiatan penelitian	a. Pendahuluan yang terdiri atas tiga tahap kegiatan, yaitu memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan Pembelajaran dan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa, dan memberikan pretes

	b. Pengumpulan data (verifikasi); siswa mengumpulkan informasi tentang suatu peristiwa yang mereka lihat atau alami	b. Kegiatan inti yang terdiri atas empat tahap kegiatan, yaitu menjelaskan isi pelajaran, memberikan contoh yang berhubungan dengan materi pelajaran, memberikan pertanyaan kepada siswa, dan memberikan latihan soal kepada siswa
	c. Pengtimpulan data (eksperimentasi); siswa merencanakan dan melaksanakan penelitian, siswa mencatat seluruh proses. dan hasil penelitian sebagai data penting yang akan diolah dan dianalisis	c. Kegiatan penutup yang terdiri atas dua tahap kegiatan, yaitu melakukan tes dan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa
	d. Mengolah, memformulasi suatu penjelasan; siswa mengolah dan menganalisis berbagai data yang diperoleh pada kegiatan penelitian	
	e. Analisis proses penelitian; siswa diminta untuk menganalisis pola penelitian, siswa merumuskan kesimpulan, kesimpulan sebaiknya mampu menjawab rumusan masalah yang diajukan sebelumnya, perwakilan kerjanya.	
3.	Metode Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti diskusi, pemberian tugas dan kerja kelompok, sehingga siswa tidak bosan	Metode Menggunakan metode pembelajaran seperti tanya jawab, ceramah dan latihan
4	Media Pembelajaran a. Alat dan bahan pembelajaran diperlukan siswa sebagai alat bantu bekerja siswa b. Media pembelajaran diperlukan untuk menampilkan kerja hasil siswa c. Jenis penggunaan media pembelajaran ditentukan bersama oleh guru dan siswa	Media Pembelajaran a. Alat dan bahan pembelajaran diperlukan siswa sebagai alat bantu mengajar guru b. Media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah guru menyajikan materi c. Jenis penggunaan media pembelajaran ditentukan oleh

		guru
5	Waktu Pemanfaatan waktu oleh guru dan siswa seimbang karena aktifitas pembelajaran tidak didominasi oleh satu pihak Waktunya terbatas yaitu 4x45 menit	Waktu Pemanfaatan waktu pada aktifitas pembelajarana didominasi oleh guru Waktunya terbatas yaitu 4x45 menit
6.	Aktifitas Siswa dan Guru Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar melalui diskusi, kegiatan belajar berfokus pada siswa; siswa melakukan aktifitas seperti mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang di pertanyakan. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator	Aktifitas Siswa dan Guru Aktifitas siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan menemukan pengetahuan sendiri, kegiatan belajar berfokus pada guru. Guru mengendalikan seluruh proses pembelajaran

6. Strategi Pembelajaran Langsung

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang berfokus pada penjelasan guru mengenai konsep atau pengetahuan baru. Berikutnya dengan meminta siswa menguji pemahamannya melalui tes dibawah bimbingan guru. Berkaitan dengan strategi pembelajaran langsung menurut Lang dan Evans bahwa :

Traditionally, direct instruction has been associated with chalk and talk and more recently the overhead projector. Today direct instruction by overhead projector is being increasingly replaced by techniques such as powerpoint or smart board presentations.

Artinya bahwa secara tradisional pembelajaran langsung dikaitkan dengan penjelasan dengan menggunakan kapur dan yang lebih baru lagi adalah proyektor. Saat ini pembelajaran langsung telah menggunakan powerpoin atau papan presentasi dalam menyampaikan informasinya.

Strategi pembelajaran langsung pada prosesnya memungkinkan guru membagi pembelajaran secara bertahap yang kemudian memberikan tanggung jawab pada siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Spector dalam glosariumnya menyatakan bahwa "*direct instruction is learning that involves a teacher or tutor or instructional system in making decisions for learners, indicating which resources to use and what activities to pursue*", artinya pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang melibatkan guru atau tutor atau sistem instruksional dalam membuat keputusan kepada siswa terhadap sumber belajar yang akan digunakan dan kegiatan yang mesti dilakukan dalam mengajar.

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi pembelajaran yang bersifat *teacher oriented* yang dalam penerapannya guru menyampaikan materi pelajarannya secara langsung dan dilakukan secara bertahap sehingga peranan guru menjadi dominan dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan siswa tentang pengetahuan prosedur dan dektaratif yang dapat diajarkan dengan bertahap.

Pada strategi pembelajaran langsung guru memiliki tanggung jawab untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, bertanggung jawab terhadap penstrukturan materi pelajaran, penjelasan materi kepada siswa, pemberian penguatan berupa latihan dan kesimpulan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk latihan dan mengaplikasikan konsep ataupun ketrampilan yang telah dipelajarinya, serta memberikan umpan balik dari materi pelajaran yang diperolehnya selama dalam proses pembelajaran.

Pada strategi pembelajaran langsung guru memindahkan informasi langsung kepada siswa dengan menata, waktu pelajaran untuk mencapai tujuan yang ditentukan dengan jelas dan seefisien,

mungkin. Strategi pembelajaran langsung menurut Joyce adalah :

direct instructions are designed to create a structured, academically oriented learning environment in which student are actively engaged (on task) during instruction and are experiencing a high rate of success in the tasks they are given.

Artinya bahwa strategi pembelajaran langsung dirancang secara terstruktur dan berorientasi pada lingkungan belajar sehingga siswa secara aktif terlibat selama pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran melalui pemberian tugas pada siswa.

Berkaitan dengan hal tersebut strategi pembelajaran langsung adalah strategi yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran berkaitan dengan pengetahuan yang proses penyampaiannya dilakukan secara bertahap dan terstruktur. Hal ini didasarkan bahwa strategi pembelajaran langsung siswa belajar dengan mengamati, mengingat, dan menyimpulkan dari materi yang diinformasikan oleh guru. Joyce berpendapat ada lima fase kegiatan strategi pembelajaran langsung yaitu: *orientation, presentation, structure practice, guided practice, and independent practice*;

Strategi pembelajaran langsung menggunakan pendekatan konsep dan prosedural serta menciptakan, suasana belajar yang kondusif dan lebih terstruktur, seperti yang dikemukakan oleh Arends bahwa "*direct instruction was designed to promote mastery skills (procedural knowledge) and factual* proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Melalui pembelajaran yang terstruktur dan sistematis berdasarkan strategi pembelajaran langsung akan dapat meningkatkan ketercapaian siswa. Ketercapaian ini dapat dicapai dengan memberikan latihan dan umpan balik. Sejalan dengan pendapat Kuhn, Rosenshine dan Steven yang dikutip oleh Eggen dan Kauchak bahwa "pembelajaran langsung adalah model yang menggunakan

peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan latihan dan umpan balik siswa untuk membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan nyata yang dibutuhkan untuk pembelajaran lebih jauh".

Berdasarkan uraian di atas bahwa strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang terdiri dari penjelasan guru berkaitan dengan konsep dan ketrampilan baru terhadap siswa. Strategi pembelajaran langsung sebagai upaya maksimal guru dalam menyampaikan informasi sehingga memunculkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran dikarenakan banyaknya informasi yang perlu disampaikan kepada siswa. Strategi ini lebih menekankan pada *teacher talk* yaitu peranan guru yang utama dalam prosesnya dan mengacu pada instruksi guru dan guru berperan sebagai pemecah masalah. *knowledge than can be taught in a step by step fashion*". Artinya bahwa pembelajaran langsung dirancang untuk menunjukkan penguasaan ketrampilan (pengetahuan prosedural) dan pengetahuan faktual yang disampaikan secara bertahap. Tahap awal dari strategi pembelajaran langsung guru berperan sebagai pemberi informasi yang aktif dan baik, berharap siswanya menjadi pengamat, pendengar, dan partisipan yang tekun. Besarnya peranan guru dalam strategi pembelajaran langsung ini dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang bercorak tradisional.

Pembelajaran langsung adalah cara tradisional untuk mempersiapkan pembelajaran yang bertujuan untuk menyajikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan dengan penekanan bahwa guru harus memahami keseluruhan materi pembelajaran yang sesuai dengan pengetahuan dan tugas yang dibutuhkan siswa sehingga menguasai mata pelajaran yang sedang dipelajari. Guna mendukung ini semua diperlukan lingkungan dan suasana belajar

yang kondusif dengan sarana yang memadai untuk tampilan presentasi yang baik sehingga memunculkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Pada proses strategi pembelajaran langsung guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa. Tujuannya adalah siswa dapat menguasai pengetahuannya secara optimal. Guru berperan sebagai pemberi stimulus sehingga memunculkan respon positif pada siswa, dengan demikian

Berikut langkah-langkah strategi pembelajaran langsung seperti di Tabel 2.2.

Tabel 2.8. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Langsung

No	Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Langsung
1.	Persiapan
	Tahap mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan persiapan adalah: <ul style="list-style-type: none"> • Membawa siswa pada pada kondisi mental yang aktif • Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar- • Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa. • Menciptakan suasana dan iklim pembelajaran yang terbuka.
2.	Penyajian
	Langkah dalam penyajian adalah: <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan mated pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. • Mengupayakan agar mated pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. • Penggunaan bahasa, intonasi suara, menjaga kontak mata dengan siswa, dan menggunakan humor yang menyegarkan.
3.	Korelasi
	Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa, dengan harapan: <ul style="list-style-type: none"> • Dapat memahami mated pelajaran dan memperoleh pengetahuan baru. • Dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.
	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik siswa.
4.	Menyimpulkan
	Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan mated pembelajaran yang sudah

	<p>dijelaskan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengambil inti sari dari proses penyajian. • Memastikan bahwa pemerolehan pengetahuan telah tepat sasaran.
5.	Mengaplikasikan
	<p>Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru, dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran. • Membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan. • Memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

Perbandingan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dan Strategi Pembelajaran Langsung

Berdasarkan uraian deskripsi konseptual tentang strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran langsung dapat disimpulkan tentang perbandingan diantara kedua strategi pembelajaran seperti yang telah diuraikan pada Tabel 2.3 berikut ini :

Tabel 2.9

Perbandingan Konsep Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Strategi Pembelajaran Langsung

No	Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah	Strategi Pembelajaran Langsung
1	Pembelajaran berpusat pada siswa (<i>student-centered</i>)	Pembelajaran berpusat pada guru (<i>teacher-centered</i>)
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana, jelas, dan terstruktur.
3	Pemerolehan pengetahuan berdasarkan pengalaman dan berinteraksi melalui diskusi kelompok	Guru satu-satunya sumber pengetahuan dan siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru.
4.	Siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dalam menyelesaikan permasalahan.	Guru lebih aktif dalam pembelajaran dibanding dengan siswa.
5	Interaksi siswa lebih bebas, baik dengan guru, dan sesama siswa.	Interaksi siswa di dalam kelas terbatas dan hanya antara guru dan siswa saja.
6	Materi pembelajaran berbasis pada masalah atau fenomena sosial yang dapat diamati dengan penalaran.	Materi pembelajaran sudah tersedia, disiapkan oleh guru. Namun terbatas apa yang diketahui guru
7	Mendorong siswa berpikir kreatif dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah.	Siswa dituntut mampu mengaitkan materi pembelajaran yang disampaikan secara bertahap.

8	Mendorong siswa mampu mengungkap sendiri hubungan sebab akibat dari suatu masalah.	Pengungkapan pengetahuan bergantung pada ketuntasan guru menjelaskan materi pembelajaran.
9	Mendorong siswa menerapkan, dan mengembangkan solusi alternatif dalam memecahkan masalah	Penyelesaian masalah dilakukan berdasarkan kemampuan siswa semata karena keterbatasan layanan.
10	Fleksibilitas konsep, teori, dan fakta empiris dapat diakses dengan mudah.	Konsep, teori, dan fakta empiris, terbatas, karena pembelajaran fokus pada penyampaian materi.

Tabel 2.10. Perbandingan komponen pembelajaran antara strategi pembelajaran berbasis masalah dengan strategi pembelajaran langsung

Komponen	Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah	Strategi Pembelajaran Langsung
Aktivitas Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan permasalahan • Melakukan pengamatan • Mengumpulkan informasi • Menganalisis informasi • Menyimpulkan temuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Penyajian • Korelasi • Menyimpulkan • Mengaplikasikan
Metode	Diskusi kelompok dan tanya jawab.	Ceramah dan tanya jawab.
Sumber Belajar	LKS, Buku Paket IPS SMP Kelas VIII Semester 1 dan Internet	Buku Paket IPS SMP Kelas VIII Semester 1 dan Informasi (uraian materi) dari guru
Media	Laptop, LCD Proyektor, Power Point	Laptop, LCD Proyektor, Power Point.
Alat P.enilaian	Tes uraian dan pilihan ganda	Tes uraian dan pilihan ganda
Waktu	2 x 40 menit	2 x 40 menit

7. Strategi Pembelajaran *Group Investigation*

Setiap model, strategi, maupun metode yang dipilih guru dalam pembelajaran, memiliki jenis yang berbeda-beda. Jenis jenis tersebut akan memberikan ciri khas maupun perbedaan di dalam pelaksanaannya. Model *cooperative learning* memiliki lima variasi model yang telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga model yang dapat diterapkan pada sebagian besar mata pelajaran yaitu: *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Games*

Tournament (TGT), dan *Jigsaw*. Dua yang lain adalah model kooperatif yang digunakan untuk mata pelajaran tertentu, seperti *Cooperative Integrated Reading Compotition* (CIRC) untuk keterampilan mengarang dan membaca dalam mata pelajaran bahasa dan *Team Assisted Individualization* (TAI) untuk matematika (Slavin, 2005: 11).

Pendapat lain mengemukakan bahwa di dalam cooperative learning terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas diantaranya: (a) *Student Team Achievmnt Division* (STAD), (b) *Jigsaw*, (c) *Group Investigation* (GI), (d) *Rotating Trio Exchange*, dan (e) *Group resume* (Isjoni, 2007: 51).

Model *Cooperative Learning* memiliki beberapa tipe yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan tipe *group investigation* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan perilaku bersama diantara siswa dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok kecil sangat dipentingkan untuk mengatasi masalah bersama dan dapat meningkatkan kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan keterampilan proses kelompok antar sesama anggota kelompok sehingga mereka lebih menguasai materi ajar.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa model *cooperative learning* memiliki banyak jenis yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Untuk mata pelajaran sosiologi industri dapat menggunakan model *cooperative learning* tipe *group investigation*, karena model ini dapat mengaktiflcan siswa dalam proses pembelajaran secara berkelompok sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Group investigation merupakan strategi pembelajaran yang termasuk kedalam keluarga strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan berdasarkan asumsi-asumsi berikut:

- a. Sinergi yang ditingkatkan dalam bentuk kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada dalam bentuk lingkungan individual yang kompetitif.
- b. Anggota-anggota kelompok kooperatif dapat saling belajar satu sama lain.
- c. Interaksi antar anggota, akan menghasilkan aspek kognitif seperti kompleksitas sosial, menciptakan sebuah aktivitas intelektual yang dapat mengembangkan pembelajaran ketika dibentuk pada pembelajaran tunggal.
- d. Kerjasama meningkatkan perasaan positif terhadap satu sama lain.
- e. Kerjasama meningkatkan penghargaan diri.
- f. Siswa yang mengalami dan menjalani tugas serta merasa harus bekerjasama dapat meningkatkan kapasitasnya untuk bekerjasama secara produktif.
- g. Siswa, termasuk juga anak-anak, bisa belajar dari beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerjasama (Joyce: 2016:223).

Mengacu pada asumsi-asumsi yang mendasari strategi pembelajaran kooperatif di atas, tidak mengherankan bahwa strategi pembelajaran ini merupakan model yang paling banyak diterapkan dalam pembelajaran dan diteliti dan dikembangkan dalam berbagai penelitian. Strategi pembelajaran kooperatif meningkatkan kerjasama dan motivasi belajar siswa dalam lingkungan belajar yang kompetitif. Siswa pada kelas yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif dapat saling belajar satu sama lain. Setiap siswa akan memiliki bantuan yang lebih banyak dibandingkan dalam sebuah struktur pembelajaran yang menimbulkan pengucilan antar satu siswa dengan siswa lainnya. Interaksi antara siswa dengan guru dan antar-siswa akan menghasilkan aspek kognitif seperti kompleksitas sosial,

menciptakan aktivitas intelektual yang dapat mengembangkan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran individual. Selain dapat meningkatkan perasaan positif terhadap satu sama lain, menghilangkan pengasingan dan penyendirian, membangun hubungan, dan memberikan pandangan positif mengenai orang lain, kerja sama sebagai aktivitas kunci pada model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan penghargaan diri, tidak hanya melalui pembelajaran yang terus berkembang, namun juga melalui perasaan dihormati dan dihargai oleh orang lain dalam sebuah lingkungan. Siswa yang mengalami dan menjalani tugas serta merasa harus bekerjasama dapat meningkatkan kapasitasnya untuk bekerjasama secara produktif. Dengan kata lain, semakin banyak siswa mendapat kesempatan untuk bekerjasama, maka mereka akan semakin mahir bekerjasama, dan hal ini akan sangat berguna bagi keterampilan sosial mereka secara umum. Melalui model ini, siswa bisa belajar melalui latihan-latihan secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja sama.

Strategi pembelajaran group investigation dikembangkan John Dewey and Herbert, A Thelen (2010:206). Kedua tokoh ini mengkombinasikan pandangan mereka tentang proses sosial demokrasi dengan pemanfaatan strategi penyelidikan dan intelektual untuk membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sosial yang lebih baik. Arend dan Kilcher mengemukakan bahwa:

The group investigation approach to cooperative learning blends the goals of academic inquiry and social process learning. It can be used in all subject areas and at all age levels. In group investigation, students are actively engaged in planning and carrying out investigations and presenting their findings to peers and others. Group investigation begins with the teacher providing a stimulus or problem situation. Students then define more precisely the problem to be investigated, determine the roles required to conduct the investigation,

organize themselves to collect information, analyze the data collected, prepare and present a report, and evaluate the results of their work and the processes they used.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran *group investigation* merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang memadukan tujuan penyelidikan akademik dan proses pembelajaran sosial yang dapat digunakan untuk semua subjek dan semua tingkatan usia. Penerapan model *group investigation* akan mendorong untuk siswa secara aktif terlibat dalam perencanaan melaksanakan penyelidikan dan menyajikan temuan mereka kepada guru dan rekan-rekan. Penerapan model ini dimulai dengan guru memberikan stimulus atau mengemukakan sebuah masalah yang kemudian siswa mendefinisikan masalah yang akan diteliti secara lebih rinci, menentukan peran yang diperlukan untuk melakukan penyelidikan, meagorganisir diri mereka untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data yang dikumpulkan, menyiapkan dan menyajikan laporan, dan mengevaluasi hasil kerja mereka dan proses yang mereka gunakan. Pada pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil melakukan penyelidikan secara kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan kerjasama dan proyek. Dalam metode ini, siswa membentuk sendiri kelompok yang terdiri dari dua sampai enam orang anggota. Setelah memilih subtopik dari unit materi yang sedang mereka pelajari, kelompok memecah subtopik-subtopik tersebut menjadi tugas individu dan melaksanakan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan laporan kelompok. Setiap kelompok kemudian membuat presentasi atau tampilan untuk mengkomunikasikan temuannya kepada seluruh kelas.

Menurut R. Hertz-Lazarowitz, et.al (2001:81), *group investigation* merupakan strategi pembelajaran yang berpusat

pada siswa (*student-centered*). Ini dikarenakan pada model ini siswa belajar karena mereka ingin memahami. Pada model ini, siswa saling berkerjasama dan belajar saling melengkapi. Ini berbeda dengan strategi pembelajaran individual yang tujuan individual lebih menonjol dimana siswa berkompetisi untuk memperoleh nilai tertinggi atau penghargaan dari guru atau rekan-rekan mereka. Pada model *group investigation*, para siswa bekerjasama untuk belajar lebih baik, dan mereka belajar untuk membantu orang lain serta menyelaraskan tujuan pribadi mereka dengan berbagi untuk orang lain. Selain mendapatkan nilai individual, siswa juga mendapatkan kepuasan dan kesenangan atas keberhasilan mengkomunikasikan pemahaman mereka kepada orang lain, dan ada sukacita dalam membantu orang lain. Kerjasama merupakan cara yang efisien dan alami untuk belajar, dan siswa belajar untuk berbagi dengan orang lain. Tujuan utama model *group investigation* adalah kerjasama, bukan memperoleh kemenangan dalam berkompetisi. Selain itu, kebanyakan metode-metode dalam model kooperatif lebih berfokus pada keterampilan pada level rendah (*low-level skills*) dan menggunakan format kerja sama kelompok sederhana, tidak demikian halnya dengan strategi pembelajaran *group investigation*. Model lebih berfokus pada perolehan dan pengembangan keterampilan pada tingkatan yang lebih tinggi (*higher-level skills*). Pada model ini para siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dalam mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi data serta menarik kesimpulan dari topik yang mereka pilih, kemudian menyiapkan laporan dan mendemonstrasikan hasil belajar mereka di depan kelas. Sementara itu, guru dan teman-teman menilai dan mengevaluasi hasil kerja mereka (Bruce and Marilyn, 2005:65).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diperoleh beberapa pemahaman tentang strategi pembelajaran *group*

investigation, yaitu sebagai berikut:

- a. *Group investigation* merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan proses sosial demokrasi dengan pemanfaatan strategi penyelidikan dan intelektual untuk membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sosial.
- b. *Group investigation* adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam perencanaan, melaksanakan penyelidikan dan menyajikan temuan mereka kepada guru dan rekan-rekan.
- c. Model *group investigation* terdiri dari dua sampai enam orang anggota yang melakukan penyelidikan secara kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan kerjasama dan proyek. Siswa membentuk sendiri kelompok mereka dan memilih subtopik dan melaksanakan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan laporan kelompok.
- d. Tujuan utama *group investigation* adalah kerjasama, bukan memperoleh kemenangan dalam berkompetisi para siswa bekerjasama untuk belajar lebih baik, dan mereka belajar untuk membantu orang lain serta menyelaraskan tujuan pribadi mereka dengan berbagi untuk orang lain.
- e. Model *group investigation* lebih berfokus pada perolehan dan pengembangan keterampilan pada tingkatan yang lebih tinggi (*higher-level skills*), dimana siswa mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi data serta menarik kesimpulan dari topik yang mereka pilih, kemudian menyiapkan laporan dan mendemonstrasikan hasil belajar mereka di depan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disintesis, bahwa strategi pembelajaran *group investigation* adalah suatu strategi

pembelajaran berpusat pada siswa yang menggabungkan proses sosial demokrasi dengan pemanfaatan strategi penyelidikan dan intelektual, dan terdiri dari dua sampai enam orang anggota yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam kelompok dan menyelaraskan tujuan pribadi mereka dengan berbagi untuk orang lain dalam suatu aktivitas penyelidikan yang mencakup mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi data serta menarik kesimpulan, menyiapkan laporan serta mendemonstrasikan hasil belajar mereka dihadapan, guru dan siswa lainnya. di depan kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan strategi pembelajaran group investigation adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Beberapa kelebihan model group investigation dinyatakan Brewer, DeJong dan Stout (2001:138), sebagai berikut:

- a. Semua siswa dapat diharapkan terlibat aktif dan memberikan kontribusi dalam proses investigasi
- b. Dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa membangun pengetahuan mereka sendiri.
- d. Memberikan umpan balik formatif.
- e. Siswa dapat lebih mudah memahami materi dibandingkan jika materi tersebut dijelaskan guru di depan kelas.
- f. Guru dapat mengidentifikasi siswa yang membutuhkan asistensi.
- g. Guru dapat mengidentifikasi opini masing-masing siswa tentang topik.
- h. Dapat membantu siswa melihat hubungan antara ide atau

konsep yang berkaitan dengan topik.

- i. Mengembangkan keterampilan sosial dan kelompok yang diperlukan siswa dalam kehidupan mereka di tengah masyarakat
- j. Meningkatkan interaksi positif antara anggota kelompok, budaya dan sosial ekonomi yang berbeda.

Mengacu pada kelebihan-kelebihan tersebut di atas, strategi pembelajaran *group investigation* mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Dengan kata lain, dalam model ini siswa dituntut selalu berfikir tentang suatu persoalan dan mereka mencari sendiri cara penyelesaiannya, sehingga mereka akan lebih terlatih untuk selalu menggunakan keterampilan pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar mereka dapat bertahan lebih lama.

Meskipun model *group investigation* mendorong prestasi akademik siswa melalui interaksi sosial, ada beberapa kelemahan dalam pelaksanaannya. Brewer, DeJong, and Stout (2010:139) mengidentifikasi beberapa kelemahan model *group investigation*, antara lain sebagai berikut:

- a. Model ini memerlukan waktu yang relatif lebih panjang sehingga memungkinkan materi yang tersampaikan dalam satu kali pertemuan relatif lebih sedikit.
- b. Keterbatasan waktu juga menyulitkan bagi guru untuk memantau proses penyelidikan sehingga investigasi kelompok biasanya berjalan kurang efektif.
- c. Sulitnya memberikan penilaian secara individual, karena beberapa peserta dalam kelompok dapat memberikan kontribusi berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- d. Proses penyelidikan dapat bergeser dari tujuan yang telah ditetapkan. Jika tidak direncanakan secara hati-hati, penerapan model ini justru membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.

- e. Tidak semua topik cocok dengan strategi pembelajaran group investigation. Strategi pembelajaran hanya cocok diterapkan untuk topik yang menuntut siswa untuk memahami suatu bahasan dari pengalaman yang dialami sendiri.

Mengacu pada kelemahan-kelemahan tersebut di atas, strategi pembelajaran group investigation membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan strategi pembelajaran kooperatif lainnya. Guru dituntut untuk merencanakan implementasi model ini sehati-hati mungkin, karena jika tidak, implementasi model ini justru menjadikan pembelajaran menjadi kurang efektif.

III. MODEL PEMBELAJARAN

menguraikan tentang beberapa istilah pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran dan metode pembelajaran sebagai berikut : Menurut Sanjaya (2011) pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap pembelajaran. Sejalan dengan itu Sani (2013) berpendapat. bahwa pendekatan pembelajaran adalah sekumpulan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran secara umum berdasarkan teori tertentu yang kemudian mendasari pemilihan strategi dan metode pembelajaran.

Joyce (1992) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain, lebih lanjut dikatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Silver (2012) menyatakan strategi berasal dari dua kata dasar

Yunani kuno: *Strato*, yang berarti "jumlah besar" atau "yang tersebar," dan *again*, yang berarti "memimpin" atau, "mengumpulkan". Sehingga bisa diartikan strategi merupakan berbagai tipe atau gaya rencana yang digunakan oleh para guru untuk mencapai tujuan, atau strategi juga dapat diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Strategi diartikan sebagai pendekatan umum -mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi, digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran. Eggen dan Kauchak (2012) menyatakan strategi diartikan sebagai pendekatan umum mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi, digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran.

Menurut Pupuh (2007) metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pembelajaran pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Lebih lanjut Sanjaya (2011) berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun secara nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Selain strategi, metode dan pendekatan pembelajaran terdapat istilah lain yang kadang-kadang sulit dibedakan, yaitu teknik dan taktik mengajar. Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dan metode pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan orang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode, yaitu cara yang harus dilakukan agar metode yang dilakukan berjalan efektif dan efisien. Sedangkan taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Taktik sifatnya lebih individual (Hamruni, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas sangat sulit membedakan istilah pendekatan, strategi dan model pembelajaran

secara mendetail, tetapi beberapa istilah tersebut memiliki persamaan yaitu untuk merancang pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas maka dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat prosedur yang disusun secara sistematis dalam rangka mensiasati terjadinya perubahan perilaku peserta didik baik itu kognitif, afektif maupun psikomotorik. Prosedur itu berisi seperangkat langkah atau tahapan pembelajaran untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang bermakna, efektif dan efisien guna mencapai hasil belajar yang direncanakan.

1. Model Pembelajaran *Reciprocal*

Model pembelajaran reciprocal pertama kali dikembangkan oleh Brown dan Palincsar pada tahun 1984 sebagai model yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman para siswa terhadap materi atau konten. Salah satu dasar teori reciprocal teaching adalah teori vygotsky bahwa dialog dalam suatu interaksi sosial sebagai dasar pokok dalam pembentukan pengetahuan. Ollio dan Donk (2007:198) mengatakan bahwa :

reciprocal Teaching reflects a constructivist view of learning, which holds that individuals construct unique understandings of the world around them through mediated interactions with other people and the environment. An important way in which we build these understandings is through the use of scaffolding, which is emphasized in the Reciprocal Teaching Model.

Model pembelajaran reciprocal merupakan cerminan dari teori belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa individu membangun pemahaman yang unik dari dunia di sekitarnya melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Cara penting dalam membangun pemahaman dapat melalui penggunaan bantuan belajar atau scaffolding, dimana anak-anak

bekerja sama untuk saling membantu satu sama lain. Dengan demikian dalam proses belajar pentingnya mahasiswa mengkonstruksi pengalaman belajar melalui proses interaksi dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa yang pemahamannya agak terlambat agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dapat dilakukan melalui scaffolding. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang mendorong mahasiswa untuk membangun pengetahuan mereka dari informasi yang diperoleh dan pengalaman mereka sehingga bisa meningkatkan kapasitas pengetahuannya.

Pembelajaran *reciprocal* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir dan memahami materi yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektifitas mahasiswa, dalam bekerjasama. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Joice, et al., (2016:16-18), dialog yang diselingi dengan pertanyaan dalam proses pembelajaran dapat membantu mahasiswa tidak hanya dalam memahami materi tetapi juga dalam membangun kesadaran dalam menuntun cara berpikir mereka. Pendapat tersebut melihat pembelajaran *reciprocal* dari perspektif tujuannya, bahwa dialog dalam proses pembelajaran *reciprocal* dapat membangun efektifitas kerjasama antar mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Nisa, Nadiroh & Siswono (2018:12) menjelaskan bahwa pembelajaran di sekolah harus bisa memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Sejalan dengan itu, Borich, et al., (2017:329) menjelaskan bahwa "*reciprocal teaching provides opportunities to explore the content to be learned via class room dialogue*" Pembelajaran *reciprocal* memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi konten yang akan dipelajari melalui dialog di ruang kelas. Hal ini menuntut peran aktif mahasiswa untuk membangun proses

berpikimya sehingga mereka bisa kreatif dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat Ollio, Joice, dan Borich sebagaimana dikemukakan diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran reciprocal merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada interaksi pebelajar melalui dialog dan diskusi dalam mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengalaman belajarnya sehingga dengan demikian dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan terhadap materi pembelajaran.

Pendidikan IPS akan sangat menarik jika proses pembelajaran yang terjadi menekankan pada upaya membangun potensi kognitif mahasiswa melalui proses interaksi yang kondusif antara mahasiswa dengan lingkungan belajarnya. Interaksi tersebut akan menghasilkan terjadinya tukar pengalaman dan pengetahuan sehingga bisa meningkatkan kualitas belajar. Materi pendidikan IPS tidak dapat dipahami dengan baik apabila hanya dilakukan melalui ceramah atau penyampaian materi oleh guru tetapi harus melalui proses diskusi yang dirarancang sehingga memberi ruang kepada siswa untuk memahami materi dengan baik. Ruang itulah yang dalam pembelajaran reciprocal disebut sebagai dialog dan diskusi, sehingga dengan demikian mahasiswa disamping dapat memahami materi juga dapat melatih kemampuan berpikimya.

Barkley (2005:200) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran reciprocal mahasiswa berperan sebagai pelajar sekaligus pengajar yang menitik beratkan terwujudnya pertukaran mutual melalui peran-peran ganda mahasiswa. Pendapat ini menekankan pentingnya pemodelan perilaku dalam proses pembelajaran untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan kognitifnya. Dialog dan kejasama yang interaktif antar mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam memahami materi yang telah disiapkan. Sejalan

dengan itu, Yaumi dan Ibrahim (2013:3) menjelaskan bahwa "*reciprocal teaching* atau disebut pembelajaran timbal balik adalah, Pembelajaran yang memanfaatkan pasangan siswa dalam kelompok kecil untuk bertindak sebagai guru bagi teman yang lain kemudian melibatkan setiap peserta didik untuk memegang tanggung jawab untuk membantu yang lain dalam mempelajari konten atau isi pembelajaran". Hal ini menekankan pada pemberian kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi materi melalui diskusi dan *scaffolding*.

Kedua pendapat tersebut diatas menunjukkan bahwa pembelajaran *reciprocal* diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan metakognitif mahasiswa melalui diskusi, *scaffolding*, dan dialog untuk memperbaiki kinerja mahasiswa. Dengan demikian dapat terjadi komunikasi yang mutual antar mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. *Scaffolding* dilakukan dalam bentuk pembimbingan dan latihan keterampilan mandiri menuju kemitraan yang terarah hingga pada akhirnya mahasiswa dapat mengambil kendali proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Estes, et, al., (2012:171) menjelaskan bahwa "*reciprocal teaching is sometimes called a structured dialogue, the structure coming from the four activities that make it up: predicting, questioning, clarifying, and summarizing. The teacher and students model these activities by taking turns as a text is read*".

Bahwa pembelajaran reciprocal kadang disebut sebagai dialog terstruktur yang dihasilkan dari aktivitas memprediksi, membuat pertanyaan, mengklarifikasi, dan meringkas. Pada tahap awal, siswa dan guru memodelkan strategy pembelajaran *reciprocal*. Dan kemudian selanjutnya dalam pertemuan berikut dilakukan oleh siswa yang ditunjuk. Kieschke, Joachin, & Nadine (2009:125) menemukan bahwa pembelajaran reciprocal mampu

meningkatkan efektifitas dan mengembangkan kognitif siswa. *Reciprocal teaching* pada dasarnya menekankan pada kerjasama dalam satu kelompok yang dibentuk sedemikian rupa agar setiap anggotanya dapat berkomunikasi dengan nyaman dalam menyampaikan pendapat ataupun bertanya dalam rangka bertukar pengalaman keberhasilan belajar satu sama lain. Bagi mahasiswa yang memiliki kecenderungan diam, pendidik harus melakukan tehnik *scaffolding* untuk membangkitkan keaktifan mahasiswa. Pemberian bantuan dalam pembelajaran dapat meningkatkan peran aktif dan motivasi belajar mahasiswa. Ahmadi & Gillakjani (2012:2053) menjelaskan bahwa pembelajaran reciprocal merupakan prosedur instruksional di mana kelompok-kelompok kecil siswa belajar untuk meningkatkan pemahaman. Hal ini terjadi dalam bentuk dialog antara guru dan siswa. Pada tahap awal, siswa mempelajari dan memahami strategi atau langkah *reciprocal teaching* yang kemudian guru memodelkan seluruh proses langkah demi langkah melalui dialog terstruktur. Setelah tahapan itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dan berlatih mengajukan pertanyaan yang tepat, menulis ringkasan, hingga pada akhirnya siswa mengambil tanggung jawab untuk melaksanakan seluruh proses.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *reciprocal* adalah serangkaian tahapan atau prosedur pembelajaran yang disusun secara terencana melalui tahapan *questioning, clarifying, predicting, summarizing*, yang menekankan pada dialog, diskusi, belajar mandiri dan *scaffolding* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan keterampilan kognitif mahasiswa: Kekuatan model pembelajaran *reciprocal* adalah melatih kemampuan mahasiswa belajar mandiri serta melatih mahasiswa dalam

melakukan investigasi dan penemuan. Dengan demikian dalam pembelajaran *reciprocal* akan terjadi interaksi antara mahasiswa dan dosen dan atau antar mahasiswa untuk membangun pemahaman bersama terhadap materi yang dipelajari. Model ini menekankan pentingnya mahasiswa untuk bekerjasama dalam satu kelompok sehingga setiap anggotanya dapat berkomunikasi dengan nyaman dalam menyampaikan pendapat ataupun bertanya dalam rangka bertukar pengalaman, pengetahuan atau keberhasilan belajar. Seymour & Osana (2003:325-344) dalam penelitiannya menemukan bahwa prosedur *questioning, clarifying, predicting, dan summarizing* yang dilakukan terhadap siswa dapat meningkatkan pemahaman dan interaksi yang kuat diantara siswa. Dalam proses itu, siswa saling membantu untuk memahami materi dan guru ikut memantau dan memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran di kelas.

Sebagaimana dijelaskan Ormord & Anderman, (2016:437) bahwa "metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran *reciprocal* adalah diskusi, dialog terstruktur, belajar mandiri dan *scaffolding* karena karakteristik pembelajaran *reciprocal* menekankan pada diskusi kolaboratif antara dosen dan mahasiswa". Dalam penerapannya, mahasiswa bertemu dalam kelompok untuk membaca materi atau teks, kemudian membahasnya. Pada tahap awal dosen memimpin diskusi dan mengajukan pertanyaan untuk meningkatkan kemampuan meringkas, mempertanyakan, menjelaskan, dan memprediksi. Secara bertahap peran dosen diserahkan kepada mahasiswa untuk mengambil alih diskusi. Mahasiswa bekerja sama untuk membangun pemahaman agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami materi.

Trianto (2013:64) menjelaskan bahwa pembelajaran "*reciprocal* diawali dengan penyediaan bahan ajar, pemodelan

oleh guru, diskusi kelompok, penyajian dan dialog siswa guru, hingga pada akhirnya guru hanya berperan sebagai moderator untuk memfasilitasi jalannya diskusi antar mahasiswa". Pendapat tersebut menunjukkan bahwa dalam penerapan pembelajaran reciprocal, pada tahap awal dosen mempersiapkan materi dalam bentuk bahan ajar dan memodelkan perilaku atau tahapan pembelajaran reciprocal. Dengan demikian mahasiswa dapat mengikuti model yang telah dicontohkan dalam tahapan pembelajaran selanjutnya.

Tugas dosen dalam pembelajaran reciprocal adalah sebagai fasilitator untuk meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa dalam menganalisis, mensintesis dan pengambilan keputusan. Dalam konteks ini, dosen berperan sebagai pemberi bimbingan belajar dalam upaya mengarahkan mahasiswa pada konteks materi pembelajaran. Untuk mengembangkan potensi tersebut, dalam proses pembelajarannya mahasiswa dibimbing oleh dosen dalam bentuk scaffolding. Doolittle et al., (2006:106-118) menjelaskan bahwa kekuatan model pembelajaran reciprocal adalah melatih kemampuan mahasiswa belajar mandiri dan menjelaskan kembali materi yang dipelajari kepada pihak lain sekaligus melatih keberanian mahasiswa untuk tampil, dan meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dalam membahas materi, dan dosen memberikan dukungan umpan balik untuk mendorong kemandirian mahasiswa.

Berbagai metode yang mendukung penerapan pembelajaran reciprocal dalam rangka mendukung peran aktif mahasiswa dalam pembelajarannya adalah diskusi kelompok, dialog terstruktur, dan *scaffolding* serta metode belajar mandiri. Dari beberapa pendapat ahli sebagaimana dijelaskan di atas

bahwa pembelajaran reciprocal dilakukan melalui empat strategi pemahaman mandiri yang spesifik yaitu mempelajari materi yang ditugaskan dosen secara mandiri, kemudian merangkum dan meringkas materi tersebut, membuat pertanyaan terkait dengan materi yang diringkaskannya, menjelaskan kembali isi materi tersebut kepada pihak lain, dan memprediksi kemungkinan perkembangan materi pada saat itu.

Dalam pembelajaran *reciprocal*, mahasiswa dapat juga menggunakan teknologi untuk memperoleh pengalaman belajarnya. Sehubungan dengan itu, dosen dapat menggunakan media berupa video pembelajaran sesuai dengan materinya. Penggunaan media video tersebut dapat dilakukan dengan meminta mahasiswa mengamati konten tayangan video, kemudian membuat catatan penting terkait materi yang ditampilkan dalam video, menyusun pertanyaan, kemudian mereka mendiskusikan atau membahas bersama. Sporer, Brunstein & Kieschke (2013:294) menjelaskan bahwa kekuatan model pembelajaran reciprocal menuntut mahasiswa untuk mencari materi dari berbagai sumber yang relevan. Dalam konteks ini mahasiswa tidak semata membaca dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh dosen tetapi dapat secara aktif mencari sumber lain terkait dengan materi pembelajaran.

Dengan demikian pembelajaran akan menjadi bermakna apabila informasi yang dipelajari oleh mahasiswa disusun sesuai struktur kognitif mahasiswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas maka dapat dikemukakan bahwa keunggulan penerapan pembelajaran reciprocal adalah (1) pembelajaran dilakukan secara kelompok sehingga bisa terwujud belajar aktif dan mandiri. (2) pembelajaran lebih ditekankan pada peran aktif mahasiswa, (3) Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi

pengetahuan dan kemampuannya (4) melatih kemandirian mahasiswa untuk dapat mengambil peran sebagai pengajar untuk sejawatnya, (5) adanya interaksi antara mahasiswa dan juga dosen dengan mahasiswa dalam proses pertukaran pengetahuan.

Kelemahan pembelajaran *reciprocal* adalah (1) mahasiswa akan kesulitan dalam menerapkan empat strategi pembelajaran *reciprocal* sehingga mahasiswa perlu dibimbing oleh dosen dalam proses pembelajarannya, (2) menuntut peran aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran sementara kemampuan mahasiswa untuk mengambil peran sangat beragam. (3) "membutuhkan lingkungan belajar yang dikondisikan untuk mendukung proses pembelajaran.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, maka dapat dirumuskan langkah-langkah pembelajaran *reciprocal* adalah (1) guru memimpin dialog, (2) guru memodelkan strategy dan menjelaskan prosedur pelaksanaannya, (3) guru mendistribusikan tugas, (4) siswa membaca bahan ajar, dan (5) guru membagi siswa dalam kelompok kecil untuk pembelajaran kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa langkah pembelajaran *reciprocal* diawali dengan pemodelan oleh guru yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan dialog oleh mahasiswa. Pada akhir pembelajaran guru memberikan elaborasi materi untuk memperkuat pemahaman

Tabel 2.11. Tahapan Pembelajaran *Reciprocal*

Tahapan Pembelajaran	Perilaku Dosen	Perilaku Mahasiswa
Tahap 1: <i>Questioning</i>	Menunjuk salah satu kelompok untuk menjadi penyaji materi. Membimbing pertanyaan yang dibuat mahasiswa	Mahasiswa membaca bahan ajar, membuat pertanyaan sesuai materi, berdiskusi dikelompoknya dan menyepakati pertanyaan penting untuk dialogkan di kelas pada saat diskusi

		kelompok.
Tahap 2: <i>Clarifying</i>	Mendorong mahasiswa untuk aktif berdiskusi. Memantau jalannya diskusi dan berdialog dengan mahasiswa, Memberi pendalaman materi dan mengarahkan fokus dialog.	Mempresentasikan hasil Diskusi kelompoknya, memberi penjelasan. Atas pertanyaan sejawatnya, melakukan berdialog untuk pendalaman materi, membantu sejawatnya yang belum memahami materi
Tahap 3: <i>Summarizing</i>	Meminta mahasiswa aktif dalam pembelajaran, memfasilitasi mahasiswa membuat rangkuman. - -	Membuat catatan tentang materi yang telah dibahas atau resume, berdialog untuk menyepakati point penting tersebut, berdialog dengan dosen terkait hasil resume materi.
Tahap 4: <i>Predicting</i>	Memberi penjelasan umum materi yang akan dibahas dalam pertemuan berikutnya dan kaitannya dengan materi yang telah dibahas. Meminta beberapa mahasiswa untuk mereview materi yang telah dibahas	Membuat hipotesis akan konsp-konsep penting pada materi pertemuan berikutnya, Mendalami keterkaitan materi yang telah dibahas dengan materi pertemuan selanjutnya, memberikan review atas materi yang telah didiskusikan. Menerima penugasan dari dosen.

2. Model Pembelajaran Blended Learning

Dikarenakan terjadinya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, serta supaya tetap kompetitif secara global, menyebabkan meningkatnya tekanan bagi perguruan tinggi untuk melibatkan/menyertakan penggunaan teknologi dan inovasi yang lebih besar ke dalam kurikulum. Sebagai tanggapan akan hal tersebut, banyak perguruan tinggi mengadopsi pendekatan *blended learning* sebagai solusinya (Worig & Tatnall, 2009, 309). Adanya populasi mahasiswa yang lebih beragam telah menciptakan kebutuhan akan fleksibilitas yang lebih besar dalam desain kurikulum dan penyampaian pembelajaran, yang disertai dengan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran

(Lanham & Zhou, 2003, 275; Hogarth & Biggam, 2009, 3). Sedangkan untuk mendukung gaya mengajar . yang lebih fleksibel, dan perolehan pembelajaran serta pengetahuan mandiri yang lebih baik bagi mahasiswa, maka penyelesaiannya adalah mendorong pembelajaran mandiri dengan memfasilitasi pendekatan pembelajaran campuran atau *blended learning* (Hogarth & Biggam, 2009, 3).

Blended learning mencampur metode didaktik dengan format penyampaian pembelajaran: Dalam campuran pembelajaran di *blended learning*, strategi pedagogis menjadi maksimal. Keragaman media dan aktivitas belajar yang tersedia melalui lingkungan *blended learning* memberikan dampak keefektifitas pembelajaran dan menopang pembelajaran kelas dengan mengakses pembelajaran audio, video, atau media lainnya (Pang, 2008, 3). *Blended learning* memberi kesempatan lebih besar secara signifikan bagi pelajar untuk menguasai materi dan bergerak menuju kemajuan dan kinerja (Lieser & Taff, 2013, 6). *Blended learning* sebagai salah satu solusi inovatif, di mana teknologi modern diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, untuk mengatasi beberapa keterbatasan yang dialami di lingkungan kelas konvensional (Tang & Chaw, 2013, 80). Merupakan metode baru yang menghubungkan alat pembelajaran yang berbeda untuk menawarkan tindak lanjut yang lebih baik, pembelajaran yang disesuaikan, sesuai dengan kebutuhan peserta dan proses belajar yang efektif (Schreurs, 2003, 1204).

Blended learning juga merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengambil keuntungan yang terbaik yang bisa diberikan oleh pembelajaran tatap muka dan *online learning* (Tang & Chaw, 2013, 80). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* dapat memecahkan masalah terkait kecepatan

belajar, tingkatan pembelajaran, dan hasil belajar. Lagi pula, menurut hasil survei, terungkap bahwa 73,6 persen responden melaporkan bahwa *blended learning* lebih lebih efektif daripada *non-blended learning* (Opina, Velarde, & Sicat, 2011, 94). Sangatlah masuk akal, wajar dan tak terelakkan, jika dewasa ini, semakin banyak perguruan- tinggi berusaha menciptakan sistem pembelajaran campuran yang inovatif untuk mengakomodasi kebutuhan belajar mahasiswa abad ke-21 (Lieser & Taff, 2013, 6). Pada prinsipnya, pembelajar di era baru bergeser dari teori ke praktis, mulai dari menggali fakta hingga pemahaman dan kesadaran kritis, dari pembelajaran kelas tatap muka hingga pembelajaran jarak jauh dan *online learning* (Boticki, Hoic-Bozic, & Budiscak, 2009, 165).

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan pendekatan pembelajaran yang tidak sama seperti pengalaman tatap muka dan *online* (Johan, 2016, 18). *Blended learning* juga tidak sama dengan pembelajaran jarak jauh tradisional, di mana pembelajaran ditawarkan sepenuhnya secara *online*, juga bukan sekadar tambahan pembelajaran begitu saja, melainkan jenis pembelajaran yang didisain untuk lingkungan belajar terpadu (Pang, 2008, 3). Oleh karena itu, dalam disain dan strategi pembelajaran *blended learning*, lingkungan belajar perlu mendapatkan perhatian yang signifikan. Menurut Lanham & Zhou (Lanham & Zhou, 2003, 276), terdapat mahasiswa yang lebih menerima, merasa nyaman, dan percaya diri bekerja di lingkungan yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*), dan terdapat pula mahasiswa yang menyukai pendekatan tradisional yang berpusat pada pengajar (*teacher centered*). Pembelajaran *online learning* menyajikan lebih banyak format pembelajaran dengan pembelajaran raerpusat pada mahasiswa, di mana tanggung jawab pembelajaran terletak murni pada

mahasiswa.

Menurut Sleator (Sleator, 2010,-326), *blended learning* mengandung makna, dari sisi (1). Aktivitas adalah kegiatan pembelajaran yang mengandung materi pembelajaran tatap muka maupun materi pembelajaran *online learning*; (2). Pembelajaran adalah kombinasi kegiatan tatap muka dan *online learning* yang digunakan sebagai bagian dari pembelajaran; (3). Program adalah *level* pembelajaran campuran tatap muka dan *online learning*; (4). Institusi adalah komitmen dan organisasi, untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dan *online learning*.

Walaupun ada berbagai interpretasi dari *blended learning*, umumnya setuju bahwa *blended learning* sebagai 'kombinasi terpadu pembelajaran kelas konvensional atau tradisional dan pembelajaran online berbasis web (Pang, 2008, 3; Wong & Tatnall, 2009, 309; Tang & Chaw, 2013, 81), atau pembelajaran yang menggabungkan berbagai aktivitas kelas tatap muka dan *online learning* (Schreurs, 2003,1204, Almpanis, Patrick, Mclellan, Dinsmore, Faustino, & Basuki, 2010, 264; Hogarth & Biggam, 2009, 4; Ibrahim & Hatbullah, 2016, 8).

Blended berasal dari kata *blend* yang berarti campuran, sehingga *blended learning* berarti pembelajaran campuran (Ibrahim & Hasbullah, 2016, 7). Sesungguhnya *blended learning* berfokus pada optimalisasi peneapaian tujuan pembelajaran dengan menerapkan teknologi pembelajaran tepat agar sesuai dengan gaya belajar pribadi yang cocok untuk mentransfer keterampilan ke orang yang benar pada waktu yang tepat (Lieser & Taff, 2013 - 7).

Ada tiga cara *blended learning* dapat diadopsi: pertama, materi pembelajaran tersedia secara *online* melalui sistem manajemen pembelajaran untuk melengkapi kegiatan pengajaran

tradisional; kedua, teknologi digital dan pedagogies baru diperkenalkan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang radikal; dan yang ketiga adalah penggunaan teknologi digital oleh mahasiswa sendiri (Tang & Chaw, 2013, 81).

Mempertimbangkan bahwa *blended learning*, seperti yang umum didefinisikan, menggunakan sistem konvergensi dua jenis lingkungan belajar yang berbeda (lingkungan belajar tatap muka dan pembelajaran terdistribusi atau *online learning*) maka perlu untuk memeriksa kemampuan dan keterbatasan masing-masing pembelajaran. Lingkungan *online learning* cenderung menekankan interaksi bahan pembelajaran, sementara pembelajaran tatap muka cenderung untuk interaksi manusia-manusia. Pembelajaran *online learning* memfasilitasi pengamatan belajar dan gaya belajar berbeda dari mahasiswa yang bervariasi (Suparman M. A., 2014). Melihat bahwa fenomena berbagai teknologi yang dirancang untuk pembelajaran *online learning* terus berkembang, menjadikan perbedaan antara dua jenis lingkungan tampak semakin berkurang (Lieser & Taff, 2013, 7-):

Kelebihan dari *blended learning*, adalah: (1). pedagogi bertambah baik, meningkatkan aktivitas, strategi pembelajaran dan pengajaran berpusat pada mahasiswa: (2) meningkatkan fleksibilitas akses dalam hal tempat dan kecepatan belajar, yang merupakan faktor kunci bagi pembelajar seumur hidup, yang banyak di antaranya dibatasi oleh komitmen eksternal seperti pekerjaan atau keluarga, dan (3). meningkatkan efisiensi biaya (Sleator, 2010, 325,327)..

Kekuatan dari *blended learning* adalah terbaik dari kedua pendekatan strategi pembelajaran mencampur strategi instruksional dari tatap muka, dan online learning, memanfaatkan kekuatan kedua strategi dan menghindari kelemahan kedua

strategi belajar tersebut (Sleator, 2010, 325,327). Bagaimanapun juga, *blended learning* sebagai kombinasi terpadu pembelajaran kelas konvensional tatap muka dan *online learning* (Pang, 2008, 3; Tang & Chaw, 2013, 81). Merupakan pembelajaran campuran yang mengkombinasikan keunggulan dari berbagai teknik Amerika Serikat saat ini menggunakan pendekatan *blended learning* (Sleator, 2010, 328). Justru keuntungan dari pembelajaran campuran terletak dari kemampuan mencampur kegiatan belajar (Pang, 2008, 3).

Menurut Nurdin Ibrahim & Hasbullah (Ibrahim & Hasbullah, 2016, 29), serta menurut Elaine Allen, Jeff Seaman dan Richard Garrett (Allen, Seaman, & Garrett, 2007, 5), campuran terbaik pada *blended learning* adalah porsi campuran *online learning* sebanyak 30% sampai dengan 79%. Lain halnya menurut Agosto dkk, untuk mendapatkan struktur campuran yang terbaik dari *blended learning* melalui "*trial and error*" proses pembelajaran. (Agosto, Copeland, Andrea, & Zach, 2013,104). Heather Kanuka & Lisxr Rourke (2013) menegaskan bahwa sekalipun ada ahli berpendapat, banyaknya campuran *online learning* 25% sampai dengan 50%, dan yang lain mendefinisikan 30% sampai dengan 70%, namun tidak ada standar ketetapan berapa banyak porsi campuran *online learning* pada *blended learning* (Kanuka & Rourke, 2013, 19-35). Meskipun *blended learning* dilakukan dengan campuran dengan 80% pembelajaran tatap muka dan 20% *online learning* atau 30% pembelajaran tatap muka dan 70% *online learning*, adalah besar kemungkinannya bisa menemukan perpaduan yang tepat, serta tidak mustahif porsi campuran pembelajaran tatap muka dan *online learning* pada *blended learning* akan berubah seiring waktu, dan akan bervariasi dari satu pelajaran dengan pelajaran lain (University-of-Northern-Illinois, 2018):

Tabel 2.12 Karakteristik Pembelajaran *Blended Learning*

Aspek	Indikator
Distribusi materi pembelajaran	Kombinasi dari pembelajaran berbasis web dan tatap muka dikelas, atau kombinasi materi pembelajaran yang dikelola secara online dan secara tatap muka dikelas.
Teknologi	Menggunakan teknologi elektronik yang mendukung pembelajaran secara <i>online</i> dan <i>offline</i> (tatap muka) di kelas.
Lingkungan pembelajaran	Gabungan pembelajaran dengan pemisahan fisik yang berbeda-beda antara pengajar dan mahasiswa (<i>student centered</i>) dan pembelajaran tatap muka langsung antara pengajar dan mahasiswa berhadapan langsung di kelas (<i>teacher center</i>). Gabungan pembelajaran yang menekankan interaksi bahan pembelajaran dengan mahasiswa dan interaksi antara dosen dan mahasiswa.
Efektifitas	Bergantung pada gaya belajar mahasiswa, dukungan teknologi, budaya kelembagaan, modul pembelajaran, pengajar, dan perilaku belajar.

Menurut Lieser. & Taff (Lieser & Taff, 2013,- 81, faktor penting yang dipertimbangkan dalam *blended learning* adalah: loyal pencampuran. Level pencampuran *blended learning* dapat dilakukan (terjadi) pada: kegiatan pembelajaran, bobot materi ajar dan/atau modul program. Pencampuran efektif dapat (1) memperbaiki pedagogi, (2) meningkatkan akses dan fleksibilitas, dan (3) meningkatkan efektivitas biaya (Lieser & Taff, 2013, 8). Namun, menciptakan pembelajaran campuran dan menentukan, perpaduan yang tepat tidaklah mudah, terlebih lagi untuk menciptakan interaksi yang memenuhi standar yang sama seperti program tradisional (Schreurs, 2003, 1204). Sebagaimana sudah diketahui, jika teknologi informasi digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, maka sesungguhnya *blended learning*, digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran berkualitas

(Boticki, Hoic-Bozic, & Budiscak, 2009, 165).

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model problem *based learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melatih siswa untuk menggunakan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Trianto (Trianto, 2009), model problem *based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan nyata. Kemudian menurut Suprijono mengatakan bahwa, "Pembelajaran berbasis masalah melibatkan presentasi situasi-situasi autentik dan bermakna yang berfungsi sebagai oleh peserta didik"(Suprijono, 2012). Selanjutnya Padmavathy dalam penelitiannya (Padmavathy & Mareesh, 2013)

The major finding of the study reveals that PBL method of teaching is more effective for teaching mathematics. By adopting PBL method in teaching mathematics teacher can create a number of creative thinkers, critical decision makers, problem solvers which is very much needed for the competitive world. And also Problem based learningg instructional strategy had a effect on content knowledge which provides greater opportunities for the learners- to learn a content with more involvement and increase the students active participation, motivation and interest among the learners. This leads the learners to have a positive attitude towards mathematics and help them to increase their achievement to a large extent and which will lead to long term memory. It gave a new and desirable kind of experience for the students.

Kutipan di atas menunjukkan perlunya model pembelajaran PBL efektif digunakan. Model pembelajaran adalah contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran (Yamin, 2012). Model pembelajaran dirancang untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara sistematis dengan tahapan yang telah ditentukan. Lebih lanjut, menurut Joyce, model pembelajaran adalah suatu perancangan

atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang menggambarkan prosedur yang sistematis pembelajaran yang akan dilakukari untuk mencapai tujuan belajar (Trianto, 2009).

Proses pembelajaran di sekolah pada hakikatnya yang berperan aktif adalah siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Metode mengajar seharusnya beralih dari *lectur-based* format menjadi *student-active* approach atau *student-centered instruction*. Salah satu bentuk pembelajaran yang menerapkan *student-active-approach* atau *student-centered instruction* adalah model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menampilkan masalah yang nyata kepada siswa di awal pembelajaran. Menurut Matthew B. Etherington, mengungkapkan hasil penelitiannya: *This study reports on the success of using a problem-based learning approach (PBL) as a pedagogical mode of learning open inquiry science within a traditional four-year undergraduate elementary teacher education program* (Etherington, 2011). Masalah dapat mendorong keseriusan, tantangan, saintifik, dan berpikir dengan cara yang bermakna dan sangat kuat. *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Rebecca U. Etiubon, mengungkapkan bahwa "*students taught with problem based learning approach had higher mean achievement scores than their counterparts taught with expository approach*" (Etiubon & Ugwu, 2016). Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi

dalam benaknya, menyusun pengetahuan mereka sendiri dan berbagi pengetahuan tentang dunia sosial dan sekitarnya.

Arends menyatakan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual (Warsoni & Hariyanto, 2012). Dalam hal ini, siswa belajar tentang bagaimana membangun kerangka masalah, mencermati, mengumpulkan data, dan menyusun argumentasi terkait pemecahan masalah, kemudian memecahkan masalah yang diberikan. Secara garis besar disebutkan *problem based learning* terdiri dari menyajikan masalah yang bermakna kepada siswa yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dan saintifik (Muslimin Ibrahim & Nur, 2000).

Model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan nyata (Trianto, 2009). *Problem based learning* melibatkan presentasi situasi-situasi autentik dan bermakna yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi oleh siswa (Suprijono, 2012). Hal ini menuntut siswa untuk dapat menganalisis dan mendefinisikan masalah yang diberikan, membuat dugaan/prediksi terhadap masalah yang diberikan, mengumpulkan dan menganalisis informasi mengenai penyelesaian masalah serta menarik kesimpulan dari penyelesaian masalah.

Ciri-ari khusus *Problem Based Learning* (PBL) adalah (Trianto, 2009)

a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

PBL mengorganisasikan pembelajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan

secara pribadi bermakna untuk siswa, bukannya mengorganisasikan di sekitar prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.

b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Meskipun PBL berpusat pada mata pelajaran tertentu (ilmu pengetahuan alam, matematika, dan ilmu-ilmu sosial), masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

c. Penyelidikan Autentik

PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan. Metode penyelidikan yang digunakan bergantung kepada masalah yang sedang dipelajari.

d. Menghasilkan produk dan memamerkannya

PBL menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk itu dapat berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer. Karya nyata dan peragaan seperti yang akan dijelaskan kemudian direncanakan oleh siswa untuk mendemonstrasikan kepada teman-temannya yang lain tentang apa yang mereka pelajari

dan menyediakan suatu alternatif segar terhadap laporan tradisional atau makalah.

e. Kolaborasi

PBL dicirikan pada siswa yang bekerjasama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi *inquiri* dan dialog, dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, *problem based learning* bertujuan untuk:

- a. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah,
- b. Belajar peranan orang dewasa yang otentik,
- c. Menjadi siswa yang mandiri,
- d. Untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru,
- e. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif,
- f. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah,
- g. Meningkatkan motivasi belajar siswa, dan
- h. Membantu siswa belajar mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.

Dengan demikian, karakteristik *problem based learning* adalah sebagai berikut (Rusman, 2014)

Permasalahan menjadi starting point dalam belajar,

- a. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur,
- b. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda;
- c. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan

- identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar;
- d. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama;
 - e. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL;
 - f. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif;
 - g. Pengembangan keterampilan inquiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dan sebuah permasalahan;
 - h. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dan sebuah proses belajar; dan
 - i. PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Masalah yang disajikan dalam PBL adalah masalah yang tidak terstruktur (*ill-structure*), atau kontekstual dan menarik (*contextual and engaging*), sehingga merangsang siswa untuk bertanya dari berbagai Perspektif.

Karakteristik lain dari *problem based learning* adalah: meliputi pengajuan pertanyaan terhadap situasi atau masalah, fokus pada ketekantan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama, dan menghasilkan produk atau karya yang harus dipamerkan (Slavin, 2006). Sependapat dengan Slavin, G Watson, *PBL approach encourages students to think about the way they do things* (Watson, 2002). Pendapat Watson juga didukung oleh Hmelo-Silver yang mengemukakan bahwa PBL

increases higher - level thinking skills of students by requiring them to think about a problem critically and analyse data to find solutions; on the other hand, problem stimulates students to carry out investigations to satisfy their needs to know, then link the new knowledge into their thinking and decision making process (Cindy E. Hmelo-Silver, 2004).

Berdasarkan hasil studi di atas, hal-hal yang penting diperhatikan guru dalam mengimplementasikan problem based learning adalah (Herman, 2007)

- a. Sajian bahan ajar berupa masalah harus memicu terjadinya konflik kognitif di dalam diri siswa.
- b. Tidak perlu cepat-cepat memberikan bantuan kepada siswa, agar perkembangan actual siswa maksimal. Intervensi yang diberikan guru harus minimal dan diberikan ketika siswa benar-benar membutuhkannya.
- c. Agar intervensi yang dilakukan efektif, perlu mengetahui pengetahuan awal (*prior-knowledge*) siswa dan mempertimbangkan berbagai alternatif solusi masalah yang berada dalam koridor pengetahuan siswa.

Hal yang senada juga disampaikan oleh Herco: *Enhancing small group functioning, in problem based learning using a visual organizer. Problem based learning allows students to learn from each other while they co-construct meaning (Fonteijn & Frerejean, 2009). John Wallace juga mengungkapkan, this aspect of PBL which presents the most significant challenge, requiring teachers to shift from direct instruction to supporting students organize their own learning (Macmath, Wallace, & Chi, 2009).*

a. Langkah-langkah dalam Model Problem Based Learning

Karena sifat *problem based learning* adalah interaktif, aktif, kooperatif dan dinamis maka pembelajarannya memiliki langkah-langkah yang khas. Orientasi masalah lebih ditekankan pada siswa, guru disini hanya sebagai motivator, organisator, fasilitator, justifikator, dan evaluator dalam menggali konsep-konsep, fakta, teori dan prosedur matematik yang terkandung di dalam masalah yang dihadapi siswa.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan berikut diadaptasi dari Trianto seperti dalam label 2.13 berikut:(Trianto, 2009)

Tabel 2.13. Sintaks Model Problem Based Learning

Tahap	Kegiatan Guru
<p>Tahap 1 Melakukan orientasi masalah kepada siswa masalah yang mengandung kemampuan berpikir matematis</p>	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan atau alat) apa yang diperlukan bagi penyelesaian masalah serta memberikan motivasi kepada siswa agar menaruh perhatian terhadap aktivitas penyelesaian masalah.
<p>Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar</p>	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan pembelajaran agar relevan dengan penyelesaian.
<p>Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</p>	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan.
<p>Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
<p>Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

b. Kelebihan model Problem Based Learning

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana model *Problem Based Learning* (PBL) juga memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu di cermati untuk keberhasilan penggunaannya. Kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu (Warsoni & Hariyanto 2012)

- 1) Siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam

kehidupan sehari-hari;

- 2) Siswa akan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman kelompok kemudian dengan teman sekelasnya mengenai masalah yang diberikan. Dengan demikian akan terjadinya dialog dan interaksi yang terjadi dalam kelas;
- 3) Karena ada kemungkinan suatu masalah harus diselesaikan siswa melalui eksperimen dan penyelidikan, maka akan membiasakan siswa menerapkan metode eksperimen atau penyelidikan dalam menyelesaikan setiap masalah yang diberikan;

Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang telah diungkap ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah dan keterampilan intelektual serta sosialnya melalui pengalaman belajar yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Berikut beberapa keuntungan yang dapat diamati dari siswa yang belajar dengan *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh Uden & Beaumont, yaitu (Suprihatinngrum, 2016) mampu mengingat dengan lebih baik informasi dan pengetahuannya;

- 1) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi;
- 2) Mengembangkan basis pengetahuan secara integrasi;
- 3) Menikmati belajar;
- 4) Meningkatkan motivasi;
- 5) Mengembangkan belajar strategi belajar;
- 6) Bagus dalam kerja kelompok;
- 7) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Dan hal tersebut, *Problem Based Learning* sangat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan

berpikir kritis siswa.

4. Model Pembelajaran Kooperatif (*The Kooperatif Learning Models*)

Pembelajaran kooperatif muncul karena adanya perkembangan dalam sistem pembelajaran yang ada. Pembelajaran kooperatif menggantikan sistem pembelajaran yang individual. Dimana guru terus memberikan informasi (guru sebagai pusat) dan peserta didik hanya mendengarkan. Pembelajaran kooperatif mendapat dukungan dari Vygotsky tokoh teori konstruktivisme. Dukungan Vygotsky antara lain: 1) menekankan siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain, 2) penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif, dan 3) arti pejiting belajar kelompok dalam pembelajaran.

Slavin (2006: 255) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model dimana dalam proses pembelajaran, siswa mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Penekanan model pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja dengan satu sama lain dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan umum pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran kooperatif adalah: 1) meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, 2) mendapatkan pengakuan dengan adanya keragaman, dan 3) pengembangan keterampilan sosial siswa, misalnya Secara aktif mendengarkan satu sama lain, berbagi ide dan sumber daya, mengomentari ide orang lain secara konstruktif, menerima tanggung jawab atas perilaku seseorang, dan membuat keputusan secara demokratis (Gillies, 2016: 41).

Kilbane dan Milman (2014: 315) menyatakan bahwa secara umum sintaks model pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada Tabel 2.14.

Tabel 2.14. Sintaks model pembelajaran kooperatif

Sintaks	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
Memperkenalkan tugas (<i>Introduce the task</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang pelajaran dan menjelaskan tugas individu dan kelompok siswa. • Guru menyajikan garis besar materi pelajaran kepada siswa dan waktu yang dibutuhkan. • Guru membuat hubungan antara tugas dan relevansinya dengan siswa 	Siswa mendengarkan dan mengajukan pertanyaan atau klarifikasi tentang tugas yang diberikan.
Beri nama, ajarkan, dan praktikkan keterampilan sosial yang ditargetkan (<i>Name, teach, and practice targeted social skills</i>).	Tahap ini, Guru menamai keterampilan sosial yang akan menjadi fokus pelajaran. Jika perlu, keterampilan sosial diajarkan dan ipraktekkan menggunakan strategi seperti permainan peran	siswa mendengarkan dan mempraktikkan keterampilan sosial serta mereka mengajukan pertanyaan klarifikasi.
Terapkan pelajaran dan monitor interaksi siswa (<i>Implement the lesson and monitor student interactions</i>)	Pada tahap ini, Guru mengawasi prose pembelajaran kelompok. Guru menanggapi kebutuhan siswa ketika mereka bertanya. Guru mungkin juga memperkuai aturan dan melakukan evaluasi formatif.	Siswa terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas dan mempraktikkan keterampilan sosial yang ditargetkan. Siswa memanfaatkan sumber daya yang disediakan dan mencari bantuan bila diperlukan.
Ringkasan pembelajaran (<i>Summarize learning</i>)	Guru melibatkan siswa dalam kegiatan yang memungkinkan mereka untuk memproses apa yang mereka miliki dalam belajar terkait dengan keterampilan, sosial dan standar akademik.	Siswa menanggapi permintaan guru untuk berpikir, mensintesis, dan mengevaluasi pelajaran akademis dan sosial
Ukur kelompok dan akuntabilitas individu (<i>Measure group and</i>	Guru memfasilitasi proses pengukuran akuntabilitas individu dan kelompok.	Siswa terlibat dalam analisis diri dan refleksi untuk menentukan dan

<i>Individual accountability</i>).	Ini mungkin melibatkan siswa untuk menyelesaikan refleksi atau kuesioner.	mengartikulasikan rincian tentang kualitas partisipasi mereka sendiri dan rekan-rekan mereka.
Menilai pembelajaran (Assess learning)	Guru menerapkan rencana penilaian unjuk standar akademik pelajaran. Penilaian mungkin mengukur standar pembelajaran individu serta kinerja kelompok	Penilaian mungkin termasuk penilaian formal, seperti kuis atau tes, serta penilaian alternatif, seperti proyek.

5. STAD (*Student Team Achievement Division*)

STAD adalah teknik dalam proses belajar mengajar yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, dan dapat mengembangkan tanggung jawab mereka dalam kelompok mereka sendiri. Ini dianggap sebagai model yang baik karena sebagai salah satu teknik pembelajaran kooperatif, itu dapat meningkatkan motivasi siswa belajar dengan bertukar dan berbagi informasi, saling memperkuat, memberikan umpan balik dan memiliki tanggung jawab untuk tugas-tugas mereka dalam kerja kelompok (Gross, 1991 dalam Yusuf, Natsir, dan Hanum, 2015: 101)

Model pembelajaran ini, masing-masing kelompok beranggotakan 4 - 5 orang yang dibentuk dari anggota yang heterogen terdiri dari laki-laki dan perempuan yang berasal dari berbagai suku, yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, kreatif, berpikir kritis dan ada kemampuan untuk membantu teman serta merupakan pembelajaran kooperatif yang sangat sederhana.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri lima komponen utama, yaitu : 1) Penyajian kelas. Guru menyampaikan materi

pembelajaran sesuai dengan penyajian kelas. Penyajian kelas mencakup pembukaan, pengembangan dan latihan terbimbing, 2) Kegiatan kelompok. Siswa mendiskusikan lembar kerja yang diberikan dan diharapkan saling membantu sesama anggota kelompok untuk memahami bahan pelajaran dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, 3) Kuis. Kuis adalah tes yang dikerjakan secara mandiri dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah belajar kelompok. Hasil tes digunakan sebagai hasil perkembangan individu dan disumbangkan sebagai nilai perkembangan dan keberhasilan kelompok, 4) Skor kemajuan (perkembangan) individu. Skor kemajuan individu ini tidak berdasarkan pada skor mutlak siswa, tetapi berdasarkan pada beberapa jauh skor kuis terkini yang melampaui rata-rata skor siswa yang lalu, 5) Penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok adalah pemberian predikat kepada masing-masing kelompok. Predikat ini diperoleh dengan melihat skor kemajuan kelompok. Skor kemajuan kelompok diperoleh dengan mengumpulkan skor kemajuan masing-masing kelompok sehingga diperoleh skor rata-rata kelompok (*Innovative Learning*, 2009 dalam Tiantong dan Teemuangsai, 2013: 86-87).

6. TGT (*Teams Games Turnament*)

Menurut Salam, Hossain, dan Rahman, (2015: 4) bahwa Teams-GamesTournaments (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards (1972) di Universitas Johns Hopkins. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih

rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran (Sitorus dan Surya, 2017: 16).

Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu: 1) Penyajian kelas. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukatr dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok, 2) Kelompok (*team*). Kelompok biasanya terdui atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebdi khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game, 3) Game. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan flu akam mendapatkan skor, 4) Turnamen. Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader* 1, terbesar kedua sebagai *chalennger* 1, terbesar keiga sebagai *chalennger* 2, terbesar keempat sebagai *chalennger* 3. Dan kalau jumlah peseiia dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader* 2. *Reader* 1

tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Challenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader1 apabila menurut challenger 1 jawaban reader 1 salah. Challenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 tadi apabila jawaban reader 1 dan challenger 1 menurut challenger 2 salah. Challenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban reader, challenger 1, challenger 2 menurut challenger 3 salah. Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi reader1, challenger 2 menjadi challenger 1, challenger3 menjadi challenger 2, reader 2 menjadi challenger 3 dan reader 1 menjadi reader2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru, dan 5) Penghargaan kelompok (team recognise). Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

7. CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*)

Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) (Stevens & Slavin 1995a dalam Slavin, 2006: 258) adalah program komprehensif untuk mengajar membaca dan menulis di kelas dasar. Siswa bekerja dalam tim pembelajaran kooperatif beranggotakan empat orang. Mereka terlibat dalam serangkaian kegiatan dengan satu sama lain, termasuk berhubungan satu sama lain, membuat prediksi tentang 'bagaimana, cerita naratif akan keluar, merangkum cerita satu sama lain, menulis tanggapan terhadap cerita, dan mempraktikkan ejaan, *decoding*, dan kosa kata: Mereka juga bekerja sama untuk menguasai ide-ide utama dan keterampilan serta pemahaman lainnya.

Komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif.

Sintaksnya adalah: 1) Guru membentuk kelompok heterogen, 2) Guru memberikan wacana bahan bacaan sesuai dengan materi bahan ajar, 3) Siswa bekerjasama (membaca bergantian, menemukan kata kunci, dan memberikan tanggapan) terhadap wacana kemudian menuliskan hasil kolaboratifnya, dan 4) Presentasi hasil kelompok, serta 5) Refleksi. Beberapa hasil studi dari program CIRC telah menemukan efek positif pada keterampilan membaca siswa, termasuk peningkatan skor pada pembacaan standar dan tes bahasa (Stevens et al., 1987; Stevens & Slavin, 1991, 1995 dalam Slavin, 2006: 2~8)

8. Jigsaw

Tipe *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok (Adams, 2013; 65).

Menurut Aronson (1978a, 1997b, 2008c dalam Hoerunnisa dan Suherdi, 2017; 4-5), prosedur pembelajaran Jigsaw adalah sebagai berikut: 1) Siswa dikelompokkan sebanyak 1 sampai dengan 5 orang siswa. Anggota kelompok harus berbeda dalam hal jenis kelamin, etnis, kemampuan dan keterampilan, 2) Tiap orang dalam team diberi bagian materi berbeda, 3) Tiap orang dalam team diberi bagian materi yang ditugaskan, 4) Anggota dari team yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru, yang disebut "kelompok ahli" untuk mendiskusikan sub bab mereka, 5) Setelah selesai diskusi sebagai team ahli tiap anggota kembali kedalam kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu team, mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama, 6) Tiap tim ahli

mempresentasikan hasil diskusi, 7) Guru memberi evaluasi.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terdapat 3 karakteristik yaitu: a) kelompok kecil, b) belajar bersama, dan c) pengalaman belajar. Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. ICeadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok.

Secara umum model pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain: (1) saling ketergantungan antara siswa dalam belajar, (2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, (3) siswa terlihat iaiaam merencanakan dan mengelola kelas, (4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, (5) antara siswa dan guru terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat, dan (6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman yang menyenangkan. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif adalah: (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, (2) agar proses pembelajaran berjalaa dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, (3} selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas, dan (4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang,

9. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* atau disebut pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang berupaya mengubah pembelajaran yang

selama ini berpusat kepada guru menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar siswa melakukan riset terhadap permasalahan yang nyata (Blumenfeld et al., 1991: 369). Selanjutnya pembelajaran berbasis proyek penting dalam proses pembelajaran karena didasarkan pada kekuatan individu, dan memungkinkan individu untuk mengeksplorasi, membuat penilaian, menafsirkan, dan mensintesis informasi dalam beraktivitas secara nyata (Anonim: 2006: 1-3)

Kedua pendapat di atas menekankan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa dalam kegiatan pemecahan masalah terkait dengan proyek dan tugas-tugas bermakna lainnya serta dapat memberi peluang pada siswa untuk bekerja mengkonstruksi tugas yang diberikan guru yang puncaknya dapat menghasilkan produk karya secara nyata.

Selanjutnya Thomas, (2000: 1-3) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas .dengan melibatkan kerja proyek, yaitu menyajikan tugas-tugas yang kompleks bagi siswa yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, merangsang kemampuan dalam memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Selanjutnya Afriana, Permanasari, dan Fitriani (2016: 262) menyatakan bahwa project based learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi para siswa dan pengalaman belajar siswa atau akuisisi konsep dibangun berdasarkan produk akhir yang dihasilkan dalam

pembelajaran.

Berdasarkan bukti yang dikumpulkan selama beberapa tahun terakhir, pembelajaran berbasis proyek tampaknya menjadi model yang efektif untuk menghasilkan keuntungan dalam prestasi akademik dan sikap, meskipun hasilnya bervariasi dengan kualitas proyek dan tingkat keterlibatan siswa (Gokhan Bas dan Omer Beyhan, 2010: 367).

Pembelajaran berbasis proyek memiliki lima karakteristik, yaitu 1) terpusat (*Centrality*) artinya pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran terpusat kepada peserta didik sehingga guru hanya tampil sebagai fasilitator, 2) dikendalikan *pertanyaan (Driving Question)* artinya pembelajaran difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip, serta ilmu pengetahuan yang sesuai, 3) investigasi Konstruktif (*Constructive Investigations*), 4) otonomi (*Autonomy*) artinya aktivitas peserta didik sangat penting, dan sebagai pemberi keputusan dan berperan sebagai pencari solusi (*problem solver*), dan 5) realistis (*Realism*) artinya kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi nyata dan aktivitas ini mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.

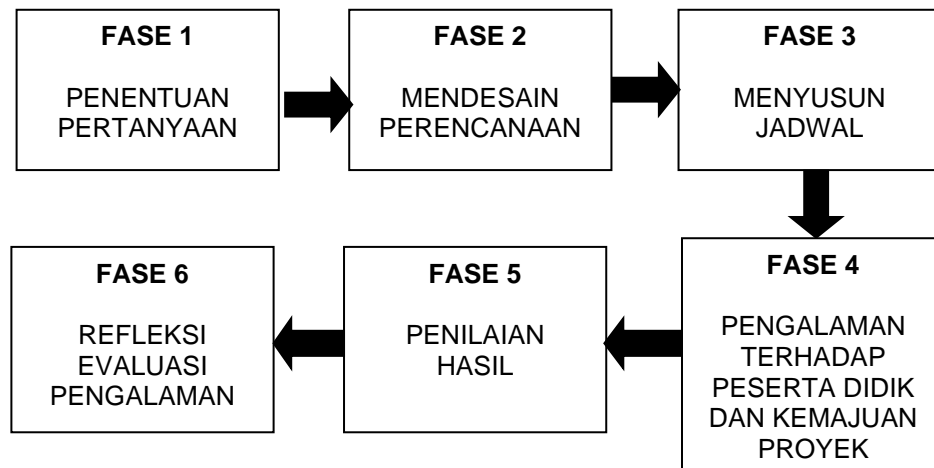
Selanjutnya Harmer dan Stokes (2014: 4-6) menyatakan bahwa karakteristik utama pembelajaran berbasis proyek, yaitu: 1) belajar dengan melakukan (*Learning by doing*), 2) permasalahan nyata dalam kehidupan (*Realworld problems*), 3) peran tutor (*Role of the tutor: a guide-on-the-side*), 4) Interdisiplin (*interdisciplinarity*), 5) kolaborasi, dan kerja kelompok (*Collaboration and group work*) dan 6) menghasilkan sebuah produk akhir (*An end product*).

Salah satu keunggulan model pembelajaran berbasis proyek

adalah sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan' dasar yang harus dimiliki siswa termasuk keterampilan berfikir, keterampilan membuat keputusan, kemampuan beraktivitas, kemampuan memecahkan masalah, dan sekaligus dipandang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri dan manajemen diri para siswa (Abidin, 2014: 167). Kemudian keunggulan lainnya pembelajaran berbasis proyek adalah siswa belajar keterampilan dasar berkomunikasi secara produktif, menghargai orang lain, kerja tim sambil menghasilkan ide bersama, menegosiasikan cara memecahkan masalah secara kolektif dan pada akhir kegiatan -proyek, siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan (Bell, 2010: 39-43).

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan sejumlah kelebihan bagi siswa, guru dan sekolah. Menurut Railsback (2002: 9-10) bahwa kelebihan pembelajaran berbasis proyek adalah: 1) mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan nyata yang terus berkembang, 2) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong kemampuan siswa untuk melakukan pekerjaan penting, 3) menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan dunia nyata, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal fakta, namun menghubungkan dan berfikir bagaimana mengaplikasikan yang dimiliki ke dalam dunia nyata, 4) membentuk sikap saling mendengar pendapat bernegosiasi untuk mencari solusi, 5) meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial peserta didik, 6) meningkatkan kemampuan dalam pemecahan berbagai masalah yang dihadapi, 7) meningkatkan keterampilan untuk menggunakan informasi dengan beberapa disiplin ilmu, 8) meningkatkan kepercayaan diri dan 9) meningkatkan kemampuan siswa menggunakan teknologi dalam belajar.

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2:1. Langkah-langkah model pembeajaran Project Based Learning (SUMBER: *Educational Technology Division, Ministry of Education; 2006: 22-25*).

- Fase 1 : Penentuan dengan Pertanyaan Mendasar (*Start with the essential question*), yaitu pembelajaran dimulai dengan mengeksplorasi pengetahuan awal siswa serta memberi penguasaan dalam melakukan aktivitas.
- Fase2 : Mendesaian Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*), yaitu perencanaan proyek yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan siswa, dalam menentukan aturan main mengerjakan pl'oyek. Pada tahap ini guru membantu siswa untuk menentukan judul proyek yang sesuai dengan materi dan permasalahannya.
- Fase 3 : Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*), yaitu guru dan siswa secara kolaboratif n•aenyusun jadwal aktivitas dalam penyelesaian proyek.
- Fase 4 : Pengamatan Terhadap Peserta Didik dan Kemajuan Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*), yaitu

guru memonitor atau mengamati terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek.

Fase 5 : Penilaian Hasil (*Assess the Outcome*), yaitu penilaian yang ketercapaian standard dan tujuan pembelajaran.

Fase 6 : Refleksi/evaluasi pengalaman (*Evaluation the Experience*), yaitu guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek yang sudah dilaksanakan. Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan proses evaluasi baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu yang baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pembelajaran.

Secara, rinci, penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat dilihat pada Tabel 2.15. berikut.

Tabel 2.15. Sintaks model pembelajaran *project based learning*

Kegiatan Pendahuluan	
Guru	Siswa
<ul style="list-style-type: none"> • Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Melakukan apersepsi; menggali pengetahuan awal siswa • Meniotivasi siswa • Menyampaikan indikator pembelajaran • Menjelaskan mekanisme model pembelajaran <i>preject based learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam • Menjawab pertanyaan guru • Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
Kegiatan Inti	
Guru	Siswa
<p>❖ <i>Star with the essential question</i> (Penentuan pertanyaan mendasar) Mengeksplorasi pengetahuan awal siswa dan memberi</p>	Mendengarkan dan menjawab pertanyaan

penguasaan dalam melakukan aktivitas	
<p>❖ Desain a plan for the project (Mendesain perencanaan proyek) Merencanakan proyek yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa dalam menentukan aturan main mengerjakan proyek. Pada tahap ini guru membantu siswa untuk menentukan judul proyek sesuai dengan materi pelajaran.</p>	Bersama dengan guru menentukan aturan main mengerjakan proyek dan siswa menentukan judul proyek yang akan dilaksanakan.
<p>❖ Create a schedule (Menyusun jadwal) Secara kolaboratif guru dan siswa menyusun jadwal aktivitas dalam penyelesaian proyek.</p>	Menyusun jadwal kegiatan proyek
<p>❖ Monitor the students and the progress of the project (Mengamati siswa dan kemajuan proyek) Memonitor aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek</p>	Menyelesaikan proyek sesuai jadwal yang telah ditentukan
<p>❖ Assess the outcome (Penilaian hasil)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meminta setiap kelompok mempresentasikan laporan hasil proyek yang telah dilakukan. - Menilai laporan hasil proyek yang telah dilakukan. - Memberikan saran-saran untuk perbaikan hasil proyek yang telah dikerjakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Memperhatikan dan memberikan pertanyaan tentang rancangan, proses dan hasil proyek kelompok yang mempresentasikan. - Membuat kesimpulan yang berkaitan dengan proyek yang dikerjakan
<p>❖ Evaluation the Experience (Refleksi/evaluasi pengalaman)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan evaluasi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek yang sudah dilaksanakan. - Meminta siswa mengungkapkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa dievaluasi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek yang sudah dilaksanakan - Siswa mengungkapkan perasaannya dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

perasaannya dan pengalamannya selama menyelesaikan poyek.	
Kegiatan Penutup	
Guru	Siswa
<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan evaluasi baik secara individu maupun kelompok. - Memberi penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. - Memberikan tugas untuk membaca materi pertemuan berikutnya - Memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan - Menerima penghargaan - Membaca materi pertemuan berikutnya - Menjawab salam

10. Model Pembelajaran *Discovery* (*Discovery Learning*)

Discovery learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner dalam (Anonim, 2013: 1) bahwa: "*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it himself*". Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus *berperan aktif dalam belajar di kelas*.

Discovery learning merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai dengan namanya model ini mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakukannya. Siswa diajarkan untuk terbiasa menjadi seorang saintis. Siswa tidak hanya sebagai konsumen, tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan.

Mengajar siswa dengan gagasan menemukan, berpikir

kritis, bertanya, dan keterampilan memecahkan masalah adalah salah satu prinsip utama pengajaran sains dan teknologi. Dengan demikian, kurikulum pengajaran sains dan teknologi seyogyanya dikembangkan untuk mendidik siswa yang paham sains yang mampu menyelidiki dan memecahkan masalah yang mereka hadapi. Hari ini, diyakini bahwa model yang sesuai dengan pendekatan konstruktivis dimana siswa belajar lebih efektif dengan membangun pengetahuan siswa sendiri, harus digunakan. Salah satu model ini adalah pembelajaran penemuan (*discovery*) (Gunay Balm, 2009: 2).

Discovery learning merupakan bagian dari kerangka pendekatan saintifik. Siswa tidak hanya disodori oleh sejumlah teori (pendekatan deduktif), tetapi siswa pun berhadapan dengan sejumlah fakta (pendekatan induktif). Dari teori dan fakta itulah, siswa diharapkan dapat merumuskan sejumlah penemuan.

Penemuan yang dimaksud tidak selalu identik dengan suatu teori yang sebagaimana dilakukan para ilmuwan dan profesional, tetapi penemuan yang dimaksud sesuatu yang sederhana, namun, memiliki makna dengan kehidupan para siswa itu sendiri, berupa teori, nimus, pengertian, ciri-ciri, persamaan, perbedaan, contoh dan materi-materi lainnya yang bersifat baru dan merupakan sesuatu yang berguna bagi siswa. Bentuk-bentuk penemuan itu bergantung pada kompetensi dasar (KD) yang ada dalam kurikulum. Dengan melihat rumusan KDnya guru harus bisa menentukan bentuk penemuan yang harus dilakukan oleh siswa.

Menurut Slavin (2006: 245) bahwa pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah komponen penting dalam pembelajaran konstruktivis modern dalam inovasi pendidikan, dimana siswa didorong menemukan prinsip-prinsip bagi diri sendiri. Bruner dalam Slavin mengungkapkan bahwa

mengajarkan mata pelajaran bukan untuk menghasilkan perpustakaan-perpustakaan hidup tentang mata pelajaran tersebut, melainkan lebih-lebih untuk mengupayakan siswa berfikir bagi diri sendiri, mempertimbangkan permasalahan dan mengambil bagian dalam proses memperoleh pengetahuan.

Moore (2015: 354-365) mengatakan bahwa sebagai model pembelajaran, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini. Pada *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaan inkuiri dan *problem solving* dengan *discovery learning* ialah bahwa pada *discovery learning* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru.

Kedua teori tersebut di atas menunjukkan bahwa dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Guru hendaknya memberikan kesempatan siswa untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang scientis, historin, atau ahli dalam bidang tertentu. Kemudian bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, rrienganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dimana guru mendorong siswa dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri siswa sendiri. Dalam belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan, merumuskan suatu hipotesis dan

menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat ekstrapolasi.

Tabel 2.16. Sintaks model pembelajaran *discovery learning*

Kegiatan Pendahuluan	
Guru	Siswa
<ul style="list-style-type: none"> - Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam - Melakukan apersepsi; menggali pengetahuan awal siswa - Memotivasi siswa - Menyampaikan indikator pembelajaran - Menjelaskan mekanisme model pembelajaran <i>discovery learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab salam - Menjawab pertanyaan guru - Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru
Kegiatan Inti	
Guru	Siswa
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Stimulation (Stimulasi/Pemberian Rangsangan) Memberi stimulasi untuk belajar pada siswa melalui tanya jawab. 	Mendengarkan dan menjawab pertanyaan
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Problem statement (pernyataan/identifikasi masalah) Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi masalah berkaitan dengan topik pembelajaran. 	Siswa bersama dengan guru mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Data collection (Pengumpulan Data) Memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. 	Siswa secara berkelompok mengumpulkan data/informasi yang relevan dengan materi pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Data Processing (Pengolahan Data) Menyuruh siswa dalam kelompok mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa dengan cara mengklasifikasikan sesuai bidangnya 	Dalam kelompok, siswa mengklasifikasikan hasil data yang diperoleh berdasarkan bidangnya.
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Verification (Pembuktian) Menyuruh siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk 	Dalam kelompoknya, siswa memverifikasi data yang telah

membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data <i>processing</i> dengan cara melakukan verifikasi ke kelompok lain.	dikelompokkan sesuai bidangnya dengan cara melakukan verifikasi ke kelompok lain.
❖ Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi) Meminta siswa membuat kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi, dan merumuskannya untuk menjawab permasalahan.	Siswa menggeneralisasi hasil verifikasi dan merumuskannya untuk menjawab permasalahan
Kegiatan Penutup	
Guru	Siswa
<ul style="list-style-type: none"> - Mereviu dengan memberikan pertanyaan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran - Memberi penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik - Memberikan tugas untuk membaca materi pertemuan berikutnya - Memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan - Menerima penghargaan - Membaca materi pertemuan Berikutnya - Menjawab salam

Model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran *discovery learning*, bila ditinjau dari segi paradigma pembelajaran, sintaks, metode, media dan waktu aktivitas belajar siswa mempunyai perbedaan yang berarti. Model pembelajaran *project based learning* bertujuan untuk mengerjakan karya atau kegiatan tertentu berkenaan dengan kompetensi dasar tertentu, sedangkan model pembelajaran *discovery learning* bertujuan untuk menemukan pengertian, ciri-ciri, perbedaan, persamaan suatu benda, konsep, ataupun objek-objek pembelajaran lainnya. Perbedaan model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat pada Tabel 2.16. berikut :

Tabel 2.16. Perbedaan model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran *discovery learning*

No.	<i>Model Project Based Learning</i>	<i>Model Discovery Learning</i>
1.	Paradigma Pembelajaran Terpusat pada siswa	Paradigma Pembelajaran Terpusat pada siswa
2.	Tujuan untuk mengerjakan karya atau kegiatan tertentu berkenaan dengan kompetensi dasar tertentu,	Tujuan untuk menemukan pengertian, ciri- ciri, perbedaan, persamaan suatu benda, konsep, ataupun objek pembelajaran lainnya
3.	Sintaks <ul style="list-style-type: none"> ❖ Star with the essential question(Penentuan pertanyaan mendasar) Mengeksplorasi pengetahuan awal siswa dan memberi penguasaan dalam melakukan aktivitas ❖ Desain a plan for the project (Mendesain perencanaan proyek) Merencanakan proyek yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa dalam menentukan aturan main mengerjakan proyek. Pada tahap ini guru membantu siswa untuk menentukan judul proyek sesuai dengan materi pelajaran. ❖ Create a schedule (Menyusun jadwal) Secara kolaboratif guru dan siswa menyusun jadwal aktivitas dalam penyelesaian proyek. ❖ Monitor the students and the progress of the project (Mengamati siswa dan kemajuan proyek) Memonitor aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek 	Sintaks <ul style="list-style-type: none"> ❖ Stimulation (Stimulasi/Pemberian Rangsangan) Memberi stimulasi untuk belajar pada siswa melalui tanya jawab. ❖ Problem statement (pernyataan/identifikasi masalah) Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi masalah berkaitan dengan topik pembelajaran. ❖ Data collection (Pengumpulan Data) Memberi kesempatan kepada kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis ❖ Data Processing (Pengolahan Data) Menyuruh siswa dalam kelompok mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa dengan cara mengklasifikasikan sesuai bidangnya

	<ul style="list-style-type: none"> - Assess the outcome (Penilaian hasil) - Meminta setiap kelompok mempresentasikan laporan hasil proyek yang telah dilakukan. - Menilai laporan hasil proyek yang telah dilakukan. - Memberikan saran-saran untuk perbaikan hasil proyek yang telah dikerjakan <p>❖ Evaluation the Experience (evaluasi pengalaman)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan evaluasi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek yang sudah dilaksanakan. - Meminta siswa mengungkapkan perasaannya dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. 	<p>❖ Verification (Pembuktian) Menyuruh siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing dengan cara melakukan verifikasi ke kelompok lain.</p> <p>❖ Generalization (menarik kesimpulan) Meminta siswa, membuat kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi, dan menimus kannya untuk menjawab permasalahan.</p>
3.	<p>Waktu Pemanfaatan waktu oleh siswa lebih banyak karena siswa melakukan kegiatan proyek pembelajaran tidak hanya di dalam kelas, dan aktivitas belajarnya lebih-banyak</p>	<p>Waktu Pemanfaatan waktu oleh guru lebih berimbang karena kegiatan pembelajaran tidak didominasi oleh guru.</p>