

Indah Mei Diastuti, M.Pd

**METODE PBL
MELALUI MEDIA MARQUEE
BERBASIS HOTS**



METODE PBL MELALUI MEDIA MARQUEE BERBASIS HOTS

Penghimpun : **Indah Mei Diastuti, M.Pd**
Pra cetak : **Imam Syafii HS.**
Layout : **Heri Listianto**
Desain : **Heri Listianto**

Cetakan Pertama, November 2021
vi + 114 halaman
14,8 x 21 cm

Hak cipta dilindungi undang-undang pada penulis
Hak penerbitan pada penerbit

Penerbit:

CV. PUSTAKA DJATI

Jalan Poros Kalitengah Turi No.07
Tiwet - Kalitengah - Lamongan 62255
Email: pustakadjati@gmail.com
Anggota IKAPI
Narahubung: 0857 3000 5677

ISBN:

KATA PENGANTAR

Buku ini disusun berdasarkan pengalaman penulis di dunia pendidikan sebagai dosen mata kuliah inovasi pembelajaran. Buku ini memberikan manfaat bagi pembaca, karena isi buku ini membeda metode pembelajaran problem basic learning (PBL) dengan yang lainnya karena memasukkan media marquee di dalam metode tersebut. Metode tersebut adalah beberapa pengembangan metode pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan seperti Orientasi peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah telah diulas secara tajam di buku ini. Semoga pembaca nantinya mendapatkan refrensi penuh tentang metode pembelajaran PBL melalui media Marquee dalam buku ini.

Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd

PRAKATA

Buku ini berisi tentang metode pembelajaran PBL melalui media marquee, dimana media maquee ini masih jarang digunakan untuk media pembelajaran dalam hal ini pembelajaran PBL yang merupakan pembelajaran yang berfokus pada sebuah permasalahan yang dimunculkan atau ditemukan oleh peserta didik untuk dipecahkan bersama-sama hingga muncul sebuah kesimpulan dengan berbasis HOTS. Namun dalam buku ini metode pembelajaran PBL melalui media marquee bisa digunakan atau diterapkan pada semua jenjang pendidikan mulai TK sampai perguruan tinggi, selain itu buku ini juga bisa digunakan dalam semua bidang studi yang menerapkan metode pembelajaran PBL pada pembelajarannya.

Ucapan terimakasih penulis yang pertama kepada sang Kholik Allah SWT yang memberikan kesehatan ilmu yang bermanfaat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini. Kedua ucapan penulis sampaikan kepada pihak –pihak yang telah membantu dalam proses penerbitan buku ini. Dan yang ketiga kepada keluarga penulis tercinta terimakasih atas dukungannya dan doanya

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1 Metode Pembelajaran PBL	1
<u>A.</u> Tujuan Pembelajaran.....	1
<u>B.</u> Pendahuluan	2
<u>C.</u> Pengertian Metode PBL	3
<u>D.</u> Tujuan Metode PBL.....	9
<u>E.</u> Karakteristik Metode PBL	12
<u>F.</u> Langkah- langkah dalam Pembelajaran PBL	16
<u>G.</u> Kelebihan dan Kelemahan Metode PBL.....	21
<u>H.</u> Evaluasi / Soal Latihan	25
BAB 2 Media Marquee	28
A. Tujuan Pembelajaran.....	28
B. Pendahuluan	28
C. Media Pembelajaran.....	29
D. Fungsi Media Pembelajaran	37
E. Manfaat Media Pembelajaran.....	40
F. Media Marquee.....	42
G. Evaluasi / Soal Latihan	47
BAB 3 Penerapan Metode Pembelajaran melalui	
Media Marquee.....	51
A. Tujuan Pembelajaran.....	51
B. Pendahuluan	51
C. Hal –hal ynag Dipersiapkan.....	52
D. langkah –langkah Pembelajaran Melalui Media Marquee	64
E. Higher Order of Thinking skill (HOTS)	70
F. Evaluasi / Soal Latihan	101

DAFTAR PUSTAKA	109
BIOGRAFI PENULIS	112

BAB 1

Metode Pembelajaran PBL

A. Tujuan Pembelajaran

Pada bab 1 buku ini berisikan tentang metode pembelajaran model PBL atau disebut problem based learning. Tujuan dari mempelajari metode pembelajaran PBL diharapkan mahasiswa mengerti dan memahami serta mampu menggunakan atau mengaplikasikan metode pembelajaran PBL ketika mahasiswa terjun Praktek pengalaman lapangan atau selesai kuliah mereka adalah calon guru secara tidak langsung akan menjadi guru dan pasti membuat RPP sebagai bahan ajar. Selain itu tujuan lainnya adalah agar mahasiswa dapat juga membedakan antara model pembelajaran PBL dengan metode pembelajaran PBL, Problem Based Learning (PBL) di Indonesia lebih dikenal dengan belajar berbasis masalah. Beberapa ahli menyebut PBL sebagai model pembelajaran tetapi adapula ahli yang menyebutnya sebagai metode pembelajaran. Perbedaan pokok antara model pembelajaran dengan metode pembelajaran adalah pada model pembelajaran sintaksnya relatif sudah ada langkah-langkahnya sesuai dengan yang ditetapkan oleh ahli yang mengungkapkannya, sedangkan dalam metode pembelajaran guru masih diberi keleluasaan dalam bervariasi (Warsono & Hariyanto, 2013: 147). Dimana dalam buku ini metode pembelajaran PBL dikombinasikan dengan media pembelajaran Marquee. Media marquee adalah media yang biasanya digunakan dalam membaca cepat atau media ini bisa disebut sebagai tulisan berjalan yang disajikan bentuk teks yang berjalan dalam video yang ditayangkan ketika proses pembelajaran PBL tujuan agar siswa focus membaca teks sampai mereka menemukan permasalahan yang akan didiskusikan.

B. Pendahuluan

Kita mengetahui bahwa dalam pembelajaran di mana ada guru dan siswa bersama dalam proses belajar menuju suatu tujuan bersama yaitu keberhasilan dalam mencapai materi yang ditetapkan sesuai pedoman kurikulum. Proses pembelajaran tidak lepas dari apa yang dinamakan metode pembelajaran karena metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, dan mengakibatkan tujuan dari pembelajaran tidak dapat maksimal, misalnya yang sering kita jumpai pada proses belajar mengajar, seringkali pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat belajar hal ini berdampak buruk pada hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya guru yang kreatif, professional, bahan ajar yang memadai, media yang menarik, serta metode dan sumber belajar yang memadai tentu akan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu keseimbangan antara beberapa faktor pendukung proses belajar tersebut akan turut serta dalam menciptakan proses pembelajaran yang menari, menyenangkan untuk mencapai tujuan intruksional pembelajaran. Nah apa sih metode pembelajaran itu menurut Sunendar (2011:56) metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk

mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan. Sementara menurut Sutikno (2014: 33) metode adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Jadi metode sangat penting untuk mendukung pembelajaran, banyak sekali metode dalam pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah metode pembelajaran yang bersifat mengarahkan peserta didik untuk berfikir memecahkan masalah yang telah diberikan oleh pendidik yaitu metode pembelajaran PBL atau disebut Problem based learning.

C. Pengertian Metode PBL

Kita semua mengetahui betapa penting kegiatan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dan pendidik sama-sama memahami tujuan akhir dari proses belajar, yaitu hasil yang tidak mengecewakan. Metode pembelajaran salah satu komponen terpenting di dalam proses pembelajaran, dewasa ini sudah banyak bermunculan metode pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif. Telah disinggung sedikit dipendahuluan metode PBL merupakan salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar. Problem basic learning atau sering disebut dengan PBL mungkin bagi seorang pendidik atau guru kata PBL sudah tidak asing lagi ditelinga kita, bahkan mungkin kita sudah pernah menerapkan dalam proses pembelajaran di kelas kita. PBL atau dalam bahasa Indonesia pembelajaran berbasis masalah adalah bentuk sistematis kegiatan belajar yang menerapkan konsep keterampilan pada abad ke-21 dimana guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan siswa harus berfikir kritis dan unik dalam memecahkan masalah dengan inovatif (Mayasari et al., 2016). Dalam

penerapannya, siswa akan berkelompok dan berkolaborasi bersama-sama mencari jawaban dengan konsep yang dimengerti pada masing-masing siswa (Setyorini, Sukiswo and Subali, 2011). Pertanyaan pembuka atau permasalahan yang dibagi harus bersangkutan dengan ya kompetensi yang ingin didapatkan dan membuat siswa dapat terlibat sehingga pemikiran mereka terlihat (Hmelo-Silver and Barrows, 2006). Sehingga, permasalahan fokus kepada konten keterampilan yang akan dibangun dalam menghadapi masalah dan dapat menerapkan kembali ketika menghadapi masalah (Jonassen, 2011). Karena, setiap model pembelajaran yang digunakan memiliki tujuan perkembangan potensi dan kecakapan siswanya dapat terpenuhi bila siswa aktif berfikir didalam pembelajaran (Fitrianawati and Hartono, 2016) PBL merupakan salah satu metode yang dapat dikembangkan dan digabungkan dengan media pembelajaran lain yang dapat mendukung pembelajaran yang menggunakan metode PBL sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Bagi yang belum mengetahui apa itu PBL berikut akan dijelaskan secara singkat apa itu pengertian PBL, kriteria PBL, tujuan PBL, dan ciri-ciri PBL.

Melengkapi pernyataan tersebut, Panen (dalam Rusmono 2014, hlm. 74) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning*, peserta didik diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah. Masalah adalah hal paling nyata yang akan menjadi hambatan utama dalam kehidupan manusia. Lalu “masalah” sendiri itu apa? Masalah adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Menghadapi masalah akan mengajarkan bagaimana cara terbaik dalam menjalani hidup. Mengapa? Karena peserta didik langsung mempelajari bagaimana caranya menghadapi berbagai kesenjangan harapan yang akan selalu

mereka temui dalam hidup. Saat hal tersebut terjadi, karakter (sikap) dan daya nalar (kognisi) mereka akan teruji dan terlatih dalam sekali tepuk.

Sugiharto dalam Haris (2008), menjelaskan proses pembelajaran dengan metode PBL dimulai dengan presentasi problem. Problem dapat dipresentasikan dalam bentuk pasien yang sesungguhnya, pasien simulasi, audiovisual dan skenario. Problem yang diambil adalah masalah-masalah yang umum ditemukan di tempat praktek atau masalah-masalah kesehatan komunitas. Menurut Semerci (2013), PBL adalah salah satu bentuk dari model belajar aktif yang mendukung fleksibilitas dan kreativitas dalam belajar. PBL merupakan suatu metode dalam belajar dimana mahasiswa berhadapan dengan masalah yang akan mereka hadapi pada dunia nyata yaitu, mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah dan fokus pada penguasaan akan materi tersebut. Tujuannya adalah untuk mengajarkan pengetahuan dasar dan keterampilan untuk memecahkan masalah. Berdasarkan definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa komponen utama dalam PBL adalah masalah yang digunakan untuk menstimulasi proses belajar Problem Basic Learning menjadi pilihan dalam pengajaran dikarenakan metode ini mengarahkan siswa atau peserta didik untuk memecahkan sebuah permasalahan yang diberikan oleh guru atau pendidik sebagai awal mereka melakukan sebuah didkusi.

Problem based learning pertama kali diperkenalkan pada tahun 1970-an di Universitas Mc Master Fakultas Kedokteran Kanada, sebagai satu upaya menemukan solusi dalam diagnosis dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai situasi yang ada” (Rusman, 2011). Sedangkan menurut Wina, (Suyandi, 2013:129) mengatakan problem based masalah (PBL) pertama kali dipopulerkan oleh Barrows dan Tamblyn (1980) pada akhir abad ke-20, pada awalnya

PBL dikembangkan didunia pendidikan kedokteran. Akan tetapi sekarang PBL telah dipakai disemua jenjang pendidikan. Setelah kita mengetahui kalau Problem based learning dimulai dari pendidikan kedokteran. Selanjutnya menuju definisi model pembelajaran problem based learning. Menurut Tan (dalam Rusman,2011:232) “ pembelajaran problem based learning adalah penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada”. Menurut Newbledan Cannon (dalam Gintings, 2008:210), dijelaskan: Model pembelajaran problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang mengacu siswa untuk memecahkan masalah, guru berperan tutor yang membantu mereka mendefinisikan apa yang 16 mereka tidak tahu dan yang perlu mereka ketahui untuk memahami dan dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Pengertian PBL sendiri menurut Saragih, dkk (2016) Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang potensial mengarahkan peserta didik memecahkan masalah. Teori belajar yang mendasari PBL adalah teori penemuan yang mengarahkan peserta didik membentuk pengetahuan secara aktif (Simatupang & Purnama, 2019: 9). Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Pembelajaran PBL dilaksanakan secara berkelompok kecil, sehingga semua siswa terlibat dalam proses tersebut. Guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi belajar dalam kelompok dan belajar individu. Guru mengarahkan upaya siswa dengan mengajukan pertanyaan saat siswa berusaha memecahkan masalah (Riyanto:2010) Pembelajaran berbasis masalah atau sering dikenal dengan model pembelajaran Problem

Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang dipusatkan pada siswa melalui pemberian masalah dari dunia nyata di awal pembelajaran. Menurut Duch dalam Suharia (2013) PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah dalam kehidupan.

Menurut Rideout, (2006) peserta didik dalam proses PBL diminta untuk memprioritaskan kebutuhan pembelajaran, menetapkan sasaran dan tujuan pembelajaran dan menentukan sumber untuk rujukan. Sebuah rencana pembelajaran bermanfaat untuk mengorganisasi tugas tersebut karena rencana ini memungkinkan peserta didik bekerja secara sistematis melalui setiap komponen tugas tersebut. Penyampaian rencana pembelajaran dalam kelompok juga dapat meningkatkan proses kelompok yaitu dengan membiarkan anggota kelompok secara mandiri mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bersama dan memfokuskan pembelajaran pada tujuan kelompok. Pembelajaran dengan PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks untuk belajar tentang keterampilan pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Menurut Arends (2008: 52) bahwa situasi masalah yang baik harus memenuhi 5 kriteria berikut 1) Masalah yang autentik. Masalah yang dihadirkan harus dikaitkan dengan pengalaman riil siswa dan bukan dengan prinsip-prinsip akademis tertentu. 2) Masalah yang tidak jelas, sehingga menimbulkan misteri dan tekateki. Masalah yang tidak jelas tidak dapat diselesaikan dengan cara sederhana dan membuktikan solusi-solusi alternatif. 3) Masalah seharusnya bermakna bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya 4) Masalah yang diberikan cukup luas sehingga memberikan kesempatan pada guru

untuk memenuhi tujuan instruksionalnya, tetapi tetap dalam batas yang jelas bagi pelajarannya dalam hal waktu, ruang, dan keterbatasan sumber daya. 5) Masalah yang baik harus mendapatkan manfaat melalui usaha kelompok, bukan justru dihalangi. Menurut teori konstruktivisme, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dapat dikembangkan jika siswa melakukan sendiri, menemukan, dan memindahkan kekomplekan pengetahuan yang ada. Dalam hal ini, secara spontanitas siswa akan mencocokkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian membangun kembali aturan pengetahuannya jika terdapat aturan yang tidak sesuai.

Oleh karena itu, guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membantu siswa berlatih menggunakan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah. Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan metode pembelajaran problem based learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat menemukan permasalahan dan dapat memecahkan masalah tersebut dengan melalui proses berpikir yang memerlukan pengetahuan baru. Karena disini siswa dituntut untuk menemukan masalah maka siswa harus memiliki konsentrasi yang tinggi serta berpikir secara kritis.

Problem based learning (PBL) memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Sehingga dapat diartikan bahwa metode PBL adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajarannya berdasarkan sebuah masalah dalam kehidupan nyata atau sehari-hari lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan atas pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (prior knowledge) sehingga dari

prior knowledge ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman yang baru karena PBL merupakan satu proses pembelajaran di mana masalah merupakan pemandu utama ke arah pembelajaran tersebut dan diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan poin utama dalam penerapan PBL. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar peserta didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya.

D. Tujuan Metode PBL

Apa yang kita lakukan pasti memiliki tujuan yang ingin kita tuju, begitu juga dengan dengan sebuah metode PBL tentu memiliki tujuan untuk apa metode PBL digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari metode PBL adalah untuk mengajarkan siswa berfikir kritis dalam menemukan masalah dan memecahkan permasalahan yang sudah ditemukan dengan berdiskusi kecil, permasalahan yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari tujuannya agar siswa juga bisa menyelesaikan permasalahan dengan mengkaitkan pengalamannya. Menurut para ahli tujuan PBL adalah untuk mengarahkan peserta didik mengembang kemampuan belajar kolaboratif. Martinis Yamin (2011, h.25), sedangkan tujuan PBL menurut Rusman (2010: 238) yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif. Tujuan PBL yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri (Trianto :2010). Rusman (2011: 230)

menyatakan PBL juga memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran. Dari pendapat tersebut hamper memiliki tujuan yang sama tentang metode pembelajaran PBL yakni bertujuan memberikan permasalahan yang harus dipecahkan bersama-sama dengan teman sekelompok diskusinya selain mempunyai tujuan memecahkan masalah juga melatih siswa mampu berkolaborasi dengan teman satu tim atau kelompok dengan kata lain juga bertujuan melatih kekompakan dalam berdiskusi.

Muslimin Ibrahim (2000:7) menjelaskan tujuan PBL Pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah, dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang mandiri. Adanya PBL juga menghasilkan salah satu keterampilan yang diharapkan oleh pendidik dan dapat melatih mahasiswa untuk aktif berdiskusi dan berpikir secara sistematis. Masalah sering dihadapi berupa kasus nyata ataupun telaah kasus yang digunakan sebagai 13 stimulus dalam pembelajaran tersebut menuntut mahasiswa untuk aktif sharing mengenai informasi yang diberikan, hal itu bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan yang baru kaitanya dengan kasus penyakit yang sering ditemui di klinik (Wahyuningsing & Santoso, 2013). Dari pengertian ini kita dapat mngetahui bahwa pembelajaran berbasis

masalah ini difokuskan untuk perkembangan belajar siswa, bukan untuk membantu guru mengumpulkan informasi yang nantinya akan diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran. Pendapat ini hamper sama dengan pendapat Harsono (2004), menyebutkan bahwa PBL memiliki tujuan:

- 1.) Self directed learning. Mahasiswa harus mampu menggunkan pengalaman diskusi mereka sebagai simulasi untuk pembelajaran lebih lanjut dan bagaimna mereka belajar mandiri.
- 2.) Critical reasoning and problem solving. Melalui diskusi kelompok mahasiswa akan terbiasa akan tahap–tahap dalam penalaran klinik, mulai dari identifikasi masalah, identifikasi hipotesis, uji hipotesis, identifikasi isu belajar, sampa indetifikasi dan penggunaan sumber – sumber belajar secara tepat.
- 3.) Communication skills Mahasiswa biasa melatih keterampilan komunikasi secura efektif melalui diskusi kelompok kecil karena adanya interaksi personal yang lebih intensif. Pelatihan kepemimpinan dari mahasiswa juga merupakan salah satu dari communication skills, bagaimna mahasiswa mampu memimpin diskusi kecil kelompoknya.
- 4.) Self and peer evaluation. Mahasiswa kan terlatih dan terampil menilai kekuatan dan kelebihan diri, serta kekuatan dan kelemahan rekan diskusi sehingga dapat mengembangkan strategi untuk peningkatan.
- 5.) Support. Mahasiswa akan memperoleh dukungan emosi, interaksi sosial serta perkembangan diri yang berefek positif.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) bertujuan untuk: membantu siswa mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang

otentik, menjadi siswa yang mandiri, untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfers pengetahuan baru, mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru, serta Ciri-Ciri Pembelajaran Berbasis Masalah.

Dapat disimpulkan juga bahwa Tujuan penggunaan metode pembelajaran problem based learning pada proses pembelajaran juga untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan permasalahan yang peserta didik alami, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik yang didapatkan dari interaksi antar anggota kelompok, memperluas pemahaman kosep belajar pada diri mereka masing - masing, memupuk proses pembelajaran sepanjang hayat dimana masing masing peserta didik akan terus melakukan pemecahan masalah dan menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi sepanjang hayat, serta dapat dikatakan bahwa tujuan utama pembelajaran berbasis masalah adalah untuk menggali daya kreativitas siswa dalam berpikir dan memotivasi siswa untuk terus belajar.

E. Karakteristik Metode PBL

Karakteristik merupakan ciri khas yang dimiliki oleh sesuatu yang membedakan dengan yang lainnya. ciri khas yang dimaksud adalah suatu ciri yang khas atau jarang bahkan tidak dimiliki oleh yang lainnya. Membicarakan karakteristik metode pembelajaran PBL, metode pembelajaran problem based learning memiliki karakteristik tersendiri yang tidak nampak pada metode pembelajaran lainnya, yakni masalah yang diangkat adalah masalah

dalam kehidupan peserta didik dimana guru akan membimbing peserta didik untuk menyelesaikan permasalahannya tersebut. Selain itu metode pembelajaran ini juga memupuk kemampuan berpikir secara kritis pada peserta didik. Dalam metode pembelajaran ini juga akan dapat ditemukan pengelompokan peserta didik dalam kelompok kelompok kecil dengan anggota kelompok yang terdiri dari beragam karakter, kemampuan dan gender. Berikut penjelasan karakteristik metode PBL dari beberapa ahli. Menurut Trianto (2009:93) karakteristik metode pembelajaran model Problem Based Learning (PBL) adalah: (1) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan (5) kerja sama. Sedangkan Karakteristik model PBL menurut Rusman (2010:232) adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- e. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama.
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam problem based learning.
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- h. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk

mencari solusi dari sebuah permasalahan.

- i. sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j. Problem based learning melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar. Lain lagi pendapat dari Tan (Rusman, 2011 : 232) juga mengemukakan bahwa karakteristik PBL adalah sebagai berikut:
 1. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
 2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur;
 3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple persective).
 4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
 5. Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama.
 6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM.
 7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
 8. Pengembangan ketrampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

Min Liu (2005) dalam Aris Shoimin (2014:130) menjelaskan karakteristik dari PBM, yaitu:

1. Learning is student-centered : Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2. Authentic problems from the organizing focus for learning: Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
3. New information is acquired through self-directed learning “Dalam proses: pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
4. Learning occurs in small group : Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.
5. Teachers act as facilitators : Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Ngalimun (2013: 90) mengemukakan karakteristik model Problem Based Learning sebagai berikut: a. Belajar dimulai dengan suatu masalah. b. Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa/mahasiswa. c. Mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah, bukan seperti disiplin ilmu. d. Memberikan tanggungjawab yang besar kepada pebelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri. e. Menggunakan kelompok kecil. f. Menuntut pebelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Selain itu ada juga pendapat dari Baron (dalam Rusmono 2014, hlm. 74)

Karakteristik Problem Based Learning adalah sebagai berikut: 1) Menggunakan permasalahan dalam dunia nyata. 2) Pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah. 3) Tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa. 4) Guru berperan sebagai fasilitator. Dan juga pendapat Yazdani (dalam Rusmono 2012, hlm. 82) Karakteristik Problem Based Learning adalah sebagai berikut: 1) Siswa menentukan isu-isu pembelajaran 2) Pertemuan-pertemuan pelajaran berlangsung open-ended atau berakhir dengan masih membuka peluang untuk berbagi ide tentang pemecahan masalah, sehingga memungkinkan pembelajaran tidak berlangsung dalam satu kali pertemuan 3) Tutor adalah seorang fasilitator dan tidak seharusnya bertindak sebagai “pakar” yang merupakan satu-satunya sumber informasi 4) Tutorial berlangsung sesuai dengan tutorial PBL yang berpusat pada siswa Jadi dapat disimpulkan pendapat dari beberapa ahli bahwa karakteristik dari metode pembelajaran PBL adalah Terlihat sangat jelas bahwa karakteristik metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dimulai dengan adanya sebuah masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh Peserta didik ataupun pendidik, kemudian peserta didik menemukan pengetahuan tentang apa yang telah mereka ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Dan yang menjadi poin tersendiri yang ciri khas dari PBL adalah peserta didik dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

F. Langkah-langkah dalam pembelajaran PBL

Sebuah metode pembelajaran pasti memerlukan langkah-langkah pembelajaran, dengan adanya langkah-langkah pembelajaran maka proses belajar akan berjalan dengan teratur dan

sesuai dengan harapan yang diinginkan. Apa yang dimaksud dengan langkah-langkah pembelajaran itu adalah apa yang harus dilakukan oleh pendidik dalam proses belajar. Sedangkan yang akan dibahas adalah langkah-langkah pembelajaran PBL, berikut menurut para ahli. Langkah Pembelajaran pada Metode Problem Based Learning Problem based learning memiliki 5 prosedur tahapan pelaksanaan menurut (Mulyasa, 2014), yaitu:

1. Tahap pertama, merupakan tahap orientasi masalah. Peserta didik harus melakukan pengamatan terhadap masalah yang dijadikan objek dalam pembelajaran.
2. Tahap kedua, tahap untuk mengorganisasikan kegiatan. Mengorganisasikan kegiatan berarti memberi waktu terhadap peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan mengenai masalah yang disajikan.
3. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok. Guru mulai mengawasi peserta didik dan memberikan dorongan agar peserta didik bisa melakukan percobaan untuk memperoleh data dalam menyelesaikan masalah yang dikaji.
4. Tahap keempat, mengembangkan data dan menyajikan hasil. Peserta didik menghubungkan data yang dimiliki dan mencocokkan dengan data dari sumber yang lain.
5. Tahap kelima, menganalisis dan evaluasi proses. Pada tahap terakhir peserta didik melakukan analisis lalu evaluasi terhadap masalah yang telah dikaji.

Berbeda lagi dengan pendapat Taniredja (2011:104) menyatakan bahwa langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut: 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas

pemecahan masalah yang dipilih. 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain) 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah. 4) Guru membantu siswa dalam merancang menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya. 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Ada juga pendapat Ibrahim dan Nur (Rusman, 2011 : 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1.	Orientasi Siswa pada masalah.	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada Aktivitas pemecahan masalah.
2.	Mengorganisasi siswa untuk belajar.	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3.	Membimbing pengalaman individu/kelompok.	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

contoh penerapan model pembelajaran *problem based learning* (dalam RPP) menurut Ibrahim&Nur (dalam Trianto, 2017, hlm. 12) adalah sebagai berikut.

o .	Fase/ Indikator	Kegiatan / Perilaku Guru
.	Mengorientasi peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan saran atau logistik yang dibutuhkan. Selanjutnya, guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam

o .	Fase/ Indikator	Kegiatan / Perilaku Guru
		aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih.
.	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dituntut untuk menjadi penyidik yang aktif.
.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu siswa untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan.
.	Menganalisis dan	Guru membantu pesera didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi

o .	Fase/ Indikator	Kegiatan / Perilaku Guru
	mengevaluasi proses pemecahan masalah	terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Berdasarkan langkah –langkah metode pembelajaran PBL dari pada dasarnya langkah-langkah tersebut hampir sama hanya beberapa poin saja yang membedakan antara teori satu dengan yang lainnya. Dari penjelasan langkah-langkah pembelajaran model PBL yang dikemukakan para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian tujuan dan motivasi pada siswa merupakan langkah awal kemudian mengidentifikasi masalah, lalu mengumpulkan data atau informasi berkaitan dengan masalah yang ada, dan melakukan perencanaan dan penelitian, serta yang terakhir melakukan refleksi atau evaluasi. Yang menjadi dasar dari langkah-langkah pembelajaran PBL ini adalah adanya yaitu pemunculan permasalahan dari guru atau pendidik.

G. Kelebihan dan Kelemahan Metode PBL

Metode dalam pembelajaran tidak selalu baik, setiap metode pasti ada keunggulannya dan kekurangannya. Begitu juga metode pembelajaran PBL. Dalam metode ini kelebihan adalah dalam penerapan model *Problem Based Learning* menurut Suryani (2010) diantaranya adalah:

1. PBL dirancang utamanya untuk membantu pebelajar dalam

- membangun kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, dan intelektual mereka, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan dengan pengetahuan baru.
2. Membuat mereka menjadi pebelajar yang mandiri dan bebas.
 3. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
 4. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
 5. Membantu siswa mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
 6. Melalui PBL bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku.
 7. Dapat mengembangkan minat siswa untuk terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal berakhir. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dengan menggunakannya model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: Melatih siswa memiliki kemampuan berfikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan membangun pengetahuannya sendiri; Terjadinya peningkatan dalam aktivitas ilmiah siswa; Mendorong siswa melakukan evaluasi atau menilai kemajuan belajarnya sendiri; Siswa terbiasa belajar melalui berbagai sumber-sumber pengetahuan yang relevan; Siswa lebih mudah memahami suatu konsep jika saling

mendiskusikan masalah yang dihadapi dengan temannya.

Ada juga pendapat lain tentang kelebihan atau keunggulan metode PBL yaitu pendapat dari Taufiq Amir (2009 :32), memiliki ciri khas: 1) Sebuah masalah harus mempunyai sifat keaslian atau nyata. 2) Mengacu pada pengetahuan atau konsep sebelumnya. 3) Membangun pemikiran yang metakognitif dan konstruktif. 4) Dapat meningkatkan minat dan motivasi anak didik dalam proses pembelajaran. Selain keunggulan PBL yang terletak pada perancang masalah juga dapat dilihat dari pemecahan suatu masalah.

Dilanjutkan dengan teori Wina Sanjaya (2009 : 218-219) bahwa pemecahan masalah mempunyai keunggulan, diantaranya :

- 1) Pemecahan masalah (Problem Solving) merupakan teknik yang bagus dalam memahami isi pelajaran,
- 2) Menantang kemampuan siswa dan memberikan pengetahuan yang baru,
- 3) Aktivitas siswa menjadi lebih terlihat,
- 4) Membantu siswa bagaimana mengetahui dan memahami masalah dalam kehidupan nyata,
- 5) Membantu mengembangkan pengetahuan baru dan dapat mendorong siswa untuk bertanggung jawab serta melakukan evaluasi.
- 6) Pada dasarnya setiap mata pelajaran merupakan media berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa,
- 7) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa,
- 8) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru,
- 9) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata,

- 10) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari metode pembelajaran PBL adalah mampu membuat siswa berfikir kritis, berkolaborasi dengan baik, siswa mampu mengembangkan pemikirannya berdasarkan masalah yang dikaitkan dengan pengalamannya, aktivitas siswa jadi lebih terlihat dan pembelajaran berfokus pada siswa. Selain mempunyai kelebihan metode ini juga memiliki kekurangan apa saja kekurangan metode ini akan diuraikan dari pendapat ahli sebagai berikut.

Aris Shoimin (2014:132) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, metode *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

1. PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. Sedangkan menurut **Suyanti (2010)** kelemahan dalam penerapan metode *Problem Based Learning* diantaranya adalah:
 1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
 2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
 3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka

tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pendapat di atas adalah metode *Problem Based Learning* ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, Pembelajaran dengan model ini membutuhkan minat dari siswa untuk memecahkan masalah, jika siswa tidak memiliki minat tersebut maka siswa cenderung bersikap enggan untuk mencoba, dan model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan pemecahan masalah.

H. Evaluasi / Soal Latihan

Setelah kalian membaca bab 1 tentang pengertian, karakteristik, langkah-langkah, serta kelebihan dan kelemahan diharapkan kalian mampu mengerjakan tes formatif yang disediakan untuk mengecek Anda mencapai tujuan pembelajaran.

Soal latihan:

1. Bahan ajar adalah
 - a. buku
 - b. media
 - c. strategi
 - d. bahan
2. Setiap pembelajaran apakah memerlukan metode:
 - a. tidak membutuhkan
 - b. kadang membutuhkan
 - c. membutuhkan
 - d. tergantung pada gurunya
3. pembelajaran problem based learning adalah penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang

ada”. Pengertian PBL tersebut adalah teori dari:

- a. Rusman
- b. Suyandi
- c. Suragih
- d. Purnama

4. perbedaan antara metode dan model terletak pada:

- a. tulisannya
- b. variasi langkah-langkahnya
- c. gaya mengajarnya
- d. pembahasannya

5. berikut adalah karakteristik dari PBL “Authentic problems from the organizing focus for learning :Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti” menurut teori siapa?

- a. Suryono
- b. harianto sudibgio
- c. laksmana
- d. min liu

6. menurut teori Wina Sanjaya (2009 : 218-219) bahwa pemecahan masalah mempunyai keunggulan ada berapa sebutkan:

- a. 7 keunggulan
- b. 8 keunggulan
- c. 5 keunggulan
- d. 10 keunggulan

7. langkah pembelajaran menurut Mulyasa (2014) tahapan pelaksanaan ada berapa prosedur sebutkan:

- a. 4 prosedur
- b. 5 prosedur

- c. 6 prosedur
 - d. 7 prosedur
8. apa yang menjadi ciri khas dari metode pembelajaran PBL :
- a. siswanya
 - b. gurunya
 - c. pemecahan masalah
 - d. menimbulkan masalah
9. kelebihan yang menonjol dari metode pembelajaran PBL adalah kecuali:
- a. mampu membuat siswa berfikir kritis
 - b. berkolaborasi dengan baik
 - c. siswa mampu mengembangkan pemikirannya berdasarkan masalah yang dikaitkan dengan pengalamannya
 - d. aktivitas siswa jadi lebih membosankan
10. menurut Suyanti (2010) kelemahan dalam penerapan metode *Problem Based Learning* ada berapa sebutkan:
- a. 5 kelemahan
 - b. 3 kelemahan
 - c. 6 kelemahan
 - d. 2 kelemahan

BAB 2

<< Media Marquee >>

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari bab 2 ini adalah mempelajari apa itu media pembelajaran yang bernama Marquee, mulai dari pengertian media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan apa itu media Marquee. Diharapkan setelah mempelajari bab 2 ini mahasiswa mampu memahami apa itu media marquee dan mampu mengaplikasikan media ini pada metode pembelajaran yang akan digunakan ketika mereka melakukan praktek mengajar di lapangan.

B. Pendahuluan

Media pembelajaran sangat dibutuhkan ketika proses belajar baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, media sering juga disebut dengan alat yang membantu proses belajar, namanya alat pasti digunakan untuk mendukung strategi maupun metode yang ada pada pembelajaran. Media pembelajaran menurut Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Yang dimaksud materi instruksi disini adalah materi yang mengandung perintah yang membantu siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jadi media pembelajaran dibidang penting ya penting, karena metode akan

berjalan beriringan dengan media pembelajaran begitu juga dengan strategi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

C. Media Pembelajaran

Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi siswa kita. Wujud interaksi antara siswa dengan sumber belajar dapat bermacam macam. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan salah satu wujud interaksi tersebut. Namun belajar hanya dengan mendengarkan saja, patut diragukan efektifitasnya. Belajar hanya

akan efektif jika si belajar diberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi metode dan multi media. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, siswa akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Barang kali perlu direnungkan kembali ungkapan populer yang mengatakan: Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa. Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (teaching aids). Alat bantu mengajar yang mula mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Bagaimana hubungan media pembelajaran dengan media

pendidikan? Media pendidikan, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan. Apa pula bedanya dengan alat peraga, alat bantu guru (teaching aids), alat bantu audio visual (AVA), atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita dengar? Pada dasarnya, semua istilah itu dapat kita masukkan dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep konsep tersebut.

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Bagaimana kaitan antara media belajar dengan sumber belajar? Sebagaimana telah dibahas di muka, sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media belajar. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak software, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras hardware. Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, Radio kaset dan Video player. Jadi salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama sama

dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Menurut Heinich and Molenda (2009) terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

1. Teks. Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
2. Media audio. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.
3. Media visual. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.
4. Media proyeksi gerak. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
5. Benda-benda tiruan/miniatur. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

6. Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (by desain) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa..

Menurut Rusman (2012: 46) Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan, Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi pendukung penting untuk metode pembelajaran jika diibaratkan metode adalah cara sedangkan media adalah alat sedangkan materi pembelajaran adalah bahan yang akan diolah menggunakan cara dan alat sehingga proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diinginkan. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain Pengertian media pembelajaran menurut ahli sebagai berikut Menurut Rayanda Asyar (2012) Arti media pembelajaran menurut Rayanda Asyar dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Pendapat kedua ahli tersebut juga didukung oleh Munadi (2008) Yang menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dan juga pendapat Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana. Sedangkan Uno (2008) Sejalan dengan pendapat sebelumnya, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta belajar. Pengertian ini lebih spesifik dibanding pengertian-pengertian sebelumnya, yaitu mengacu pada alat. Alat yang digunakan bisa bermacam-macam bergantung kepada pesan atau materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran, dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar berdasarkan indera yang terlibat, seperti tabel di bawah:

Indera yang terlibat	Nama media	Sifat media	Program (software)	Penyalur (hardware)	Peralatan proyeksi
Pendengaran	Media audio	Audio verbal dan nonverbal	Program radio - Siaran langsung - Siaran tunda (rekam)	Radio	
			Program audio rekam: - Sajian bahan diskusi - Entertainment (music) - Narasi - Dongeng - Drama, poetry - Pengembangan kosakata - Belajar konsep - Model, dll	Alat-alat rekam - Phonographi - Audio Tape, Opern reel tapes, Cassette tapes - Compact disc	
Pengelihatan	Visual	Visual-verbal Visual nonverbal-grafis	Tulisan verbal Sketsa, lukisan, photo, grafik, diagram, bagan, peta	Buku Majalah Koran Poster Modul Komik Atlas Papan visual	Opaque Projektor
				transparansi	OHP
		Visual nonverbal tiga dimensi	Model	Komputer	Digital Projektor
				Maket (miniatur) Mock up (alat tiruan) Specimen (barang contoh) Diorama	
Pendengaran dan pengelihatan	Media audio visual	Verbal dan nonverbal, terdengar dan terlihat	Program audio visual - film dokumenter - film docudokumenter - film drama - dll	Film 18 mm, 16 mm, dan 35 mm	Film Projector
				Video: - Pita magnetic - Video disc - Chip memory Televisi	Digital Projektor
Multiindera	Multimedia	Pengalaman langsung	Komputer		
			Pengalaman berbuatan Lingkungan nyata dan karyawisata Pengalaman terlibat: permainan dan simulasi bermain peran dan forum tester		

Tabel 2
Pengelompokan media pembelajaran berdasarkan indera

Berdasarkan table diatas media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan indera penglihatan, pendengaran, pendengaran dan penglihatan serta multi indera. Menurut Sulaiman penggolongan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. edia audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya Audio Cassette Tape Recorder, dan Radio.
- b. Media visual: media visual dua dimensi, dan media visual tiga dimensi.
- c. Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.
- d. Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual kedalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette recorder dan sound-film.
- e. Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/geraknya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan rekaman still pada televisi
- f. Media audio semi-motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: telewriting dan recorded telewriting.

Penggolongan media pembelajaran yang bagaimnapun asalkan kita tepat dalam memilih media pembelajaran yang akan kita gunakan akan mempengaruhi komponen pembelajaran yang lainnya, jadi pandailah seorang guru dalam memilih media pembelajaran jangan asal mengambil saja tanpa mencocokkan dengan komponen yang lain.

D. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mengolah materi pembelajaran sehingga proses penyampaian materi

pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik ke siswa. Fungsi media pembelajaran Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya. Berikut ini dijelaskan beberapa fungsi media pembelajaran:

1. Fungsi sebagai sumber belajar

Secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Sumber belajar memiliki arti sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

2. Fungsi semantik

Fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3. Fungsi manipulatif.

Fungsi manipulatif didasarkan ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum, media memiliki dua kemampuan yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indera.

4. Fungsi psikologis.

5. Fungsi Atensi. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.

6. Fungsi Afektif. Fungsi Afektif yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.

7. Fungsi Kognisi. Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi.

8. Fungsi Imajinatif. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi yang di dominasi kuat oleh pikiran-pikiran austistik.
9. Fungsi Motivasi. Guru dapat memotivasi siswa dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Salah satu pemberian harapan dengan cara memudahkan siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.
10. Fungsi Sosio-Kultural
Fungsi media pembelajaran dari segi sosio-kultural yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media pembelajaran di antaranya yaitu:

- a) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- b) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- c) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d) media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik
- f) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- g) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak. Teori ini hampir sama dengan Asnawir dan Usman (2002:24): tentang fungsi-fungsi

media pembelajaran

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

Dari teori di atas dapat ditarik kesimpulan fungsi –fungsi media pembelajaran sebagai berikut: bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah memudahkan siswa untuk memahami materi, sedangkan fungsi tambahannya mampu membangkitkan motivasi untuk siswa, memberikan pengalaman yang menarik dan mengaktifkan semua indera.

E. Manfaat Media Pembelajaran

Segala sesuatu pasti ada manfaatnya begitu juga media pembelajaran mempunyai manfaat yang baik untuk pembelajaran. Dalam bukunya Asyar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. d. Media pembelajaran dapat memberikan

kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Teori lain tentang manfaat media pembelajaran adalah teori Arief, dkk (2009:17) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:
 - * obyek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, gambar video, atau model.
 - * obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar video atau gambar.
 - * gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*, *highspeed fotografi* atau *slowmotion playback video*.
 - * kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, atau foto.
 - * Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
 - * Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - * menimbulkan gairah belajar.
 - * memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - * Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya.

4. Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya: memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Dua teori tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah bermanfaat untuk memperjelas suatu pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, selain itu dapat mengatasi keterbatasan ruang, dan memberikan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik.

F. Media Marquee

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan individu mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Gagne dan Briggs dalam (Sudarman:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Gerlach & Ely (2011)

“media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti computer, TV, projector, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi selain itu media juga komponen sumber belajar.

Bab ini akan membahas tentang media pembelajaran yaitu marquee, apa itu marquee berikut penjelasannya. Marquee adalah sebuah media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran kegunaannya jelas mendukung metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik atau guru. Menurut Antoe (2009: 22), media teks berjalan (Marquee) adalah media pembelajaran yang berupa program HTML untuk membuat teks agar bisa bergerak/berjalan yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan. Selanjutnya, Arsyad (2002: 54) menjelaskan bahwa media teks berjalan (marquee) adalah media yang berupa kumpulan kode HTML yang jika diterjemahkan dalam bahasa web browser akan membentuk suatu animasi berupa teks atau image yang bergerak atau berjalan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media teks berjalan (Marquee) merupakan media pembelajaran yang berupa kumpulan kode HTML berupa gambar atau teks bergerak yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan. Bahctiar (2009) yang menjelaskan bahwa media teks berjalan marquee adalah media yang berupa kumpulan kode HTML yang jika diterjemahkan dalam bahasa web browser

akan membentuk suatu animasi berupa teks atau image yang bergerak atau berjalan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa bentuk dari marquee dapat berupa teks atau gambar yang bergerak atau berjalan yang dapat diatur sesuai dengan keinginan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media teks berjalan marquee merupakan media pembelajaran yang berupa kumpulan kode HTML berupa gambar atau teks bergerak yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan. Pembelajaran membaca cepat dalam penelitian ini menggunakan media teks berjalan diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran membaca cepat. Bacaan yang terdapat pada teks berjalan ini berjalan secara vertikal dari bawah ke atas. Hal ini dimaksudkan supaya siswa lebih mudah dalam membaca teks bacaan tersebut dan tetap dapat memadukan antara paragraf yang satu dengan paragraf selanjutnya. Walaupun teks yang disajikan berjalan dari bawah ke atas, latihan membaca kalimat siswa tetap menggunakan cara membaca dengan gerakan dan ayunan mata yang benar, yaitu dari kiri ke kanan kemudian lari ke ujung kiri kalimat berikutnya dan begitu seterusnya. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan rangkaian langkah-langkah pembelajaran yang tepat supaya pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik. Jadi, pembelajaran membaca dengan media Marquee ini juga melatih sikap disiplin siswa untuk serius dan konsentrasi terhadap bacaan. Apabila siswa tidak serius dan disiplin, tentu akan berpengaruh terhadap hasil bacaan siswa.

Teks Marquee

Teks Marquee adalah teks yang berjalan baik secara horizontal maupun vertikal. Secara default, FrontPage hanya memberikan gerakan teks secara horizontal. Untuk dapat membuat gerakan teks secara vertikal, kita dapat mengubah kode HTML pada mode split

atau mode code.

Langkah-langkah untuk membuat Teks Marquee adalah:

- Klik ikon Insert Web Component pada Toolbar Standard, lalu pilih Marquee dan klik Finish.
- Ketikkan teks yang akan dibuat berjalan misal: Selamat kepada Anda yang telah mengunjungi situs ini. Anda dapat mencari segala informasi yang dibutuhkan pada halaman yang telah saya sediakan.
- Tentukan arah, misal “right” dan kecepatan pergerakan teks, misal: 3.
- Untuk mengakhirinya, klik OK
- Sekarang klik tampilan Split, gantilah kata ‘right’ dengan ‘up’
- Lihat hasilnya dengan mengklik tampilan Preview.
- Simpanlah, kemudian lihat juga hasilnya melalui Web Browser.

Jenis-Jenis Efek Tulisan Bergerak atau Marquee Pernahkan anda mendengar efek Marquee? Efek marquee adalah suatu teknik atau pengkodean HTML yang dapat menimbulkan efek berjalan pada teks atau gambar di blog. Jika anda pernah melihat sebuah tulisan yang bergerak di sebuah blog, itulah efek marquee. Atau jika anda melihat Recent Post milik Maen Blogging yang ada di samping kanan, itu juga menggunakan efek marquee.

Jenis-jenis marquee atau Teks berjalan di HTML berikut ini:

1. Simple Marquee / Marquee Sederhana

Untuk Marquee jenis ini, adalah marquee default atau marquee yang tanpa penggunaan atribut lain. Marquee Sederhana, Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kanan ke kiri tanpa berhenti.

2. Marquee Right / Marquee ke Kanan

Marquee Right kebalikan dari Marquee Sederhana, seperti artinya

Marquee Right berarti Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kiri ke kanan tanpa berhenti.

3. Marquee Up atau Marquee Down

Marquee Up berarti Teks yang dibuat akan bergerak/bergulir dari arah bawah ke atas. Sedangkan Marquee Down berarti Teks yang dibuat akan bergerak dari arah atas ke bawah.

4. Marquee Slide

Marquee Slide digunakan untuk menggerakkan/menggulir terus menerus Teks yang dibuat dari ujung ke ujung, dan pada ujungnya bergerak ke arah yang berlawanan.

5. Marquee Scroll Amount

Marquee Scroll Amount menggunakan atribut yang berfungsi untuk mengatur kecepatan gerak/gulir Teks yang dibuat.

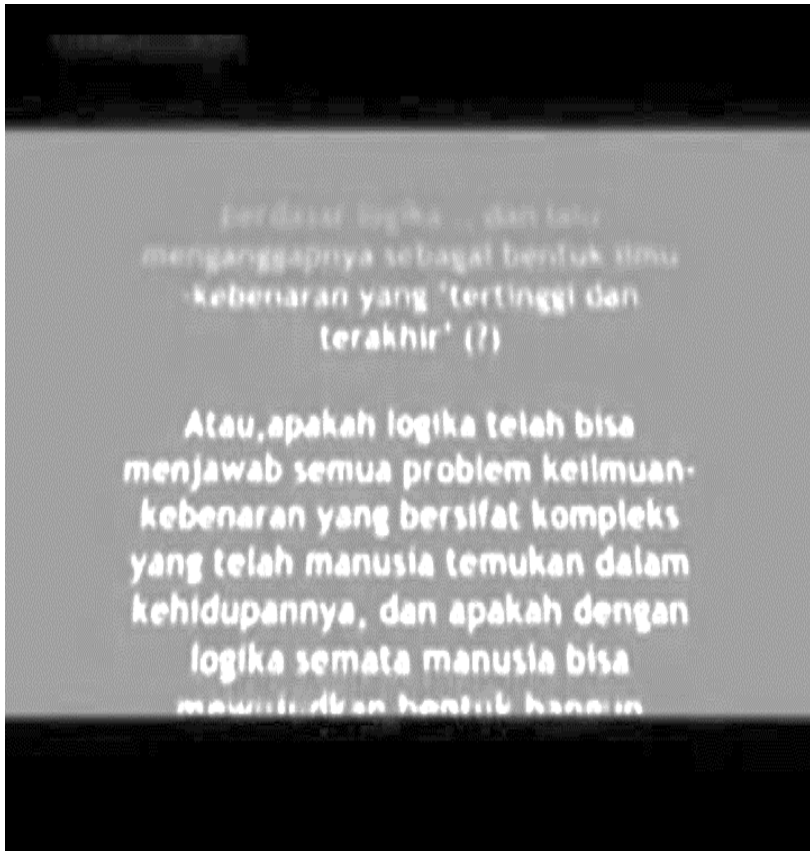
6. Marquee Stop Start

Marquee Stop Start adalah Tag Marquee yang menggunakan beberapa properti CSS. Dan untuk Contoh kali ini, Jika Teks Marquee yang dibuat ditekan maka akan berhenti, begitu juga saat ditekan lagi diluar teks maka akan bergerak kembali.

7. Cool Effects with Marquees

Cool Effects with Marquees adalah Kumpulan Marquee dengan efek-efek yang keren, dengan menggunakan banyak atribut yang dapat diubah nilainya sesuai keinginan.

Berikut contoh media marquee dalam pembelajaran:



Gambar 1 Contoh media Marquee

G. Evaluasi / Soal Latihan

Latihan soal digunakan untuk mengetahui seberapa kalian memahami tentang media pembelajaran mulai dari pengertian media pembelajaran, fungsi media, manfaat media dan apa itu media marquee.

Soal latihan:

1. menurut Rayandra pengertian media oembelajaran adalah:
 - a. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif
 - b. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan kalimat dari sumber secara terencana, sehingga terjadilingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif
 - c. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan teks dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif
 - d. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan suara dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif
2. Media pembelajaran dengan model pembelajaran apakah sama:
 - a. tidak sama
 - b. sama banget
 - c. Hampir sama
 - d. sama
3. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah
 - a. memudahkan siswa untuk memahami materi
 - b. mampu membangkitkan motivasi untuk siswa
 - c. memberikan pengalaman yang menarik dan mengaktifkan semua indera.
 - d. menyampaikan informasi

4. menurut teori Arief, dkk (2009:17) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:
 1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
 3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
 4. Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda.

Dari teori tersebut manakah yang tepat sebagai manfaat dari media pembelajaran:

- a. no 1
 - b. no 2
 - c. no 3
 - d. semua
5. dilihat dari segi apa perbedaan media marquee dengan media teks biasa:
 - a. tulisannya
 - b. kalimat yang ada pada teks
 - c. cara menampilkannya
 - d. cara penyajiannya
 6. apakah benar pendapat berikut pembelajaran membaca dengan media Marque ini juga melatih sikap disiplin siswa untuk serius dan konsentrasi terhadap bacaan. Apabila siswa tidak serius dan disiplin, tentu akan berpengaruh terhadap hasil bacaan siswa
 - a. tidak benar
 - b. mungkin benar
 - c. tidak tepat
 - d. benar
 7. Media pembelajarn sangat berpengaruh dalam proses

- pembelajaran karena ;
- a. sebagai pendukung siswa
 - b. sebagai pendukung metode
 - c. sebagai pendukung buku
 - d. sebagai pendukung sekolah
8. menurut Antoe media Marquee adalah:
- a. Marquee adalah sebuah media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran kegunaannya jelas mendukung metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik atau guru.
 - b. Marquee adalah sebuah media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran kegunaannya jelas mendukung metode pembelajaran yang digunakan sekolah.
 - c. Marquee adalah media pembelajaran yang berupa program HTML untuk membuat teks agar bisa bergerak/berjalan yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan.
 - d. Marquee adalah media pembelajaran yang berupa program HTML untuk membuat teks agar bisa bergerak/berjalan yang merupakan suatu perintah yang dapat tidak bisa kita atur sesuai keinginan.
9. Berikut ini dijelaskan beberapa fungsi media pembelajaran adalah Fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah:
- a. wawasan
 - b. pembendaharaan uang
 - c. pembendaharaan kata
 - d. keterampilan
10. apakah sama media marquee dengan media visual:
- a. hamper sama
 - b. sama persis
 - c. tidak sama
 - d. sama saja

BAB 3

Penerapan Metode PBL melalui Media Marquee Berbasis HOTS

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran di bab 3 ini adalah agar mahasiswa memahami bagaimana penerapan metode PBL melalui Media Marquee di dalam sebuah kelas, sehingga mahasiswa diharapkan bisa mengaplikasikan metode PBL melalui model marquee pada kegiatan praktek mengajar di lapangan, selain itu mahasiswa bisa membuat metode PBL dengan media pembelajaran yang lain.

B. Pendahuluan

Metode, media, strategi, pendekatan, Semua unsur atau komponen tersebut saling berkaitan, saling mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan. Kegiatan yang paling menentukan dalam keberhasilan pembelajaran adalah proses pembelajaran atau kegiatan belajar. Untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran tidaklah cukup dengan menggunakan satu strategi saja, melainkan harus menggunakan beberapa strategi. Hal ini dimaksudkan agar materi yang diberikan dapat dikuasai dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Belajar merupakan proses yang harus ditempuh oleh siswa, tetapi esensi dan hakikatnya harus dipahami oleh guru dengan kata lain guru harus mampu memahami materi, metode, media, strategi, dan pendekatan dalam pembelajaran. Pada bab 3 ini akan diuraikan bagaimanakah kita mengaplikasikan metode PBL melalui media marquee di kelas, kali ini sebagai contoh pengaplikasian penulis memakai kelas PBSI

semester satu. perkembangan teknologi yang semakin canggih telah banyak melahirkan berbagai macam media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga media pembelajaran yang digunakan akan lebih bervariasi dan tidak monoton pada penggunaan papan tulis atau gambar secara manual dalam menyampaikan materi ajar atau mendengarkan penjelasan dari guru secara lisan saja. Metode mengajar akan dapat dilaksanakan secara lebih efektif apabila dibantu dengan alat bantu mengajar atau audio visual. di dalam pengajaran tidak ada sesuatu metode mengajar yang dianggap paling baik atau paling sempurna, metode yang baik apabila berhasil mencapai tujuan mengajar.

Dalam bab ini akan diajarkan mulai dari persiapan atau hal-hal yang perlu disiapkan sebelum mengaplikasikan metode PBL melalui media marquee, kemudian akan dijelaskan juga langkah –langkah menggunakan metode marquee melalui media marquee secara jelas dan mudah dipahami.

C. Hal-hal yang Dipersiapkan

Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam menerapkan metode PBL melalui media marquee adalah RPS, teks sebagai bahan untuk materi, media Marquee, LCD atau proyektor. RPS adalah Menurut Permendikbud No. 49 Tahun 2014 Rencana pembelajaran semester (RPS) ditetapkan dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) adalah dokumen perencanaan pembelajaran yang disusun sebagai panduan bagi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan selama satu semester untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Di perguruan tinggi perangkat

pembelajaran yang digunakan oleh pengajar atau dosen dikenal dengan Rencana Pembelajaran Semester atau disingkat RPS. Rencana pembelajaran semester (RPS) atau istilah lain paling sedikit memuat;

1. Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
3. Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
4. Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
5. Metode pembelajaran;
6. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
7. Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
8. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
9. Daftar referensi yang digunakan.
10. Jadi Rencana Pembelajaran Semester adalah sebuah rancangan pembelajaran yang disusun oleh dosen secara individu atau dengan dosen lain sesuai dengan keahlian bidangnya. RPS digunakan sebagai rencana pembelajaran 1 semester.
11. Meteri Pokok dalam RPS
12. Bagian-bagian penting dalam RPS adalah :
 1. Kompetensi Kompetensi adalah sikap yang bertanggung jawab yang dapat dijadikan syarat dalam melakukan sebuah tugas

2. Materi Belajar, Materi pembelajaran di dalam RPS disusun oleh dosen.

Berikut adalah contoh RPS

 UNIVERSITAS HASYIM ASYARI TEBUIRENG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN / PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)				
Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
FONOLOGI BAHASA INDONESIA	18324219	2	1	01 September 2018
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS		Koordinator Bidang Keahlian	Ka PRODI
	Indah Mei Diastuti, M.Pd		Prof. Dr. H.Bambang Yulianto, M.Pd	Rusli Ilham Fadi, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)			
	SIKAP (\$2,\$5,\$6,\$8,\$9)	Mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. Mampu menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab secara profesional atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
	PENGUASAAN PENGETAHUAN	CP-PPA. Mampu menguasai konsep, struktur, materi dan pola pikir keilmuan bahasa Indonesia yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah serta studi ke jenjang berikutnya. CP-PPB. Mampu menguasai konsep dan prinsip pedagogi, didaktik bahasa Indonesia untuk mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidikan Bahasa Indonesia.		

	KETERAMPILAN UMUM	Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip pedagogi, didaktik bahasa Indonesia serta keilmuan bahasa untuk melakukan perencanaan, pengolahan, implementasi, evaluasi, dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup (<i>life skill</i>). Mampu merancang, melaksanakan penelitian dan mempublikasikan hasilnya sehingga dapat digunakan sebagai alternatif penyelesaian masalah di bidang pendidikan bahasa Indonesia.
	KETERAMPILAN KHUSUS	CP-KKA Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip pedagogi, didaktik bahasa Indonesia untuk entrepreneur literasi bahasa serta keilmuan bahasa untuk melakukan perencanaan, pengolahan, implementasi, evaluasi, dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup (<i>life skill</i>).
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CMPK1	Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Menunjukkan sikap religius.
	CMPK2	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
	CMPK3	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pelerjaan di bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia secara mandiri.
	CMPK4	Menguasai konsep dasar kebahasaan dan kesastraan, keterampilan berbahasa dan bersastra, pembelajaran bahasa dan sastra, penelitian bahasa dan sastra, serta penelitian pendidikan bahasa dan sastra.
	CMPK5	Menguasai konsep teori pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra.
	CMPK6	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
	CMPK7	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, unjuk kerja mandiri, bermutu, dan terukur.
CMPK8	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.	
CMPK9	Mampu menganalisis dan menerapkan teori, konsep, pendekatan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, serta menghasilkan desain pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.	
Diskripsi Singkat MK	Fonologi merupakan ilmu yang mempelajari bunyi bahasa. Dalam pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia ini dipelajari konsep, hakikat, definisi, produksi bunyi, dan berbagai aspek dalam bunyi bahasa. Setiap bunyi bahasa dapat dikonsepsikan sebagai fonem dan fon. Selain itu, dipelajari pula mengenai transkripsi bunyi bahasa dan gjan serta kaitannya dengan berbagai permasalahan bunyi	

	bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<p>Pertemuan ke-1 Konsep dan Hakikat Fonologi</p> <p>Pertemuan ke-2 Definisi Fonologi, Fonetik, dan Fonemik</p> <p>Pertemuan ke-3 Alat Ucap dan Produksi Bunyi Bahasa</p> <p>Pertemuan ke-4 Jenis-jenis Bunyi Bahasa</p> <p>Pertemuan ke-5 Bunyi Segmental dan Suprasegmental</p> <p>Pertemuan ke-6 Bunyi Vokal dan Konsonan</p> <p>Pertemuan ke-7 Silabel</p> <p>Pertemuan ke-8 Ujian Tengah Semester (UTS)</p> <p>Pertemuan ke-9 Definisi dan Variasi Fonem</p> <p>Pertemuan ke-10 Fonem dan Alafon</p> <p>Pertemuan ke-11 Fonotaktik dan Definisi Fonem</p> <p>Pertemuan ke-12 Deretan Fonem, diftong, dan Kluster</p> <p>Pertemuan ke-13 Gugus fonem dan deret fonem</p> <p>Pertemuan ke-14 Grafemik dan Ejaan</p> <p>Pertemuan ke-15 Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia</p> <p>Pertemuan ke-16 Ujian Akhir Semester (UAS)</p>
Daftar Referensi	<p>Utama:</p> <p>Chaer, Abdul. (2010). <i>Fonologi Bahasa Indonesia</i>. Jakarta: Rineck cipta</p> <p>Pendukung:</p> <p>Chaer, Abdul. (2000). <i>Linguistik Umum</i>. Jakarta: Rineka Cipta.</p> <p>Kridalaksana, harimurti. (1993). <i>Kamus Linguistik</i>. Edisi Ketiga. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama</p> <p>Kusurhanti, dkk. (2007). <i>Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami linguistik</i>. Jakarta Gramedia</p> <p>Lyons, Jons. (1994) <i>Linguistik Umum</i>. Terjemahan. Jakarta: Gramedia</p> <p>Muehlich, Masnur. 2008. <i>Fonologi Bahasa Indonesia</i>. Jakarta . Bumi Aksara.</p> <p>Samsuri. (1994). <i>Analisis Bahasa</i>. Jakarta: Erlangga.</p> <p>Samsure, Ferdinande. (1996). <i>Pengantar Linguistik Umum (Penerjemah: Rahayu s. Hidayat)</i>. Yogyakarta: GadjahMadaUniversity Press.</p> <p>Slametmoldjana. (1969). <i>Kaidah Bahasa Indonesia</i>. Ende: Nusa Indah.</p> <p>Verhaar, J.W.M. (1999). <i>Asas-Asas Linguistik Umum</i>. Yogyakarta: GadjahMadaUniversity Press.</p>

Media Pembelajaran		Perangkat lunak:			Perangkat keras :			
		Salindia Power Point			Notebook & LCDProjector			
Nama Dosen Pengampu		Indah Mei Diastuti, M.Pd						
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		Linguistik Umum						
Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mampu memahami konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik (C2, A2)	Rencana perkuliahan, konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: (2x50 menit)	Membaca dan memahami berbagai sumber referensi tentang konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik, Merekonstruksi berbagai pendapat ahli dan menyimpulkannya	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian Bentuk non-test: • Presentasi	Ketepatan menjelaskan tentang konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik.	5
2	Mampu Mahasiswa mampu memahami perbedaan istilah, fonologi, fonemik, dan fonemik	Pengertian istilah fonologi dan fonemik	Bentuk: Kullah Metode: Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2 x 50 menit	Mengkaji dan mensarikan berbagai pengertian fonologi, fonemik, dan fonemik	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan sistematika Bentuk non-test:	Ketepatan sistematikan dan mensarikan berbagai pengertian fonologi, fonemik, dan fonemik	5

3	Mahasiswa mampu menyebutkan alat ucap manusia dan memahami fungsinya dan mampu mempraktikkan bunyi bahasa	Alat ucap dan produksi bunyi bahasa	Bentuk: Kuliah Metode: Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2 x 50 menit	Menyebutkan alat ucap manusia dan mempraktikkan bunyi bahasa	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian Bentuk non-test:	Ketepatan sistematis dan menarik berbagai pengertian fonologi, fonemik, dan fonemik	
4	Mahasiswa mengerti berbagai jenis bunyi bahasa Mahasiswa mengerti bunyi suprasegmental	Jenis-jenis bunyi bahasa	Bentuk: Kuliah Metode: Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2 x 50 menit	Mengerti berbagai jenis bunyi bahasa mahasiswa mengerti bunyi suprasegmental	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian Bentuk non-test:	Ketepatan dan menyebutkan berbagai jenis bahasa	5
5	Mahasiswa dapat membedakan bunyi segmental dan bunyi suprasegmental	Bunyi segmental dan suprasegmental	Bentuk: Kuliah Metode: Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2 x 50 menit	Membedakan bunyi segmental dan bunyi suprasegmental	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian Bentuk non-test:	Ketepatan dan membedakan bunyi segmental dan suprasegmental	5
6	Mahasiswa mengetahui dan memahami bunyi vokal dan konsonan	Bunyi vokal dan konsonan	Bentuk: Kuliah Metode: Discovery	TM: 2 x 50 menit	Mengetahui dan memahami bunyi vokal dan konsonan	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian Bentuk non-test: Presentasi	Ketepatan dan menyebutkan bunyi vokal dan konsonan	5

			Learning, Penugasan, tanya jawab					
7	Silabel/Silaba	Mahasiswa mampu menerangkan silabel	Bentuk: Kuliah Metode: Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2 x 50 menit	Mengetahui dan memahami silabel/silaba	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian Bentuk non-test: presentasi	Ketepatan dalam mengaplikasikan silabel	5
8	Ujian Tengah Semester							15
9	Mampu membedakan fonem bulat dan fonem pipih	Definisi dan variasi fonem	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2x50 menit	Mahasiswa mencari kata-kata atau kalimat yang mengandung fonem bulat dan fonem pipih	Kriteria: Ketepatan, Bentuk non-test: Praktek	Ketepatan dalam mengklasifikasi fonem	5
10	Mampu menerangkan perbedaan fonem dengan alofon	Fonem dan alofon	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2x50 menit	Mahasiswa mencari gejala fonemis	Kriteria: Ketepatan, Bentuk non-test: • Praktek • Presentasi kelompok	Ketepatan dalam mengidentifikasi perbedaan fonem dan alofon	5
11	Mampu dan mengerti fonotaktik dan distribusi fonem	Fonotaktik dan distribusi fonem	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2x50 menit	Mahasiswa mencari dan mengklasifikasikan distribusi fonem dalam kata	Kriteria: Ketepatan, Bentuk non-test:-	Ketepatan dalam mengklarifikasi prinsip-prinsip	5

							fonotaktik bahasa Indonesia	
12	Mampu membedakan fonem, diftong, dan kluster	Deretan fonem, diftong, dan kluster	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2x50 menit	Mahasiswa mengklasifikasikan deretan fonem dari contoh yang disediakan	Kriteria: Ketepatan, Bentuk non-test: • Praktek Presentasi kelompok	Ketepatan dalam mengklarifikasi kan diftong dan melafalkannya	5
13	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami perbedaan gugus fonem dan deret fonem	Gugus fonem dan deret fonem	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2x50 menit	Mahasiswa berdiskusi kelompok menjawab gugus fonem dan deret fonem	Kriteria: Ketepatan, Bentuk non-test:	Ketepatan dalam membedakan gugus fonem dan deret fonem	5
14	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami definisi grafemik dan ejaan serta relevansinya dalam fonologi	Grafemik dan Ejaan	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2x50 menit	Mahasiswa berdiskusi dan mencari permasalahan grafem dan ejaan di masyarakat	Kriteria: Ketepatan, Bentuk non-test: Praktek Presentasi individu	Ketepatan dalam mengidentifikasi grafem dan ejaan	5
15	Mahasiswa mampu menerangkan dan mengimplementasikan pembelajaran	Implementasi pembelajaran fonologi bahasa Indonesia	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2x50 menit	Mahasiswa mempraktikkan pembelajaran fonologi	Kriteria: Ketepatan, Bentuk non-test: Praktek	Ketepatan dalam menerangkan dan mengimplementasikan	5

	fonologi sebagai pengajar					Presentasi kelompok	pembelajaran fonologi.	
16	Ujian Akhir Semester							15

Minggu Ke-	Sub-CP-MK (Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Media Pembelajaran	Bobot penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Mampu Menjelaskan perbedaan Fonologi dan fonemik	1. mampu memecahkan persoalan tentang perbedaan fonologi dan fonemik dengan benar. 2. mampu menerangkan kembali tentang fonologi dan fonemik berdasarkan dari pendapat diri sendiri.	Penugasan Sesuai dengan kontrak kuliah dan RPS	Problem Basic Learning (PBL)	Fonologi	Media Marquee	10

Gambar 2
Contoh RPS yang di dalamnya sudah ada metode PBL dan Media Marquee

Didalam contoh RPS tersebut coba kita amati capaian akhir yang diharapkan adalah mampu menjelaskan perbedaan antara fonologi dengan fonemik, kemudian pada indikator tertulis mampu memecahkan permasalahan perbedaan fonologi dan fonemik serta mampu menjelaskan kembali dengan Bahasa sendiri atau pendapat mereka. Metode pembelajarannya adalah PBL dengan menggunakan media Marquee. Setelah kita membuat RPS maka kita harus menentukan teks yang kita gunakan sebagai materi untuk pembuatan media Marquee.

Berikut beberapa Atribut Marquee :

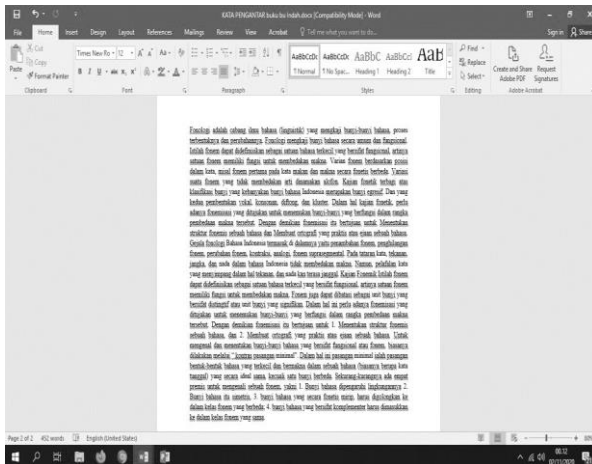
Table 3 Atribut Marquee

Attribute & Value	Description
direction = "left/right/up/down"	Mengatur arah gerakan teks
behavior="scroll/slide/alternate" Note : *scroll (bergerak berputar) *slide (sekali lalu berhenti) *alternate (bolak-balik men)	Mengatur perilaku gerakan teks Seperti : bergerak sekali lalu berhenti, berputar, atau bolak- balik
align = "left/right/center/justify"	Mengatur posisi teks
bgcolor ="warna/kode warna"	Memberi warna tulisan
scrollamount="angka"	Mengatur kecepatan gerakan, semakin besar angka semakin cepat gerakannya
scrolldelay="angka"	Mengatur waktu tunda gerakan dalam mili detik
loop = "angka -1 infinite"	Mengatur jumlah perulangan (loop)
width="px atau %"	Mengatur lebar blok teks dalam pixel atau persen

height = "px atau %"	Mengatur tinggi blok teks dalam pixel atau persen
title="pesan"	Pesan akan muncul saat mouse berada di atas teks
onmouseover = "this.stop()"	Menghentikan teks saat disorot mouse
onmouseout = "this.start()"	Menjalankan teks ketika mouse menjauh
hspace = "px"	Mengatur jarak kiri-kananya teks
vspace = "px"	Mengatur jarak atas-bawahnya teks
<p>Catatan: Silahkan sobat berkreasikan dengan mengkombinasikan atribut marquee ini. Bahkan kita bisa dekorasi tampilannya sesuai keinginan, menggabungkannya dengan kode program CSS.</p>	

Berikut contoh teks yang digunakan untuk bahan media marquee:

Gambar 3



Contoh teks untuk media marquee

Teks yang ada pada gambar akan diolah pada media marquee yang berbentuk video tulisan berjalan dari bawah ke atas dengan durasi pelan tujuan dari media marquee sendiri adalah agar siswa mau membaca dengan baik dan teliti.

Berikut adalah gambar dari cuplikan video media marquee!



Gambar 4 Contoh media marquee

D Langkah-langkah Metode Pembelajaran PBL melalui

Penerapan model PBL melalui media Marquee berdasarkan teori **Aris Shoimin (2014:131)** mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih. Pada kelas yang saya terapkan dosen menjelaskan tentang materi hari ini dan metode apa yang digunakan serta media apa yang dipakai, kemudian dosen memberikan motivasi kepada mahasiswa yang dihubungkan dengan materi yang akan diajarkan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada mahasiswa dengan memberikan beberapa pertanyaan. Langkah selanjutnya dosen memberikan teks yang didalamnya berupa permasalahan namun mahasiswa disuruh untuk menemukan masalah pada teks bacaan tersebut. Sebelum diperlakukan perlakuan dengan media marquee teks masih diberikan secara manual berupa lembaran kertas dan mahasiswa diminta untuk berkelompok kecil berdiskusi menemukan permasalahan yang ada pada teks tadi, mahasiswa diberikan waktu untuk berdiskusi kemudian menyampaikan hasil pemecahan masalahnya di depan kelas. Setelah itu mahasiswa diperkenalkan dengan media marquee.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll). Dalam langkah ini dosen yang bertindak sebagai pengajar memberikan penguatan kepada

mahasiswa untuk mengorganisasikan tugas yang harus dilakukan oleh mahasiswa. Disini dosen sudah menerapkan metode PBL melalui media marquee, mahasiswa diarahkan membaca teks yang ditampilkan di media marquee dengan 2 kali baca, dan dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk menemukan permasalahan yang ada pada bacaan tersebut dan didiskusikan dengan teman kelompok sampai terjawablah permasalahan tersebut.

3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah. Langkah ini dosen memberikan pengarahan kepada mahasiswa agar focus pada informasi yang ada pada teks di media marquee, mahasiswa harus mencatat informasi yang sesuai, agar mahasiswa mampu melakukan eksperimen sebagai dasar pemecahan masalah, pengumpulan data sebagai bahan analisis, kemudian melakukan hipotesis serta memecahkan masalah hingga jawaban bisa ditemukan.
4. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya. Langkah ini dosen melakukan pengarahan kepada mahasiswa agar mereka membuat laporan berupa tulisan yang berisi masalah yang ditemukan bagaimana mereka menganalisis serta mengambil kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan yang ada pada permasalahan. Setelah itu mahasiswa menampilkan hasil diskusinya di depan kelas.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Langkah ini dosen melakukan refleksi dengan mahasiswa mengenai pembelajaran dengan metode PBL

melalui media marquee apakah lebih menyenangkan atau tanpa menggunakan metode PBL melalui media marquee sehingga pembelajaran diskusi seperti biasa yang monoton. Kemudian dosen juga memberikan penguatan materi kepada mahasiswa.

Berikut adalah foto ketika pembelajaran metode PBL melalui Media Marquee:



Gambar 4
Langkah pertama pembelajaran metode PBL melalui Media Marquee



Gambar 5 Langkah ke dua



Gambar 6 Langkah ke tiga



Gambar 7 Langkah ke empat



Gambar 8 Langkah ke lima

Perbandingan hasil yang diperoleh dari hasil sebelum menggunakan metode PBL melalui Marquee dan setelah menggunakan adalah sebelum perlakuan 68 % mahasiswa tidak membaca teks dengan baik dan cenderung hanya sekedar mengikuti diskusi saja tanpa ikut memecahkan masalah dan sesudah perlakuan 90% mahasiswa mampu membaca dan memahami teks melalui media marquee dengan dibuktikan hampir seluruh mahasiswa ikut berpartisipasi dalam diskusi. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa metode problem basic learning (PBL) melalui marquee dapat meningkatkan minat membaca untuk menemukan permasalahan dan berdiskusi serta menampilkan hasil diskusi dengan baik adanya kenaikan dr 68% menjadi 90% hal tersebut menandakan bahwa PBL melalui marquee efektif.

E. Higher Order of Thinking Skill (HOTS)

Menurut Tamarli (2017), semakin sering siswa dilatih untuk berpikir kritis pada saat proses pembelajaran di kelas, maka akan semakin bertambah pula pengetahuan dan pengalaman siswa dalam memecahkan permasalahan di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, menjadi tugas bagi guru untuk mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran yang dipimpinnya. Untuk memberikan kemampuan berpikir kritis kepada siswa, tidak diajarkan secara khusus sebagai suatu mata pelajaran. Akan tetapi, dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru, kemampuan berpikir kritis hendaknya mendapatkan tempat yang utama. Karena dengan berpikir kritis, mampu menumbuhkan dan meningkatkan pemahaman. Sulistiani dan Masrukan (2016) menyatakan bahwa pemahaman, pengertian dan keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya.

Sehingga, disini guru perlu menggali terus kemampuan berpikir siswa, mengingat kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Biologi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang lahir dan berkembang berdasarkan observasi dan eksperimen. Dengan demikian, belajar tidak cukup hanya dengan menghafalkan fakta dan konsep yang sudah jadi, tetapi dituntut pula menemukan fakta-fakta dan konsep-konsep tersebut melalui pengembangan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Melalui pembelajaran siswa dilibatkan secara aktif untuk melakukan eksplorasi alam.

Perlunya peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi di kalangan peserta didik telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti pendidikan matematika seperti tersirat dalam “much discussion and concern have been focused on limitations in students’ conceptual understanding as well as on their thinking, reasoning, and problem-solving skills in mathematics” . Maknanya bahwa banyak diskusi dan perhatian telah difokuskan pada keterbatasan dalam pemahaman konseptual peserta didik, serta pada pemikiran, penalaran, dan keterampilan pemecahan masalah dalam matematika. Mengingat sifat pembelajaran saat ini yang sangat abstrak bagi sebagian besar siswa, menjadikan mereka merasa sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis mereka. Maka perlu suatu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada masalah kehidupan nyata mereka. Salah satu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada masalah yaitu Problem Based Learning. “The essence of problembased learning consists of presenting student with authentic and meaningful problem situations that can serve as springboards for investigation and inquiry”

Bahwa esensi dari problem based learning adalah menghadapkan siswa pada masalah yang autentik dan bermakna

bagi siswa serta mendorong siswa melakukan kegiatan investigasi dan penemuan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang berbasis masalah dapat membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa sehingga memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika dan sikap ilmiah siswa dalam pembelajaran matematika. Penerapan PBL yang aktif memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik, sikap dan konsep belajar siswa [6]. Selain itu, problem-based learning dapat mengubah peserta didik dari pasif menjadi lebih aktif dan yang berkompetisi menjadi lebih kooperatif, meminimalkan beberapa aspek yang berpotensi merugikan dan memaksimalkan kesempatan dalam pembelajaran

Dewasa ini dunia pendidikan tengah mengupayakan peningkatan Higher Order Thinking Skill (HOTS). Berbagai upaya dilakukan, seperti mengadakan pelatihan, mengembangkan media, maupun menerapkan model pembelajaran yang andal. Apakah HOTS itu? Higher Order Thinking Skill dalam bahasa Indonesia dikenal dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Taksonomi Bloom, keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Mengapa HOTS sangat penting dikembangkan? Pertama, ditengarai kemampuan HOTS peserta didik di Indonesia masih rendah. Fakta menunjukkan, bahwa hasil capaian Indonesia dalam tes PISA pada 2015 menduduki peringkat ke-64 dari 72 negara. Meskipun sudah mengalami peningkatan dibandingkan pada 2012, namun capaian yang diperoleh tergolong masih rendah.

Kedua, HOTS sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global di era milenial. Menurut Khaerudin Kurniawan (1999), ada empat tantangan yang dihadapi di era global. Pertama, tantangan untuk meningkatkan nilai tambah. Untuk menghadapi tantangan ini, diperlukan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan

kreatif. Kedua, tantangan untuk melakukan penelitian secara menyeluruh. Ketiga, tantangan untuk meningkatkan daya saing dalam menghasilkan karya-karya kreatif sebagai hasil pemikiran, penemuan, dan penguasaan pengetahuan. Keempat, tantangan menghadapi inovasi dan kolonialisme baru di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek).

Untuk menjawab tantangan ini, mengembangkan HOTS dalam setiap proses pembelajaran adalah solusinya. Bagaimana cara meningkatkan HOTS dalam pembelajaran? Menurut hasil penelitian Fachrurazi (2011); Satrawati, et.al. (2011) dan Sukandar (2013), untuk meningkatkan HOTS dengan menerapkan model Problem-Based Learning. Dalam buku ini mencoba untuk menggabungkan antar HOTS, PBL dan media marquee.

Higher Order of Thinking Skill (HOTS) merupakan kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Higher Order of Thinking Skill* (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan lain yang lebih tinggi, seperti kemampuan berpikir kreatif dan kritis.

Menurut Thomas & Thorne, HOTS merupakan “cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur”. Pendapat ini sependapat dengan Onosko & Newman, HOTS merupakan “ non algoritmik dan didefinisikan sebagai potensi penggunaan pikiran untuk menghadapi tantangan baru yang belum pernah dipikirkan siswa sebelumnya”. Menurut Underbakke, “HOTS juga disebut kemampuan berpikir strategis yang merupakan kemampuan menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, menganalisa

argumen, negosiasi isu, atau membuat prediksi”. Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah operasi kognitif yang banyak dibutuhkan pada proses-proses berpikir yang terdiri dalam shortterm memory. Jika dikaitkan dengan taksonomi Bloom, berpikir tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi. Selain itu, bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking) tersebut jauh lebih dibutuhkan di masa kini daripada di masa-masa sebelumnya.

HOTS (High Order Thinking Skill) juga dapat diartikan sebuah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang harus ada pada diri peserta didik yang tidak hanya menguji kemampuan intelektual dalam hal ingatan tetapi juga menguji pada kemampuan mengevaluasi, kreatifitas, analisis dan berpikir kritis tentang pemahaman peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dan lebih menekankan pada pemikiran-pemikiran kritis terhadap suatu penyelesaian permasalahan. Jadi disini keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak hanya menguji pada keterampilan menghafal sebuah materi pelajaran tetapi lebih kepada penerapan.

Pemberian materi disesuaikan dengan hakikatnya yaitu sebagai produk, proses, dan sikap ilmiah, sehingga diharapkan akan terbentuk juga sikap ilmiah pada siswa. Penerapan beberapa model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*), pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*), belajar penemuan (*Discovery/ inquiry*) menjadi peluang bagi guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran pada level HOTS (*Higher order thinking skill*). Pada prakteknya, penerapan pembelajaran HOTS bukan hal yang mudah dilaksanakan oleh guru. Disamping guru harus benar-benar menguasai materi dan strategi pembelajaran, guru pun dihadapkan pada tantangan dengan lingkungan dan *intake* siswa yang diajarnya. Adapun karakteristik

pembelajaran pada HOTS (*Higher Order of Thinking Skill*) yaitu:

- Berfokus pada pertanyaan
- Menganalisis / menilai argumen dan data
- Mendefinisikan konsep
- Menentukan kesimpulan
- Menggunakan analisis logis
- Memproses dan menerapkan informasi
- Menggunakan informasi untuk memecahkan masalah

HOTS (*Higher Order of Thinking Skill*) menunjukkan pemahaman terhadap informasi dan bernalar (*reasoning*) bukan hanya sekedar mengingat informasi. Guru tidak hanya menguji ingatan, sehingga kadang-kadang perlu untuk menyediakan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan dan siswa menunjukkan pemahaman terhadap gagasan, informasi dan memanipulasi atau menggunakan informasi tersebut. Teknik kegiatan-kegiatan lain yang dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif siswa dalam bentuk menjawab pertanyaan-pertanyaan inovatif. Berikut kata kerja operasional yang dapat digunakan guru untuk membuat soal LOTS, MOTS dan HOTS (Anderson,2001).

Tabel 1. Kata Kerja Operasional (Anderson, 2001)

LOTS	Mengetahui	Mengingat kembali	<i>Kata kerja: mengingat, mendaftar, mengulang, menirukan</i>
	Memahami	Menjelaskan ide/konsep	<i>Kata kerja: menjelaskan,</i>

			<i>mengklasifikasikan, menerima, melaporkan</i>
MOTS	Mengaplikasi	Menggunakan informasi pada domain berbeda	<i>Kata kerja: menggunakan, mendemonstrasikan, mengilustrasikan</i>
	Menganalisis	Menganalisis konsep dan ide	<i>Kata kerja: membandingkan, memeriksa, mengkritisi, menguji</i>
HOTS	Mengevaluasi	Mengambil keputusan sendiri	<i>Kata kerja: menilai, memutuskan, memilih, mendukung</i>
	Mengkreasi	Mengkreasi ide/gagasan sendiri	<i>Kata kerja: mengkonstruksi, mendesain, kreasi, mengembangkan, menulis</i>

Pola belajar HOTS merupakan tujuan dari proses pembelajaran saat ini. pola tersebut akan membawa dampak yang luar biasa pada generasi masa depan. kemampuan berfikir tingkat tinggi mulai dilakukan pada jenjang TK/RA, SD/MI hingga

perguruan tinggi, pelaksanaannya mengajak peserta didik untuk menerapkan 3 C yakni Critical Thinking, Creatif Thinking dan Colaboratif Thinking. Penjelasan dari 3C tersebut yaitu: (1) Critical Thinking, mengajak peserta didik untuk berfikir kritis dalam menghadapi proses pembelajaran, kritis disini merupakan cara berfikir dengan menggunakan logika, sehingga akan berpengaruh terhadap kecerdasan dalam menganalisa masalah, mengevaluasi dan menyelesaikan masalah. (2) Creatif Thinking, merupakan konsep belajar yang kreatif untuk peserta didik sehingga mampu meng eksplorasi ranah berfikir terkait tentang hal-hal baru dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. berfikir kreatif bagi siswa akan dapat memunculkan ide-ide baru sesuai dengan tingkat usia peserta didik. (3) Colaboratif Thinking, bekerjasama dengan orang lain merupakan kodrat bagi manusia, manusia tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. demikian pula pada kegiatan pembelajaran, harus menerapkan konsep colaboratif thinking. Memadukan kerangka berfikir diri sendiri dengan teman sejawat untuk memperoleh solusi dalam menghadapi permasalahan.

Konsep pembelajaran HOTS ini sesuai dengan keterampilan berfikir abad 21, harus diterapkan sedini mungkin untuk menumbuhkan generasi yang kritis, kreatif dan kolaboratif dalam segala aspek pembangunan.

King et al (2010) menjelaskan bahwa HOTS terdiri dari kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Pembelajaran yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi membutuhkan kejelasan komunikasi tertentu untuk mengurangi ambiguitas dan meningkatkan sikap siswa tentang tugas berpikir. Hampir sama dengan pendapat Brookhart (2010) bahwa HOTS didefinisikan menjadi tiga kategori, yaitu sebagai transfer, sebagai kemampuan berpikir kritis, dan sebagai kemampuan memecahkan

masalah. Berpikir tingkat tinggi sebagai transfer berarti menjadikan peserta didik tidak hanya menghafal, namun juga bisa mentransfer pengetahuan dengan cara mengaplikasikannya pada konteks yang baru. Perencanaan Pembelajaran dan Penilaian HOTS Perencanaan pembelajaran menurut degeng “merupakan upaya guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan cara memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang akan digunakan”. Dan dalam merumuskan perencanaan atau yang dikenal dengan RPP (Rencana Proses Pembelajaran). Dalam pengembangan program pengajaran merupakan rumusanrumusan tentang langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. dimana langkah-langkah yang digunakan untuk mencampai tujuan pembelajaran. hal ini menunjukkan bahwa guru harus mempersiapkan pembelajaran untuk mempermudah dalam merencanakan program pembelajaran. Hidayat mengemukakan bahwa perangkat yang harus disiapkan dalam perencanaan pembelajaran antara lain: a. Memahami kurikulum. b. Menguasai bahan ajar. c. Menyusun program peengajaran d. Melaksanakan program pengajaran. e. Menilai program pengajaran dan hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Jadi dari pemaparan diatas, dalam merumuskan perencanaan pembelajaran dan penilaian HOTS tidak lepas dari perencanaan RPP untuk mencapai tujuan pembelajaran dan penilaian HOTS. Dengan menggunakan RPP atau perencanaan pembelajaran bertujuan untuk sebagai pola dasar dalam mengatur tugas peserta didik, mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, supaya dalam proses pembelajaran dan penilaian akhir saling berkaitan.

Dalam mengembangkan HOTS diperlukan kemampuan guru untuk merencanakan dan mengelola pembelajaran yang efektif dalam membelajarkan peserta didik baik dalam berfikir secara logis, sikap,

maupun keterampilan. Guru yang efektif adalah guru yang mempunyai persiapan dan pelaksanaan pembelajaran yang sistematis. Persiapan tersebut dapat dirancang dan disusun dalam perangkat pembelajaran. Secara teoritis perangkat pembelajaran merupakan bahan utama dalam mencapai kesuksesan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian fisik serta psikologis peserta didik.

Karakteristik pembelajaran HOTS

Karakteristik pembelajaran pada HOTS (Higher Order of Thinking Skill) yaitu: Berfokus pada pertanyaan, Menganalisis / menilai argumen dan data Mendefinisikan konsep, Menentukan kesimpulan Menggunakan analisis logis, Memproses dan menerapkan informasi, Menggunakan informasi untuk memecahkan masalah

Soal-soal HOTS (Higher Order of Thinking Skill) bukan berarti soal yang sulit, redaksinya panjang dan berbelit-belit sehingga membuang banyak waktu membacanya dan sekaligus memusingkan siswa, tetapi soal tersebut disusun secara proporsional dan sistematis untuk mengukur Indikator Ketercapaian Kompetensi (IKK) secara efektif serta memiliki kedalaman materi sehingga siswa pun terangsang untuk menjawab pertanyaan dengan baik.

Oleh karena itu kurikulum 2013 diharapkan mampu meningkatkan penguatan pendidikan karakter peserta didik dengan pembelajaran dan penilaian HOTS untuk memiliki keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan berkolaborasi, keterampilan berkreasi, dan keterampilan berkomunikasi. Hal ini juga sesuai dengan imbauan

menteri pendidikan yang mengatakan pembelajaran HOTS menuntut anak-anak yang mampu berpikir kritis, berkomunikasi baik, berkolaborasi, berpikir kreatif, inovatif dan percaya diri mempersiapkan era millenium menyongsong era industri 4.0. Untuk itu, peran guru dalam pembelajaran dan penilaian HOTS menjadi: 1) perancang pembelajaran agar peserta didik aktif mencapai pengetahuan yang baru; 2) fasilitator atau mediator untuk belajar.

Selain itu pula guru sebagai ujung tombak perubahan dapat mengubah pola pikir dan strategi pembelajaran yang pada awalnya berpusat pada guru (teacher centered) berubah menjadi berpusat pada siswa (student centered). Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pelajaran. Terciptanya manusia Indonesia yang produktif, kreatif dan inovatif dapat terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran yang dapat dilaksanakan di berbagai lingkup dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran dengan memberdayakan untuk berfikir tingkat tinggi (high order thinking skill). Kurikulum 2013 telah mengadopsi taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dimulai dari level mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Karena tuntutan Kurikulum 2013 harus sampai pada taraf mencipta, maka siswa harus terus menerus dilatih untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Oleh karena itu penerapan Soal-soal HOTS memang lebih baik dibuat singkat dan tidak panjang supaya siswa tidak bingung. Soal HOTS adalah soal yang dapat merangsang siswa untuk menjawab pertanyaan yang mengukur kompetensi siswa dengan tepat sesuai indikator. Soal HOTS bukan hanya mengingatkan ataupun menghitung, tetapi juga soal yang dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian HOTS (Higher Order of Thinking Skill) menunjukkan pemahaman terhadap informasi dan bernalar (reasoning) bukan hanya sekedar mengingat informasi. Guru tidak hanya menguji ingatan, sehingga kadang-kadang perlu untuk menyediakan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan dan siswa menunjukkan pemahaman terhadap gagasan, informasi dan memanipulasi atau menggunakan informasi tersebut. Teknik kegiatan-kegiatan lain yang dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif siswa dalam bentuk menjawab pertanyaan-pertanyaan inovatif.

Pembelajaran HOTS

HOTS dalam pembelajaran bukan berperan sebagai sebuah metode pembelajaran tetapi HOTS disini dimaksudkan pembelajaran yang mampu menyiptakan peserta didik untuk berpikir HOTS seperti kemampuan memahai, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan, mengidentifikasi suatu pelajaran atau soal-soal dalam pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran yang berbasis HOTS disini guru juga harus menguasai dan faham tentang pembelajaran HOTS itu seperti apa. Guru juga harus mendesain dan mempunyai gambaran metode yang cocok untuk mengembangkan pembelajaran HOTS sesuai dengan peserta didik yang akan dihadapi sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. dengan begini peserta didik akan terbiasa berfikir HOTS.¹⁹ Semua peserta didik harus aktif berpikir dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan diharapkan peran peserta didik lebih dominan daripada guru. Guru hanya sebagai fasilitator untuk mempermudah dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran dengan begini peserta didik lebih mudah dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, inovatif, aktif sesuai dengan

pembelajaran yang diarahkan oleh guru. Dan guru lebih banyak memberikan kesempatan peserta didik untuk mencari, merumuskan dan menemukan sendiri apa saja yang akan dipelajarinya. Sebelumnya guru juga harus menyiapkan tugas-tugas atau soal permasalahan yang dapat mengasah keterampilan peserta didik dalam berpikir kreatif, kritis, dan menyelesaikan masalah.

HOTS mengharuskan pembelajaran untuk memanfaatkan informasi dan gagasan dengan cara mengubah makna dan implikasinya. Hal ini seperti ketika pembelajaran menggabungkan fakta dan gagasan kemudian menyintesis, menggeneralisasi, menjelaskan, memberi hipotesis, atau menyimpulkan.²²Oleh karena itu dalam pembelajaran peserta didik harus bisa memahami, menafsirkan, menganalisis, serta menginterpretasi informasi yang diterima. HOTS juga mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi, membuat simpulan, serta membuat generalisasi. Dalam Taksonomi Bloom revisi, HOTS merupakan kemampuan kognitif pada tingkat penerapan, analisis, evaluasi, dan inovasi. Pembelajaran HOTS biasanya berkarakteristik dengan pembelajaran abad 21 karena di era globalisasi atau era informasi telah adanya proses perubahan antar negara, antar bangsa, antar budaya, tanpa mengenal batas. Selo Sumardjan menyebutkan bahwa budaya yang kuat dan agresif adalah budaya yang bersifat progresif dengan ciri-ciri: cara berpikir yang rasional dan realistik, kebiasaan membaca yang tinggi, kemampuan mengembangkan dan menyerap ilmu pengetahuan, terbuka untuk inovasi, pandangan hidup yang berdimensi lokal, nasional, dan universal, mampu memprediksi dan merencanakan masa depan, dan teknologi yang senantiasa berkembang dan digunakan.

Keterampilan HOTS

Keterampilan abad 21 Keterampilan hidup dan karir:

- 1) Fleksibilitas dan adaptabilitas
- 2) Inisiatif dan arahan diri
- 3) Keterampilan sosial dan sidang budaya
- 4) Produktivitas dan akuntabilitas
- 5) Kepemimpinan dan tanggungjawab.

Keterampilan inovasi dan belajar:

- 1) Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah
- 2) Kreativitas dan inovasi
- 3) Komunikasi dan kolaborasi

Keterampilan teknologi, informasi, dan media:

- 1) Literasi informasi
- 2) Literasi media
- 3) Literasi TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi)

Dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) ada beberapa hal yang harus guru perhatikan terutama dalam membentuk peserta didik untuk terampil dalam berpikir kreatif, berpikir kritis, problem solving, dan mengambil keputusan yang termasuk karakteristik dari keterampilan berpikir tingkat tinggi:26 a. Berpikir Kreatif Menurut Downing, “Kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut.” keterampilan berpikir kreatif setiap orang berbeda-beda tergantung bagaimana orang tersebut dalam menyikapi dan menyelesaikan masalah. Jadi disini dalam melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dapat dikembangkan dengan cara setiap peserta didik diminta untuk memberikan ide-ide kreatif dan pendapatnya yang berbeda-beda sesuai dengan kekefektifitasan masing-masing peserta didik

Sebagai seorang guru kita harus mampu mengetahui ciri-ciri

peserta didik kita agar kita dapat menyimpulkan bahwa pada umumnya peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif memiliki rasa ingin tau yang sangat tinggi terhadap hal-hal yang baru. Dan lebih suka memecahkan permasalahan dengan menggunakan hal-hal yang baru dan beragam solusi untuk pemecahan masalah tersebut.

Guru dapat mengembangkan kreativitas setiap peserta didik melalui pembelajaran di kelas, antara lain: 1) Menerima dan mendorong pemikiran divergen Guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan ide-ide yang berbeda-beda dalam menyelesaikan permasalahan, dengan cara menyiapkan permasalahan yang jarang ditemukan atau berkategori rumit untuk melatih peserta didik berpikir kreatif. 2) Memaklumi jika terjadi perbedaan pendapat Guru harus memberikan pengertian kepada peserta didik untuk menghargai setiap pendapat peserta didik bahwa setiap peserta didik itu memiliki pemikiran berbeda-beda. Disini guru juga bisa memberikan apresiasi terhadap setiap peserta didik supaya peserta merasa dihargai pendapatnya. 3) Mendorong siswa untuk yakin pada keputusan mereka sendiri Guru harus mendorong peserta didik untuk yakin akan kemampuannya dalam membuat karya dan menciptakan hal-hak yang kreatif. 4) Menekankan bahwa setiap orang mampu berkreasi Guru juga harus meyakinkan bahwa setiap orang mempunyai kemampuan berpikir kreatif. Guru dapat meyakinkan dengan memberikan contoh proses usaha-usaha kreatif setiap peserta didik dalam menyelesaikan setiap permasalahan. 5) Menyiapkan waktu, ruang dan bahan-bahan untuk mendukung tugas mereka Disini guru perlu menyediakan bahan-bahan, waktu dan ruang untuk mendukung tugas mereka. Supaya peserta didik mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. bahan-bahan tidak harus yang mahal kalau bisa bahan-bahan yang ada disekitar mereka yang

sudah tidak digunakan supaya peserta didik bisa menciptakan hal-hal yang baru dan bermanfaat. 6) Mendorong siswa berpikir kreatif Guru harus memberikan suatu sesi dimana semua peserta didik dapat mengungkapkan pendapatnya dan ide-ide penyelesaian permasalahan yang unik, baru dan tidak biasa pada setiap peserta didik. Disini yang memiliki keterampilan dan berpikir kreatif tidak hanya peserta didik tetapi guru juga harus mempunyai keterampilan berpikir kreatif tersebut. guru dituntut membuat pembelajaran dengan kreatif mungkin untuk melatih dan menarik peserta didik dalam berpikir kreatif. Guru harus memiliki keterampilan kreatif, sebagai berikut:

- 1) Terampil mengatur, disini guru harus kreatif dalam mengatur lingkungan yang mendukung peserta didik dalam berpikir kreatif. Lingkungan yang mendukung disini bisa dibentuk dengan cara memberikan apresiasi atas ide-ide yang dikembangkan setiap peserta didik, dan saling menghargai antar peserta didik setiap ide atau gagasan yang muncul.
- 2) Terampil melakukan presentasi, guru yang kreatif harus mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang unik, dan metode yang menarik. Supaya peserta didik tidak bosan dan tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Dan guru harus mampu mensiasati peserta didik yang mulai bosan dengan bercanda, bertukar pikiran, dan bermain yang tetap sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Terampil dalam bertanya, disini guru bisa mengajukan pertanyaan untuk merangsang siswa untuk berpikir hubungan materi dengan kenyataan lapangan, dan kemungkinan muncul ide-ide baru.
- 4) Terampil membuat rancangan, dalam merancang pembelajaran yang kreatif sebelumnya guru harus mengetahui gaya belajar siswa terlebih dahulu. Apakah termasuk gaya belajar visual, gaya

belajar audio, gaya belajar membaca. Dengan begitu guru akan mudah menentukan model pembelajaran sesuai dengan potensi peserta didik. Sebaiknya guru merancang aktifitas pembelajaran dengan 24 semenarik mungkin dan bervariasi supaya peserta didik tertarik untuk memperhatikan materi yang akan disampaikan. 5) Terampil mengkomunikasikan, guru harus bisa memberikan umpan balik yang konstruktif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Supaya peserta didik bisa mengembangkan ide-idenya.

Melatih peserta didik untuk terampil berpikir kritis memang membutuhkan kesabaran karena keterampilan bukan bawaan dari lahir dan harus diasah oleh peserta didik sendiri dan harus mendapat dukungan dari orang lain terutama guru yang berkecimpung dibidang pendidikan. Disini guru dapat melatih keterampilan berpikir kritis dengan berbagai kemampuan, antara lain: 1) Peka terhadap pertanyaan kritis yang saling berkaitan 2) Mampu mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan kritis pada saat yang tepat 3) Menggunakan pertanyaan dan menjawab kritis secara aktif Guru juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis anak dengan berbagai metode pembelajaran yang menarik untuk dilakukan dalam pembelajaran, sebelum menggunakan metode-metode ini sudah seharusnya guru mengetahui kondisi dari peserta didik. beberapa metode pembelajarannya antara lain: “diskusi panel/debat, seminar Socrates, pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, pembelajaran tutor sejawat, studi kasus, metode diskusi, metode belajar mandiri.

Implementasi Pembelajaran HOTS dengan Metode PBL melalui Media Marquee

Berbicara tentang pembelajaran HOTS dimana pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran berfikir tingkat tinggi dan

memerlukan keterampilan dalam memecahkan masalah, maka jika digabungkan dengan metode PBL yaitu problem basic learning yang merupakan sebuah metode pembelajaran siswa yang menemukan problem atau permasalahan yang diberikan oleh guru dan siswa diharapkan dapat memecahkan permasalahan itu dengan sendiri. Apa yang menjadi dasar pembelajaran HOTS digabungkan dengan metode PBL. Sudah dijelaskan tentu ada hubungan yang sinifikan antara keduanya, jika metode PBL menemukan permasalahan dan memecahkan permasalahan tersebut, tentu membutuhkan konsentrasi atau berfikir tingkat tinggi dalam hal ini tepat sekali dengan pembelajaran HOTS. Jika kita sudah membahas tentang metode PBL dan pembelajaran HOTS, pada buku ini akan dibahas juga tentang media marquee, sudah dijelaskan pada BAB sebelumnya tentang media marquee. Dalam bab ini akan kita bahas bagaimana implementasinya media marquee jika digunakan pada pembelajaran HOTS yang menggunakan metode PBL.

Buku “Problem-Based Learning And Creativity” PBL is an instructional method that addresses the complex challenges that students will face in the future by asking students to tackle complex will structured real word problems. PBL proposes that learning experiences that learning experiences are built on the independent attributes of meaningful learning including authentic, intentional, active, constructive and cooperative learning. Hal itu berarti PBL merupakan metode pembelajaran yang membahas permasalahan atau tantangan kompleks yang akan siswa hadapi kedepannya, dalam hal ini guru meminta siswa untuk mengatasi berbagai masalah dan tantangan tersebut dengan menghubungkan masalah yang diberikan dengan kehidupan nyata. PBL menerangkan bahwa pengalaman belajar dibangun untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, pembelajaran yang otentik, aktif, konstruktif dan menciptakan

pembelajaran yang kooperatif

Model pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan HOTS siswa salah satunya adalah PBL. Hal ini didukung dari hasil penelitian yang dilaksanakan Setiawan, Sugianto, & Junaedi (2012). Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut antara lain bahwa keaktifan dan sikap siswa dalam pembelajaran PBL dapat meningkatkan HOTS. Sedangkan peneliti disini ingin mengetahui apakah PBL juga mampu meningkatkan HOTS yang terdiri dari keterampilan creating, problem solving, evaluating, analysing, dan critical thinking. Berikut contoh RPP pembelajaran HOTS menggunakan metode PBL melalui media marquee:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri Jombang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester: VIII /Ganjil

Materi Pokok : Teks Berita

Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 x 45 menit)

A. Kompetensi Inti:

KI 1 : Menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Mengidentifikasi unsur-unsur teks berita	3.1.1 Menjelaskan Pengertian teks berita 3.1.2 Menentukan unsur-unsur teks berita yang didengar dan dibaca. 3.1.3 Mengidentifikasi Tanggapan terhadap isi berita.
4.1 Menyimpulkan isi dari berita	4.1.1 Membuat ringkasan dari teks berita yang dibaca. 4.1.2 Menyimpulkan pokok-pokok isi berita

C. Tujuan Pembelajaran Melalui pendekatann saintifik dengan menggunakan model pembelajaran HOTS, peserta didik diharapkan dapat Menjelaskan Pengertian teks berita, menentukan unsur-unsur teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengardan dibaca, Mengidentifikasi Tanggapan terhadap isi berita.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Teks Berita
2. Contoh Teks Berita
3. Unsur-unsur Berita

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Scientific Learning
Model Pembelajaran : HOTS
Metode Pembelajaran : PBL(problem Basic Learning)

F. Media Pembelajaran

Media/Alat: Marquee

G. Sumber Belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Bahasa Indonesia: Kelas VIII*. Jakarta: Balai Pustaka.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa*. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2010. *Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Dekripsi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">a. Guru memberi salam kepada siswab. Guru meminta siswa untuk berdoa terlebih dahuluc. Guru menanyakan kabar kepada siswa

Inti	<p>a. Guru memberikan gambaran dan informasi tentang pembelajaran yang akan dipelajari</p> <p>b. Siswa merespon apa yang digambarkan guru tentang materi yang akan dipelajari</p> <p>c. Guru menayangkan contoh teks berita melalui media marquee</p> <p>d. Guru menyuruh siswa membuat kelompok, untuk mencari berita dan mengidentifikasi unsur-unsur dari berita tersebut</p> <p>e. Siswa dipersilahkan berdiskusi dengan kelompoknya</p> <p>f. Siswa mempresentasikan hasil diskusi serta tanya jawab</p>
Penutup	<p>a. Guru memberikan penilaian atas presentasi siswa</p> <p>b. Guru menanyakan kesimpulan dari pembelajaran hari itu</p> <p>c. Guru menutup pertemuan serta salam</p>

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik Penilaian : Observasi/Pengamatan
- b. Bentuk Penilaian : Lembar Pengamatan
- c. Instrumen Penilaian : Lembar Penilaian diri, dan antar teman

2. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tertulis, Penugasan
- b. Bentuk Tes : Uraian
- c. Instrumen Penilaian : Terlampir

3. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Produk
- b. Instrumen Penilaian : Terlampir

4. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD-nya belum tuntas
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- c. Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali

5. Pengayaan Bagi Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

- a. Siswa yang mencapai nilai $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- b. Siswa yang mencapai nilai $n = n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui:

Guru Mapel

Desinta Rasiska, S.Pd

NIP: 199954456647876

Berdasarkan contoh RPP di atas dapat dijelaskan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran HOTS kemudian metode pembelajarannya menggunakan metode PBL (problem basic learnig) serta media pembelajaran marquee. Pada contoh RPP diatas dikegiatan inti langkah –langkah pembelajarannya sebagai berikut: a. Guru memberikan gambaran dan informasi tentang pembelajaran yang akan dipelajari b.Siswa merespon apa yang digambarkan guru tentang materi yang akan dipelajari c.Guru menyangkan contoh teks berita melalui media marquee d.Guru menyuruh siswa membuat kelompok, untuk mencari berita dan mengidentifikasi unsur-unsur dari berita tersebut e.Siswa dipersilahkan berdiskusi dengan kelompoknya f.Siswa mempresentasikan hasil diskusi serta tanya jawab. Langkah –langkah pembelajaran tersebut dapat dijelaskan bahwa guru sedang menerapkan pembelajaran HOTS diman siswa diarahkan untuk membaca contoh berita secara cermat dengan menggunakan media marquee, disini siswa membaca kemudian menemukan sendiri permasalahan yang harus dipecahkan dengan cara berfikir kritis tingkat tinggi. Kemudian guru juga menyuruh siswa untuk membuat kelompok kecil untuk melakukan diskusi menerapkan metode PBL dan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya.

Berbasis pada masalah merupakan ciri utama dari model PBL. Model yang terdiri dari 5 sintaks yang sistematis ini sangat cocok

digunakan untuk membiasakan penerapan HOTS di sekolah dasar. HOTS yakni cara berfikir pada tingkat yang lebih tinggi dari pada menghafal, atau menceritakan kembali sesuatu yang diceritakan orang lain. Cara berfikir dan menalar tingkat tinggi sebenarnya porsinya muncul disetiap sintaks model PBL. Merupakan produk dari pemecahan masalah. Kemampuan evaluasi dan kreasi disini terlihat ketika siswa diminta untuk membuat karya, hasil dari karya siswa nantinya dapat digunakan sebagai tolok ukur HOTS siswa, semakin kompleks hasil artifak mereka, maka HOTS semakin tinggi. HOTS sangat mudah diterapkan pada pembelajaran apa saja, karena tujuan dari HOTS ini sejalan dengan tujuan dari pembelajaran apapun . Tujuan dari pembelajaran PBL salah satunya adalah menolong anak didik untuk dapat berpikir logis terhadap kejadian sehari-hari dan memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya. HOTS juga memiliki karakter kemampuan berfikir tinggi yang didalamnya meliputi kemampuan untuk memecahkan masalah (problem solving), keterampilan berpikir kritis (critical thinking), berpikir kreatif (creative thinking), kemampuan berargumen (reasoning), dan kemampuan mengambil keputusan (decision making). Karakter lain dari HOTS yaitu berbasis permasalahan kontekstual, hal ini sangatlah linear jika diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, karena Bahasa Indonesia adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan peristiwa alam. Adanya pembiasaan HOTS dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah sangatlah tepat, dan secara implisit sudah terdapat didalamnya. Digunakannya model PBL dalam pembiasaan HOTS pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentunya akan semakin mempermudah dan meningkatkan persentase keberhasilan belajar siswa, dan juga HOTS siswa.

Menurut beberapa ahli dapat disimpulkan Model

pembelajaran PBL dapat membuat siswa berfikir kritis. karena siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga siswa tersebut dilatih untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran PBL termasuk kedalam kemampuan berpikir tingkat tinggi atau dikenal dengan HOTS (high ordinary thinking skill). HOTS merupakan suatu kemampuan berpikir peserta didik dalam pengetahuan yang lebih tinggi dapat mengembangkan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah dengan kemampuan berargumen dan kemampuan mengambil keputusan. Implementasi HOTS dalam model PBL dapat memecahkan suatu masalah dengan cara menganalisis menggunakan kemampuan berpikir tinggi.

Hasil observasi ditemukan kendala sebelumnya yang dihadapi guru yaitu beberapa siswa yang masih ketergantungan dengan buku LKS sehingga jika tidak ada di dalam buku LKS siswa masih bingung dengan memecahkan masalah yang sudah di berikan oleh guru. Kendala lainnya di SD Muhammadiyah Bantul Kota khususnya di kelas V terdapat karakter peserta didik yang cenderung diam atau pemalu dalam menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut menjadikan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan dua cara yaitu dapat dilakukan dengan kelompok maupun individu. Siswa yang mempunyai karakter pendiam dan pemalu dapat berinteraksi secara langsung dengan kelompoknya melalui diskusi. Adanya kelompok guru dapat menggilir siswa untuk menampilkan atau mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan rasa tanggung jawab. Pembelajaran PBL memakan waktu yang banyak untuk siswa berdiskusi dan guru juga mengalami kesulitan dalam mengkondisikan kelasnya karena siswa sangat memerlukan waktu yang cukup untuk memecahkan masalah. Pembelajaran melalui PBL dapat diterapkan hanya beberapa kali. Menangani hambatan atau kendala-kendala tersebut guru dapat merencanakan terlebih dahulu

sebelum proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas dan guru selalu memotivasi peserta didik agar tetap percaya diri. Cara tersebut membuat proses pembelajaran berjalan secara efektif. Berdasarkan uraian diatas peserta didik mampu berpikir tingkat tinggi dalam model pembelajaran PBL sehingga peserta didik mampu berpikir secara kritis dalam menyelesaikan suatu masalah dengan mencari solusi. Model tersebut tidak hanya berkaitan dengan pembelajaran tetapi dapat juga di terapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Pengaruh PBL terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan kegiatan berpikir yang melibatkan kemampuan level tinggi dimana proses yang dilakukan lebih dari sekedar mengulang (mengahafal) informasi atau fakta. HOTS didefinisikan sebagai kemampuan metakognisi, pemecahan masalah dan berpikir kritis, sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa metakognisi, problem solving, dan berpikir kritis merupakan bagian dari HOTS. Sedangkan dalam taksonomi Bloom hasil revisi, HOTS dispesifkkan ke dalam tiga dimensi berpikir yang terdiri dari Analyzing, Evaluating, dan Creating. Jadi, Higher Order Thinking Skills mencakup keterampilan menganalisa (analyzing), mengevaluasi (evaluating), mencipta (creating), berpikir kritis (critical thinking), dan penyelesaian masalah (problem solving). Indikator keterampilan menganalisa, mengevaluasi, dan mencipta didasarkan pada teori yang dipaparkan oleh Anderson dan Krathwohl, sedangkan keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah didasarkan pada teori yang dijelaskan oleh Brookhart . Untuk melihat pengaruh PBL terhadap HOTS, maka tentunya akan dilihat bagaimana pengaruh PBL terhadap cakupan dari HOTS tersebut. Pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan

keterampilan interpersonal dengan lebih baik . Problem-based learning is an instructional strategy that encourages student to develop critical thinking and problem-solving skills that they can carry with them throughout their lifetimes. Artinya bahwa problem-based learning merupakan strategi pembelajaran yang mendukung siswa untuk mengembangkan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah sehingga mereka dapat membawa atau menggunakan keterampilan tersebut sepanjang hidup mereka. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Weissinger, “Problem Based Learning (PBL) is an instructional strategy that encourages students to develop critical thinking and problem-solving skills that they can carry with them throughout their lifetimes”. Maksudnya bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan dapat menyelesaikan masalah yang dapat digunakan mereka sepanjang hidupnya.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kemampuan komunikasi. Hal ini menunjukkan secara teori bahwa Problem-Based Learning (PBL) berpengaruh terhadap kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS). Selanjutnya berdasarkan beberapa hasil penelitian yang juga menunjukkan pengaruh PBL yaitu:

a) PBL terhadap kemampuan berpikir kritis Kemampuan berpikir kritis akan timbul apabila siswa dilatih dan dibiasakan untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah. Dalam melaksanakan PBL perlu dirancang perangkat pembelajaran yang mewakili kelima sintaks model PBL, sehingga dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan kepada

kelompoknya dan dapat merangsang keterampilan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran PBL, kemampuan berpikir kritis Siswa berkembang. Hasil penelitian Putu juga mengatakan bahwa model PBL berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa

b) PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif Penelitian yang dilakukan oleh Herman, yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa SMP. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian yang sama juga ditunjukkan oleh Khoiri, Rochmad, dan Cahyono yang memberikan hasil bahwa rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dengan pendekatan PBL lebih baik daripada rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran ekspositori. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Mukti Sintawati mengemukakan bahwa Problem-based learning memiliki tahapan yang diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tahap tersebut yaitu tahap mengorientasikan siswa pada masalah dan tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada tahap orientasi masalah, siswa diminta untuk menyelesaikan masalah rill-structured. Pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang diberikan. Kemudian menunjukkan bahwa PBL efektif ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Tria Utari, Evie Dwy Wahyu Arista, dan Annisa Fitri bahwa mengerjakan soal non rutin siswa mengandalkan kemampuan berpikir kreatifnya dan kegiatan ini akan mengasah kemampuan berpikir kreatifnya sehingga semakin meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa PBL memberikan pengaruh

dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c) PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah Penelitian oleh Ferreira, dan Trudel, menunjukkan bahwa dengan PBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah. Dan juga PBL membantu untuk berpikir logis kemudian ilmu yang siswa peroleh dapat digunakan untuk keputusan yang baik. Hal ini menunjukkan kecenderungan siswa untuk berpikir dan berbuat positif. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Tatang Herman yang menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) terbuka dan PBM terstruktur secara signifikan lebih baik daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa SMP, baik ditinjau dari perbedaan kualifikasi sekolah, tingkat kemampuan matematika siswa, ataupun perbedaan gender. Dengan demikian, PBM sangat potensial diterapkan di lapangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Tersedianya masalah untuk siswa merupakan syarat awal yang harus dipenuhi dalam PBM dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bahan ajar. Masalah yang relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa adalah berupa masalah-masalah kontekstual nonrutin (contextual problems). Soal pemecahan masalah ini bisa dirancang dalam bentuk masalah terbuka ataupun masalah terstruktur. Dalam mengimplementasikan PBM, hal-hal yang penting diperhatikan guru adalah: (1) sajian bahan ajar berupa masalah harus memicu terjadinya konflik kognitif di dalam diri siswa, (2) tidak perlu cepat-cepat memberikan bantuan kepada siswa, agar perkembangan aktual siswa maksimal, intervensi yang diberikan harus minimal dan ketika benar-benar dibutuhkan siswa, dan (3) agar intervensi yang dilakukan efektif, perlu mengetahui pengetahuan siap siswa (prior knowledge) dan mempertimbangkan berbagai alternatif

solusi masalah yang berada dalam koridor pengetahuan siswa.

Selanjutnya, pada tahapan Problem-based Learning menunjukkan yaitu:

1. Orientasi siswa pada masalah: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. Adanya contoh permasalahan yang disajikan oleh guru yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata siswa, menyebabkan siswa akan terpacu untuk meningkatkan kemampuannya dalam memecahan masalah. Selain itu, akan menimbulkan sikap kritis siswa terhadap masalah yang ada.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar : Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Pada tahapan ini, siswa dilatih agar bisa fokus pada tugas belajarnya sehingga mampu untuk lebih bertanggungjawab baik terhadap tugas pribadinya maupun tugas kelompok.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok : Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Dalam kegiatan ini siswa akan mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tingginya melalui analisis informasi maupun melakukan penyelidikan untuk menguji pemecahan masalah yang mereka rumuskan.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. Pada tahapan ini siswa akan mampu mengembangkan kreativitasnya baik dalam menuliskan

laporan maupun cara mengemas hasil pemecahan masalah.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah : Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Pada tahap ini dilaksanakan melalui presentasi yang kemudian diberikan konfirmasi dan penegasan guru serta refleksi terhadap proses pemecahan masalah. Konfirmasi dan penegasan dilakukan agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahpahaman siswa terhadap suatu konsep yang baru saja mereka pelajari. Sehingga berdasarkan beberapa hasil penelitian dan dari tahapan problem based learning menggambarkan bagaimana PBL memberikan peran terhadap peningkatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) siswa.

F. Evaluasi / Soal Latihan

Evaluasi di bab 3 atau bab akhir pada buku ini adalah bahwa setiap metode pembelajaran yang kita gunakan untuk pembelajaran sebaiknya benar-benar diperhatikan pemilihannya karena metode sangat berperan penting dalam pembelajaran salah satu pembentuk keberhasilan pembelajaran adalah metode. Selain metode media pembelajaran juga harus ditentukan dengan pertimbangan kesesuaian antara media dengan metode dan strategi pembelajaran. Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah faktor dari guru yaitu pemilihan metode yang tepat dan pembelajaran Dalam hubungan dengan pemilihan metode yang tepat seharusnya juga disesuaikan dengan bahan ajar, mengingat bahan ajar dari tiap-tiap mata pelajaran mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda-beda, ada jenis bahan ajar yang termasuk kriteria fakta, konsep, prosedur atau prinsip yang masing-masing memerlukan

metode mengajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru seharusnya mempelajari dan menguasai metode mengajar yang tepat sesuai dengan prinsip mengajar, agar guru dapat menerapkan ilmunya

Dalam pemilihan metode mengajar yang akan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu guru juga harus mempraktekkan metode-metode yang telah dipelajari. Penggunaan metode yang tepat oleh guru merupakan cara yang efektif untuk mengarahkan dan melaksanakan pembelajaran secara jelas. Seperti yang telah diuraikan di atas dalam memilih metode mengajar yang tepat, seorang guru juga harus memperhatikan kondisi siswa karena sebagai guru yang setiap harinya berhadapan dengan sejumlah siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga guru harus dapat memilih metode yang tepat dalam pembelajaran. Menghadapi karakteristik siswa yang beragam maka guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk dapat memilih dan menerapkan metode yang tepat agar dapat menciptakan rasa senang dalam belajar yang dapat mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan secara efektif dan efisien. Selain itu, apa bila metode yang digunakan guru sungguh-sungguh mempertimbangkan kondisi siswa dengan baik maka siswa akan mudah mempelajari dan memahami bahan ajar, sehingga akan menimbulkan semangat serta gairah belajar bagi siswa. Setiap metode mengajar dapat dinilai, apakah metode itu tepat atau tidak serasi. Penilaian hasil belajar menentukan pula efisiensi dan efektivitasnya sesuatu metode mengajar. Penggunaan metode mengajar hendaknya bervariasi, artinya guru sebaiknya menggunakan berbagai ragam metode sekaligus, sehingga siswa berkesempatan melakukan berbagai kegiatan belajar atau berbagai proses belajar, sehingga mengembangkan berbagai aspek pola tingkah laku siswa.

Soal Latihan

1. buatlah media marquee silakan kalian pilih sendiri menggunakan jenis marquee yang mana berikut pilihan jenis marqueenya!

1. Simple Marquee / Marquee Sederhana

Untuk Marquee jenis ini, adalah marquee default atau marquee yang tanpa penggunaan atribut lain. Marquee Sederhana, Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kanan ke kiri tanpa berhenti.

2. Marquee Right / Marquee ke Kanan

Marquee Right kebalikan dari Marquee Sederhana, seperti artinya Marquee Right berarti Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kiri ke kanan tanpa berhenti.

3. Marquee Up atau Marquee Down

Marquee Up berarti Teks yang dibuat akan bergerak/bergulir dari arah bawah ke atas. Sedangkan Marquee Down berarti Teks yang dibuat akan bergerak dari arah atas ke bawah.

4. Marquee Slide

Marquee Slide digunakan untuk menggerakkan/menggulir terus menerus Teks yang dibuat dari ujung ke ujung, dan pada ujungnya bergerak ke arah yang berlawanan.

5. Marquee Scroll Amount

Marquee Scroll Amount menggunakan atribut yang berfungsi untuk mengatur kecepatan gerak/gulir Teks yang dibuat.

6. Marquee Stop Start

Marquee Stop Start adalah Tag Marquee yang menggunakan beberapa properti CSS. Dan untuk Contoh kali ini, Jika Teks Marquee yang dibuat ditekan maka akan berhenti, begitu juga saat ditekan lagi diluar teks maka akan bergerak kembali.

7. Cool Effects with Marquees

Cool Effects with Marquees adalah Kumpulan Marquee dengan efek-

efek yang keren, dengan menggunakan banyak atribut yang dapat diubah nilainya sesuai keinginan.

Buatlah dengan menggunakan teks berikut:

Contoh Teks Eksplanasi Tentang Lingkungan

contoh teks eksplanasi | pixabay.com (*Pernyataan Umum*)

Sampah adalah sebuah perwujudan benda yang tidak memiliki nilai pakai sama sekali, bersifat mengganggu dan merugikan. Umumnya sampah dapat berasal dari limbah hasil produksi, konsumsi, proses pemakaian dan lain sebagainya. Menurut klasifikasinya, sampah dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni sampah organik dan sampah non-organik.

(Urutan Sebab Akibat)

Sampah organik adalah jenis sampah yang mampu diuraikan oleh bakteri pembusuk maupun mikroba. Contoh sampah organik yang dapat ditemukan disekitar kita adalah, daun kering, bangkai binatang, buah- buahan, sisa-sisa makanan, sayurmayur dan masih banyak lagi. Karena dapat diuraikan oleh bakteri maka sampah organik dikategorikan kedalam sampah yang ramah lingkungan. Selain itu sampah organik juga dapat dimanfaatkan kembali dengan melalui proses proses tertentu seperti sampah daun kering dapat diolah dan dijadikan pupuk kompos yang dapat menyuburkan tanah. Sedangkan sampah non-organik adalah jenis sampah yang tidak bisa diuraikan oleh mikroba dan bakteri pembusuk. Berlawanan dengan sampah organik, sampah jenis ini dikategorikan kedalam sampah yang tidak ramah lingkungan.

Contoh sampah non-organik yang dapat kita temukan di sekitar kita adalah kertas, kaleng, bekas botol mineral, sampah plastik, besi, alumunium dan sebagainya. Meskipun terkesan tidak ramah lingkungan namun sampah non-organik juga dapat dimanfaatkan dengan melalui proses daur ulang. Seperti contoh,

kaleng bekas botol minuman dapat dimanfaatkan kembali untuk dijadikan pot bunga, bekas kaleng susu dapat dijadikan sebagai tempat pensil dan penghapus dan masih banyak lagi bentuk daur ulang lainnya.

Meskipun terlihat kecil, namun pada dasarnya sampah merupakan persoalan besar yang tidak boleh untuk dianggap remeh. Jika sampah yang timbul lama kelamaan akan menumpuk dalam jumlah besar. Hal ini tentunya dapat mengganggu kesehatan, keindahan dan kenyamanan yang ada di lingkungan sekitar masyarakat. Dampak negatif yang timbul akibat sampah yang menumpuk dapat dipastikan yakni pencemaran udara, munculnya penyakit diare, demam berdarah, muntahber, hingga menyebabkan banjir. Terlebih lagi jika terdapat sampah organik yang membusuk dalam jumlah besar akan menimbulkan polusi udara berupa aroma tidak sedap. Tidak hanya itu, dalam sampah sampah tersebut juga dapat mengandung bakteri yang berbahaya bagi tubuh kita.

Penyakit yang paling berbahaya yang dapat timbul akibat tumpukan sampah adalah demam berdarah (DBD). umumnya nyamuk aedes akan bersarang dan berkembang biak pada area yang kumuh kotor dan lembab seperti tempat sampah. Tidak hanya itu saja, sampah yang menumpuk juga dapat menyebabkan berbagai macam penyakit kulit, diare hingga gangguan pernapasan. Jika terdapat tumpukan sampah di sungai akan lebih membahayakan lagi karena dapat mengancam keselamatan banyak orang. Sampah yang memenuhi sungai dapat menyebabkan pendangkalan sungai, mengganggu aliran air hingga menyumbat pipa pembuangan atau selokan. Jika terjadi hujan dengan intensitas yang tinggi maka hal semacam ini dapat menyebabkan banjir. Banjir yang terjadi umumnya memang berasal dari faktor permasalahan sampah. jika sudah terjadi banjir maka tidak diragukan lagi akan terjadi kerugian material yang

dialami oleh masyarakat. Buatlah RPP yang didalamnya memuat metode pembelajaran dan media pembelajaran, silakan kalian tentukan sendiri metode apa yang akan kalian gunakan serta medianya. Format RPP seperti berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP
Kelas/Semester : VII/1
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Topik : Teks Eksplanasi
Jumlah Pertemuan : 3 x Pertemuan

A. Kompetensi Inti

- a. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- b. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- c. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa sebagai sarana memahami informasi lisan dan tulis.
- 2.1 Memiliki perilaku jujur, tanggung jawab, dan santun dalam menanggapi secara pribadi hal-hal atau kejadian berdasarkan hasil observasi

3.1 Memahami teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

1. Mengetahui isi teks hasil observasi
2. Mengetahui struktur teks hasil observasi
3. Mengetahui ciri bahasa teks hasil observasi

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah membaca teks hasil observasi dan mendiskusikannya siswa dapat mengetahui isi teks hasil laporan observasi baik secara lisan maupun tulisan.
2. Setelah membaca teks hasil observasi dan mendiskusikannya siswa dapat mengetahui struktur teks hasil laporan observasi baik secara lisan maupun tulisan
3. Setelah membaca teks hasil observasi dan mendiskusikannya siswa dapat mengetahui cirri bahasa teks hasil laporan observasi baik secara lisan maupun tulisan

E. Materi Pembelajaran

- Teks hasil observasi
- Struktur teks hasil observasi
- Ciri bahasa teks hasil observasi

F. Alokasi Waktu

6 x 45 Menit(3 X pertemuan)

G. Metode

Media.....

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1)
- 2)
- 3)

4)

5)

b. Kegiatan Inti Eksplorasi

1)

2)

3)

4)

5)

6)

7)

8)

9)

10)

11)

12)

c. Kegiatan Penutup

1) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran

2) Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan

3) Siswa menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

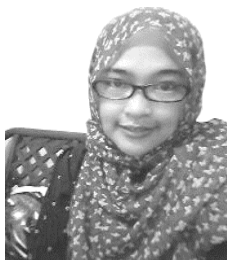
- Abdullah, Ridwan Sani. 2019. Cara Membuat Soal HOTS. Tangerang: Tira Smart
- Abdullah, Ridwan Sani. 2019. Pembelajaran Berbasis HOTS. Tangerang: Tira Smart
- Arifin Nugroho. 2018. HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep Pembelajaran Penilaian dan soal-soal. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2012). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: PT. RemajaRosdakarya
- Amir, Taufiq. 2009. Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press
- Antoe. 2009. *Membuat Efek Tulisan Berjalan (Marquee)*. Jakarta: Gramedia Bachtiar Ibrahim, (2009), Rencana dan estimate Real of Cost, penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Basyiruddin Usman. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: Ciputat Press
- Djamarah, Syaiful Bahari dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rieneka CIpta
- Gerlach dan Ely. (1971). Teaching & Media: A Systematic Approach.

Second Edition, by V.S.

- Hamzah B. Uno. 2016. *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara,
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: IKIP PGRI.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simatupang, H & Purnama, D., (2019). *Handbook Best Practice Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Pustaka Media Guru
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & model-model pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suryani, Widyasih. 2010. *Psikologi Ibu dan Anak*. Yogyakarta: Citramaya
- Suyanti, R.D.(2010). *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sulistiani, E., dan Masrukan. 2016. *Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi tantangan MEA*. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang, 605-612.

- Tamarli. 2017. Penggunaan Media Gambar dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Hak Azasi Manusia Kelas XI-2 SMA Negeri Suka Makmur Aceh Besar. *Jurnal Serambi Ilmu*, 18(1): 33-40.
- Trianto.2009. Mendesain Model PembelajaranInovatif-Progesif.Surabaya: Kencana
- Trianto (2010) Model Pembelajaran Terpadu.Surabaya:Bumi Aksara
- Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong. 2003. *Teaching and Learning with Technology*. Singapore: Prentice Hall.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana.
- Vinsensia H.B. Hayon, Theresia Wariani, dkk. 2016. Pengaruh Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (High Order Thingking) Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Laju Reaksi Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Unwira Kupang Tahun Akademik 2016/2017. (Kupang: TP 2017) 310
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

BIOGRAFI PENULIS



Indah Mei Diastuti, M.Pd. lahir jombang 09 Mei 1984. Pendidikan SD ditamatkan di Jombang pada tahun 1996. Pendidikan SMP ditamatkan di Jombang pada tahun 1999. Pendidikan SMA ditamatkan di Jombang pada tahun 2002. Gelar sarjana S-1 diperoleh dari STKIP PGRI Jombang pada tahun 2007. Gelar magister diperoleh dari Universitas Negeri Padang pada tahun 2015.

Sejak tahun 2004 dia mengajar di MTs dan MA di karanglo Jombang sampai tahun 2007. Kemudian dia melanjutkan mengajar di MTsN 1 Kampar Riau sampai tahun 2015. Dan pada tahun 2015 memutuskan untuk menjadi dosen tetap di Universitas Hasyim asy'ari Tebuireng Jombang sampai sekarang.

