

Belajar_Mengajar_dan_Pembelajaran_OK.pdf

by

Submission date: 20-Jun-2023 11:54AM (UTC+0800)

Submission ID: 2119471913

File name: Belajar_Mengajar_dan_Pembelajaran_OK.pdf (1.9M)

Word count: 16968

Character count: 114159

**MODEL
PEMBELAJARAN
INOVATIF
DI MASA PANDEMI**

**MODEL
PEMBELAJARAN
INOVATIF
DI MASA PANDEMI**

Penulis : **Raras Hafidha Sari, Yulianah Prihatin**
Editor : Imam Syafi'i HS.
Layout & Desain : Embun Media

Cetakan Pertama, Oktober 2021
viii + 104 halaman
14,8 cm 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: **978-623-7765-62-2**

Raras Hafidha Sari, Yulianah Prihatin

**MODEL
PEMBELAJARAN
INOVATIF
DI MASA PANDEMI**



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME, berkat rahmat dan Karunia-Nya, kita masih diberikan kekuatan, kesehatan, dan kemudahan dalam menjalankan kehidupan. Pengembangan model-model pembelajaran merupakan suatu keniscayaan yang harus dipersiapkan dan dilakukan oleh pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kualitas pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Tugas pendidik bukan semata-mata hanya mengajar, melainkan juga membelajarkan peserta didik. Buku ini juga diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mata kuliah Model Pembelajaran Inovatif yang diberikan pada mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Pendidikan. Buku ini bukan satu-satunya acuan perkuliahan. Oleh karena itu, diperlukan sumber-sumber lain yang dapat menjadi acuan tambahan.

Buku ini memaparkan dan menguraikan beberapa hal tentang: belajar, mengajar, pengajaran, jenis model pembelajaran dan aplikasi model pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

Semoga buku ini bermanfaat.

Jombang, 17 Oktober 2021

DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
BAB I BELAJAR, MENGAJAR DAN PEMBELAJARAN.....	1
A. Belajar	1
B. Mengajar.....	9
C. Pembelajaran	11
BAB II KORELASI MODEL, PENDEKATAN, STRATEGI, METODE DAN TEKNIK PEMBELAJARAN	29
BAB III JENIS-JENIS MODEL PEMBELAJARAN.....	43
A. Model Kooperatif.....	43
B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	66
C. Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	71
D. Model Pembelajaran Penemuan.....	77
E. Model Pembelajaran Daring.....	80
BAB IV APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD SECARA DARING.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	99
BIOGRAFI PENULIS.....	103

BAB I

BELAJAR, MENGAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan yang dimaksudkan mencakup perubahan pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman atau Latihan dan bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara.

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, dan pengetahuan. Maka dari itu, belajar merupakan proses aktif yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Apabila berbicara tentang belajar, maka berbicara tentang cara mengubah tingkah laku seseorang atau individu melalui berbagai pengalaman yang dilalui.

Winkel (2007:59) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar

boleh dikatakan sebagai suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori.

Dengan demikian, belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Strategi Belajar

Strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1989), strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai. Strategi adalah seperangkat alat yang melibatkan individu secara langsung untuk mengembangkan bahasa kedua atau bahasa asing.

Strategi sering dihubungkan dengan prestasi bahasa dan kecakapan dalam menggunakan bahasa. Untuk memahami makna strategi secara lebih dalam, biasanya dikaitkan dengan istilah pendekatan dan metode. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995) Pendekatan adalah proses, perbuatan, atau cara mendekati. Pendekatan merupakan sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi. Metode adalah rencana keseluruhan bagi

penyajian bahan bahasa secara rapi dan tertib. Sifat sebuah metode adalah prosedural.

Strategi belajar mengacu pada perilaku proses berpikir yang digunakan oleh siswa yang dipengaruhi apa yang dipelajari termasuk proses memori dan metakognitif (Nur, 2005:7). Tujuan utama dari pengajaran strategi adalah mengajarkan siswa untuk belajar atas kemauan dan kemampuan diri sendiri atau pembelajar mandiri yang mengacu pada pembelajara yang dapat melakukan empat hal penting yaitu a) secara cermat mendiagnosis suatu situasi pembelajaran tertentu, b) memilih suatu strategi belajar tertentu untuk menyelesaikan masalah belajar tertentu yang dihadapi, c) memonitor keefektivan strategi yang digunakan, d) termotivasi untuk terlibat dalam situasi belajar sampai masalah terselesaikan (Nur, 2005:9).

Strategi belajar menurut Huda (1999), antara lain:

- a. Strategi Utama dan Strategi Pendukung. Strategi utama dipakai secara langsung dalam mencerna materi pembelajaran. Strategi pendukung dipakai untuk mengembangkan sikap belajar dan membantu pembelajar dalam mengatasi masalah seperti gangguan, kelelahan, frustasi, dan lain sebagainya.
- b. Strategi Kognitif dan Strategi Metakognitif. Strategi kognitif dipakai untuk mengelola materi pembelajaran agar dapat diingat untuk jangka waktu yang lama. Strategi metakognitif adalah

langkah yang dipakai untuk mempertimbangkan proses kognitif, seperti monitoring diri sendiri, dan penguatan diri sendiri.

- c. Strategi Sintaksis dan Strategi Semantik. Strategi sintaksis adalah kata fungsi, awalan, akhiran, dan penggolongan kata. Strategi semantik adalah berhubungan dengan objek nyata, situasi, dan kejadian.

Strategi pembelajaran berdasarkan klasifikasinya, sebagai berikut:

- a. Penekanan Komponen dalam Program Pengajaran
Komponen program pengajaran antara lain yang berpusat pada pengajar, peserta didik, dan materi pengajaran. Berpusat pada pengajar, pengajar menyampaikan informasi kepada peserta didik. Teknik penyajian adalah teknik ceramah, teknik team teaching, teknik sumbang saran, teknik demonstrasi, dan teknik antar disiplin. Berpusat pada peserta didik, strategi pembelajaran seperti ini memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk aktif dan berperan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, pengajar berperan sebagai fasilitator dan motivator. Teknik penyajian adalah teknik diskusi, teknik kerja kelompok, teknik penemuan, teknik eksperimen, teknik kerja lapangan, dan teknik penyajian kusus. Berpusat pada materi pengajaran, materi terbagi dua yaitu materi formal dan materi informal. Materi formal adalah isi pelajaran yang terdapat dalam buku-buku teks resmi disekolah, sedangkan materi

informal adalah bahan- bahan pelajaran yang bersumber dari lingkungan sekolah. Teknik penyajian adalah tutorial, teknik modular, teknik pengajaran terpadu, dan teknik demonstrasi.

- b. Kegiatan Pengolahan Pesan atau Materi Dibedakan menjadi dua, yaitu strategi pembelajaran ekspositoris merupakan strategi berbentuk penguraian, baik berupa bahan tertulis maupun penjelasan secara verbal. Strategi pembelajaran heuristik adalah sebuah strategi yang menyiasati agar aspek-aspek dari komponen-komponen pembentuk sistem intruksional mengarah kepada pengaktifan peserta didik untuk mencari dan menemukan fakta, prinsip, serta konsep yang mereka butuhkan.
- c. Pengolahan Pesan atau Materi Dibedakan menjadi dua, yaitu strategi pembelajaran dedukasi adalah pesan diolah mulai dari hal umum menuju kepada hal khusus. Misalnya bila pengajaran tentang kalimat tunggal, maka dimulai dengan definisi kalimat tunggal, contoh-contoh kalimat tunggal, dan dilanjutkan penjelasan ciri-ciri kalimat tunggal. Sedangkan strategi pembelajaran induksi adalah pesan diolah mulai dari hal-hal yang khusus menuju kepada konsep yang bersifat umum. Misalnya bila pengajaran tentang kalimat tunggal, maka dimulai dengan memberikan contoh-contoh kalimat tunggal, ciri-ciri kalimat tunggal sehingga peserta didik dapat mendefinisikan sendiri tentang kalimat tunggal.

- d. Cara Memproses Penemuan Dibedakan menjadi dua, yaitu strategi pembelajaran ekspositoris merupakan strategi berbentuk penguraian yang dapat berupa bahan tertulis atau penjelasan verbal. Strategi penemuan (discovery) adalah proses yang mampu mengasimilasikan sebuah konsep atau prinsip. Seperti mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan, menduga, menjelaskan, dan membuat kesimpulan.

3. Strategi Keterampilan Berbahasa

Bahasa dipergunakan sebgaiian besar pada aktivitas manusia. Semakin tinggi tingkat penguasaan bahasa seseorang, semakin baik pula penggunaan bahasa dalam berkomunikasi. Penggunaan berbagai teknik dan metode yang inovatif dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Melalui proses pembelajaran yang dinamis, diharapkan akan tercipta suatu bentuk komunikasi lisan yang terpola melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

a. Strategi Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan menyimak pada tahapan lebih tinggi mampu menginformasikan kembali pemahamannya melalui keterampilan berbicara maupun menulis. Strategi pembelajaran menyimak sebagai berikut:

- 1) Pemberian informasi tertentu, dalam hal ini peserta didik mendengarkan sebuah informasi, dan melihat demonstrasi serta mencatat.
- 2) Interaksi, dalam hal ini peserta didik diberikan contoh lalu mencontohkan dan mengulangi secara lebih kreatif beserta tanya jawab.
- 3) Secara independen, peserta didik melakukan kegiatan tertentu seperti, menyimak rekaman berupa model, melakukan indentifikasi dan klasifikasi dari suatu bentuk interaksi/ percakapan yang nyata. Evaluasi kemampuan menyimak yaitu tes melalui rekaman, tes dalam bentuk tanya jawab, wawancara, menjawab isi dialog, menjawab pertanyaan yang berkenaan dengan drama yang baru ditonton, dan bentuk tes lainnya.

b. Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara diawali dengan adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam membentuk sebuah kalimat. Sebuah kalimat, betapapun kecilnya, memiliki struktur dasar yang saling berkaitan satu sama lain sehingga mampu menyajikan sebuah makna.

Strategi pembelajaran berbicara merujuk pada prinsip stimulus dan respon. Teknik dalam strategi pembelajaran berbicara antara lain:

- 1) Berbicara terpimpin meliputi frase dan kalimat, dialog, dan pembacaan puisi.
- 2) Berbicara semi-terpimpin meliputi reproduksi cerita, cerita berantai, menyusun kalimat dalam sebuah pembicaraan, melaporkan isi bacaan secara lisan.
- 3) Berbicara bebas meliputi diskusi, drama, wawancara, berpidato, dan bermain peran.

c. Strategi Pembelajaran Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca memiliki peranan penting dalam pengembangan pengetahuan dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masyarakat di negara maju ditandai oleh berkembangnya suatu kebiasaan membaca yang tinggi. Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Pembelajaran membaca harus memperhatikan cara berfikir teratur dan baik.

Membaca melibatkan semua proses mental yang lebih tinggi seperti ingatan, pemikiran, daya khayal, pengaturan, penerapan, dan pemecahan masalah. Strategi pembelajaran membaca adalah dengan menggunakan teknik pemberian tugas membaca teks selama waktu tertentu, kemudian mengajukan pertanyaan. Tes kemampuan membaca antara lain menggunakan bentuk btulsalah, melengkapi kalimat, pilihan ganda, dan pembuatan ringkasan atau rangkuman. Selain itu, strategi lain untuk meningkatkan keterampilan membaca yakni dengan membaca karya sastra.

d. Strategi Pembelajaran Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis didasari oleh penguasaan berbagai unsur kebahasaan maupun unsur diluar bahasa yang akan menjadi isi dalam tulisan. Keduanya harus terjalin sehingga menghasilkan tulisan yang runtun dan padu. Keterampilan menulis merupakan suatu usaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dilakukan secara tertulis. Isi tulisan yang diungkapkan dapat dipilih secara cermat dan disusun secara sistematis agar dapat dipahami dengan tepat.

Tes keterampilan menulis adalah dengan membuat karangan, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 1) Kualitas dan ruang lingkup isi
- 2) Organisasi dan penyajian isi
- 3) Komposisi
- 4) Kohesi dan Koherensi
- 5) Gaya dan bentuk bahasa f. Tata bahasa, ejaan, tanda baca
- 6) Kerapihan tulisan dan kebersihan Keterampilan menulis melibatkan unsur linguistik dan ekstralinguistik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan bahasa secara tepat dan memikirkan gagasan yang akan dikemukakan

B. Mengajar

Istilah belajar dan mengajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat suatu hubungan yang erat sekali. Bahkan antara keduanya

terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Antara kedua kegiatan itu saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Bagi kaum konstruktivis, mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke murid, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Mengajar berarti partisipasi dengan pelajar dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Jadi, mengajar adalah suatu bentuk belajar sendiri.

Menurut Oemar Hamalik, mengajar memiliki beberapa definisi penting, diantaranya:

1. Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah.
2. Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
3. Mengajar adalah usaha mengorganisasikan lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa.
4. Mengajar atau mendidik itu adalah memberikan bimbingan belajar kepada murid.
5. Mengajar adalah kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga Negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat.
6. Mengajar adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa, mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa guna membantu siswa menghadapi masalah yang terdapat pada kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini sebenarnya siswa dapat belajar sendiri tanpa adanya guru pengajar, namun seringkali siswa mengalami kesulitan

dalam memahami isi buku tersebut dan memecahkan permasalahan terutama untuk pelajaran matematika. Oleh sebab itu peranan guru dalam proses belajar mengajar itu sangat penting.

C. Pembelajaran

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang melibatkan guru, siswa, metode, lingkungan, media, sarana, dan prasarana yang semuanya saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai sebuah tujuan. Tujuannya adalah pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya.

Menurut Suprihatiningrum (2014:77) menjelaskan bahwa, agar kegiatan pembelajaran mencapai hasil maksimal perlu diusahakan faktor penunjang seperti kondisi belajar yang baik, fasilitas yang memadai, dan lingkungan yang mendukung, serta proses belajar yang tepat. Proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokok (Sardiman, 2011:14).

Menurut Suprihatiningrum (2014:81) mengungkapkan Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang melibatkan guru, siswa, metode, lingkungan, media, sarana, dan prasarana yang semuanya saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai sebuah tujuan. Tujuannya adalah pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya.

Menurut Suprihatiningrum (2014:77) menjelaskan bahwa, agar kegiatan pembelajaran mencapai hasil maksimal perlu diusahakan faktor penunjang seperti kondisi pelajar yang baik, fasilitas yang memadai, dan lingkungan yang mendukung, serta proses belajar yang tepat. Proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokok (Sardiman, 2011:14).

2. Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, di antaranya siswa, guru, sarana dan prasarana, tenaga nonpendidik, kurikulum, dan lingkungan. Siswa atau peserta didik merupakan manusia yang memerlukan bimbingan belajar dari orang lain yang memiliki kelebihan tertentu. Selama proses pembelajaran, guru wajib mengetahui karakteristik siswa yang dibimbingnya. Hal tersebut memudahkan guru selama proses pembelajaran. Guru atau pendidik adalah seseorang yang memiliki kelebihan.

Kelebihan dalam hal ini adalah kelebihan pengetahuan atau keterampilan tertentu yang diberikan kepada siswa atau peserta didik. Berdasarkan komponen personal, guru yang baik adalah guru yang memiliki rasa humor, jujur, tegas, perhatian kepada siswa. Sedangkan secara profesional, guru dikatakan baik jika memiliki ciri-ciri yaitu, menjadi fasilitator

yang baik bagi siswa, memotivasi siswa, mampu menghubungkan materi dengan lingkungannya, mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan situasi, mampu mengelola kelas dengan baik, menguasai materi dengan baik, bersedia membantu siswa, menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik dan memiliki sifat bersahabat dengan siswa.

Selain itu, dalam filosofi jawa, guru harus bisa "*digugu lan ditiru*", maksudnya guru harus bisa memberikan contoh yang baik bagi siswa maupun masyarakat sekitarnya. Faktor selanjutnya adalah adanya tenaga nonpendidik. Tenaga nonpendidik dalam hal ini meliputi pimpinan, staf administrasi, dan tenaga bantu lainnya. Pimpinan bertugas untuk mengelola dan mengendalikan lembaga pendidikan. Staf administrasi membantu secara administrasi di masing-masing bidang atau divisi. Sedangkan tenaga bantu merupakan tenaga yang membantu tugas dari pimpinan dan staf administrasi. Misalnya, tenaga kebersihan, satpam, supir dan lain-lain.

3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian proses dan hasil belajar dibagi menjadi empat jenis, yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, dan penilaian penempatan (Arifin, Z. 2009: 35-37). Menurut Sujana, (2009: 5) dilihat dari fungsinya jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu: Penilaian Formatif, Penilaian Sumatif, Penilaian Diagnostik, Penilaian Selektif, Penilaian Penempatan. Sedangkan menurut Purwanto (2010 :

26) bahwa jenis penelitian ada dua yaitu Penilaian formatif dan penilaian sumatif.

a. Penilaian Formatif

Penilaian ini dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan balikan (feedback) bagi penyempurnaan program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan, sehingga hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran guru menjadi lebih baik. Tujuan utama penilaian formatif adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran, bukan untuk menentukan kemampuan peserta didik.

b. Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif berarti penilaian yang dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran dianggap telah selesai. Dengan demikian ujian akhir semester dan ujian nasional termasuk penilaian sumatif. Tujuannya yaitu untuk menentukan nilai (angka) berdasarkan tingkatan hasil belajar peserta didik yang selanjutnya dipakai sebagai angka rapor. Dan juga dapat dipakai untuk perbaikan proses pembelajaran secara keseluruhan.

c. Penilaian Penempatan

Penilaian penempatan ini tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan untuk mengikuti suatu program pembelajaran dan sejauh mana peserta didik telah menguasai

kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

d. Penilaian Diagnostik

Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik berdasarkan hasil penilaian formatif sebelumnya. Dan penilaian ini memerlukan sejumlah soal untuk satu bidang yang diperkirakan merupakan kesulitan bagi peserta didik, dan soal-soal itu bervariasi.

Penilaian Selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

Adapun untuk menilai dalam pembelajaran, khususnya untuk mengukur kemampuan kognitif, tentu diperlukan alat tes. Berikut ini jenis-jenis tes yaitu:

a. Tes Uraian

Pada umumnya berbentuk esai (uraian). Tes bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Ciri-ciri pertanyaannya didahului dengan kata-kata seperti : uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, bandingkan, simpulkan dan sebagainya (Arikunto, S. 2010 : 162).

Menurut Purwanto, N (2010:33) bahwa Tes atau hasil belajar adalah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah

diberikan oleh guru kepada muridnya atau oleh dosen kepada mahasiswanya dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan, menurut Sudijono (2011: 67) tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab, atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi. Dengan demikian tes uraian adalah lembar soal/ kerja yang berisi tentang pertanyaan yang harus dijawab dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (materi pelajaran) dan tes uraian terdiri dari uraian bebas, uraian terbatas dan uraian terstruktur.

b. Pilihan Ganda

Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya, bentuk soal pilihan ganda terdiri atas: Stem; Pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan. Option; Sejumlah pilihan atau alternatif jawaban. Kunci; Jawaban yang benar atau paling tepat. Distractor atau pengecoh; Jawaban-jawaban lain selain kunci jawaban. (Purwanto, N 2010 : 48).

Soal bentuk pilihan-ganda dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Soal tes bentuk pilihan-ganda terdiri atas pembawa pokok persoalan dan pilihan jawaban. Pembawa pokok persoalan dapat dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan dapat pula dalam bentuk pernyataan (statement) yang belum sempurna yang sering disebut stem, sedangkan pilihan jawaban itu mungkin berbentuk perkataan, bilangan atau kalimat dan sering disebut option.

Pilihan jawaban terdiri atas jawaban yang benar atau yang paling benar, selanjutnya disebut kunci jawaban dan kemungkinan jawaban salah yang dinamakan pengecoh (distractor atau decoy atau fails), tetapi memungkinkan seseorang memilihnya apabila tidak menguasai materi yang ditanyakan dalam soal. Mengenai jumlah alternatif jawaban sebenarnya tidak ada aturan baku. Guru bisa membuat 3, 4, atau 5 alternatif jawaban. Semakin banyak semakin bagus. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi faktor menebak (chance of guessing), sehingga dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas soal. Dengan demikian Pilihan ganda adalah lembar soal yang berisi tentang pertanyaan yang jawabannya telah disediakan untuk dipilih, dan hanya memiliki satu jawaban yang paling benar.

2

c. Isian Singkat

Jawaban singkat merupakan soal yang menghendaki jawaban dalam bentuk kata, bilangan, kalimat, atau simbol dan jawabanya hanya dapat dinilai benar atau salah. Ada dua bentuk soal jawaban singkat yakni bentuk pertanyaan langsung dan pertanyaan tidak langsung(Purwanto,N. 2010: 44). Menurut Arikunto, S. (2010:175-176) Completion test biasa kita sebut dengan istilah tes isian, tes menyempurnakan, atau tes melengkapi. Completion test terdiri atas kalimat-kalimat yang ada bagian-bagiannya yang dihilangkan.

Bagian yang dihilangkan atau yang harus diisi oleh murid ini adalah merupakan pengertian yang kita minta dari murid. Sedangkan menurut Majid, A (2008:197-198) Tes bentuk jawaban/isian singkat dibuat dengan menyediakan tempat kosong yang disediakan bagi siswa untuk menuliskan jawaban. Jenis soal jawaban singkat ini bisa berupa pertanyaan dan melengkapi atau isian. Dengan demikian isian singkat adalah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan melengkapi baik berupa bilangan, kalimat, simbol/ lambang, kata, prase, nama, tempat, nama tokoh, dan lain-lain secara singkat dan tepat.

d. Menjodohkan

Menjodohkan: terdiri atas 2 kelompok pertanyaan. Kedua kelompok ini berada dalam satu kesatuan. Bagian sebelah kiri merupakan beberapa pertanyaan yang harus dicari jawabanya yang ada

pada kolom kanan. Dalam bentuk yang paling sederhana, jumlah soal sama dengan jumlah jawabannya, tetapi sebaiknya jumlah jawaban lebih banyak dari soal, karena hal ini akan mengurangi kemungkinan siswa menjawab betul dengan hanya menebak. (Sudjana, N. 2010:32).

Soal tes bentuk menjodohkan sebenarnya masih merupakan bentuk pilihan ganda. Perbedaanannya dengan bentuk pilihan-ganda adalah pilihan-ganda terdiri atas stem dan option, kemudian peserta didik tinggal memilih salah satu option yang dianggap paling tepat, sedangkan bentuk menjodohkan terdiri atas kumpulan soal dan kumpulan jawaban yang keduanya dikumpulkan pada dua kolom yang berbeda, yaitu kolom sebelah kiri menunjukkan kumpulan persoalan, dan kolom sebelah kanan menunjukkan kumpulan jawaban. Jumlah pilihan jawaban dibuat lebih banyak daripada jumlah persoalan.

Bentuk soal menjodohkan sangat baik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi berdasarkan hubungan yang sederhana dan kemampuan mengidentifikasi kemampuan menghubungkan antara dua hal. Makin banyak hubungan antara premis dengan respons dibuat, maka makin baik soal yang dibuat. Dengan demikian tes menjodohkan artinya soal yang jawabannya telah disediakan ditempat yang telah diatur oleh pembuat soal sesuai dengan materi dan apa yang akan dikur.

Selain jenis tes untuk mengukur kemampuan kognitif, adapula tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan afektif dan psikomotor. Adapun macam-macamnya adalah Observasi, Studi dokumentasi, Angket, Wawancara, Sosiometri, Unjuk kerja, Portofolio, Analisis hasil kerja:

a. Observasi (Pengamatan)

Menurut Sudijono, A (2011: 79), Observasi (Pengamatan) yaitu Cara menghimpun bahan-bahan keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Menurut Sudjana (2010 : 114) adalah pengamatan pada tingkah laku pada situasi tertentu. Menurut Jihad dan Haris (2010 : 69) adalah alat penilaian yang mengisinya dilakukan oleh guru atas dasar pengamatan terhadap perilaku siswa, baik secara perorangan maupun kelompok, di kelas maupun di luar kelas.

Observasi suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Alat yang digunakan dalam melakukan observasi disebut pedoman observasi. Observasi tidak hanya digunakan dalam kegiatan evaluasi, tetapi juga dalam bidang penelitian, terutama penelitian kualitatif. Arifin, Z. (2011: 153). Dengan

demikian teknik observasi adalah pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan untuk mendapatkan informasi tentang apa yang sedang diamati sesuai dengan teori yang telah ada, misalnya pengamatan dalam kegiatan proses belajar mengajar maka, observer melakukan pengamatan dan penilaian menggunakan lembar observasi yang telah dibuat berdasarkan teori.

b. Wawancara

Wawancara merupakan skala suatu bentuk alat evaluasi jenis non tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung adalah wawancara yang dilakukan secara langsung antara pewawancara (interviewer) atau guru dengan orang yang diwawancarai (interview) atau peserta didik tanpa melalui perantara, sedangkan wawancara tidak langsung artinya pewawancara atau guru menanyakan sesuatu kepada peserta didik melalui perantara orang lain atau media. Jadi, tidak menemui langsung kepada sumbernya. Arifin, Z (2011: 157).

Menurut Sudijono, A (2009: 82), Wawancara adalah Cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan, secara sepihak, berhadap muka dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan. wawancara merupakan alat penilaian digunakan untuk mengetahui pendapat, aspirasi, harapan, prestasi, keinginan, keyakinan, dan lain-lain sebagai hasil belajar

siswa. Cara yang dilakukan ialah dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa secara lisan. (Sudjana, N. 2010: 67). Dengan demikian wawancara adalah kegiatan mendapatkan informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung atau tidak langsung, secara langsung maka pewawancara menemui langsung respondennya, sementara wawancara tidak langsung pewawancara mendapatkan informasi melalui perantara, dan wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dibuat berdasarkan teori tentang apa yang akan ditanyakan, misalnya tentang motivasi maka pedoman wawancara dibuat berdasarkan indikator daripada motivasi.

c. Angket (Kuisioner)

Angket adalah merupakan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran dari angket tersebut. (Slameto, 1988: 128) Sedangkan Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. (Arikunto, S. 1999: 140).

Menurut Anas Sudijono (2009: 84), Angkat (Kuisioner) yaitu pengumpulan data sebagai bahan penilaian hasil belajar yang jauh lebih praktis, menghemat waktu, dan tenaga. Hanya saja, jawaban-jawaban yang diberikan

terkadang kurang sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Tujuan diadakannya Angket yaitu untuk memperoleh data mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar yang bermakna. Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan paham dalam hubungan klausul. Angket mempunyai persamaan dengan wawancara kecuali dalam implementasinya. Angket dilaksanakan secara tertulis, sedangkan wawancara dilaksanakan secara lisan (Arifin, Z. 2012:166).

Menurut Jihad dan Haris (2009: 70) adalah alat penilaian yang menyajikan tugas-tugas atau mengerjakan dengan cara tertulis. Dengan demikian angket adalah seperangkat lembar kerja berisi tentang pernyataan-pernyataan yang harus dijawab dengan jujur, didalam angket lengkap dengan format petunjuk pengisian, responden, pernyataan-pernyataan dikembangkan berdasarkan teori-teori tentang apa yang akan diukur, angket merupakan alat pengumpulan data yang tergolong praktis dari segi waktu dan tenaga.

d. Portofolio

Portopolio merupakan kumpulan dokumen berupa objek penilaian yang dipakai oleh seseorang, kelompok, lembaga,

organisasi, atau perusahaan yang bertujuan untuk mendokumentasikan dan menilai perkembangan suatu proses portopolio dapat digunakan guru untuk melihat perkembangan peserta didik dari waktu berdasarkan kumpulan hasil karya sebagai bukti dari suatu kegiatan pembelajaran (Arifin, 2011: 195).

Menurut Majid, A. (2011: 201), Portofolio adalah Kumpulan atau berkas pilihan yang dapat memberikan informasi bagi penilaian. Karakteristik perubahan portofolio akan merefleksikan perubahan pada proses kemampuan intelektual siswa.

Menurut Irham (2011: 2) adalah sebuah bidang ilmu yang khusus mengkaji tentang bagaimana cara yang dilakukan oleh seorang investor untuk menurunkan resiko dalam berinvestasi secara seminimal mungkin, termasuk salah satunya dengan menganeragamkan resiko tersebut. Merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu (Jihad A. dan Haris, A. 2008: 112). Dengan demikian portopolio adalah alat pengumpulan data untuk mendapatkan informasi berupa dokumen-dokumen yang telah ada dan telah dilaksanakan dengan memperhatikan legal formalnya dokumen yang dibutuhkan.

e. Unjuk Kerja (Hasil Kerja)

Menurut Jihad A. dan Haris, A. (2008: 99) adalah merupakan penilaian berkelanjutan yang dilandaskan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik satu periode tertentu. Menurut Majid, A. (2011: 200) bahwa unjuk kerja merupakan penilaian dengan berbagai macam tugas dan situasi dimana peserta itu diminta untuk mendemonstrasikan pemahaman dan penerapan pengetahuan yang mendalam serta keterampilan di dalam berbagai macam konteks. mengamati peserta didik dalam melakukan kegiatan tertentu, menialai ketercapaian kompetensi tertentu pada peserta didik.

Misalnya, praktik dilaboratorium, praktik puisi, praktik main musik. Dengan demikian unjuk kerja merupakan alat pengumpulan data dengan menilai langsung apa yang dilakukan oleh peserta didik dalam melaksanakan tugas praktiknya.

f. Studi Dokumentasi

Menurut Sukardi (2008: 89), Studi Dokumentasi adalah Teknik evaluasi yang menekankan pada aspek data tertulis atau dokumen yang berkaitan erat dengan informasi tentang siswa, termasuk Riwayat hidup peserta didik didalamnya. Menurut Sudijono (2009: 90)

adalah cara menghimpun keterangan (data) dengan melakukan pemeriksaan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan peserta didik dan pada saat tertentu sangat diperlukan sebagai bahan pelengkap bagi pendidik dalam melakukan evaluasi hasil belajar terhadap peserta didik. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi, wawancara dan penelitian kualitatif. Bahkan kredibilitas hasil penelitian kualitatif ini akan semakin tinggi jika menggunakan studi dokumen ini dalam metode penelitian kualitatif. Sugiono (2005: 53). Studi dokumentasi adalah alat pengumpulan informasi baik melalui dokumen, foto, film, tentang apa yang telah dimiliki oleh peserta didik.

g. Sosiometri

Menurut Sudjana, N (2010: 98), Sosiometri yaitu Cara untuk mengetahui kemampuan siswa, apakah dapat menyesuaikan dirinya, terutama hubungan sosial siswa dengan teman sekelasnya. Menurut Arifin, Z (2011: 170) adalah sesuatu prosedur untuk merangkum, menyusun dan sampai batas tertentu dapat mengkualifikasi pendapat peserta didik tentang penerimaan teman sebayanya serta hubungan diantara mereka. Sosiometri adalah alat untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan peserta didik dalam lingkungan sosialnya.

h. Biografi

Biografi adalah gambaran tentang keadaan siswa selama dalam kehidupannya (Suharsimi arikunto: 26). Menurut Biografi atau riwayat hidup adalah gambaran tentang keadaan seseorang selama dalam masa kehidupannya. (Arikunto, S. 2010: 13). Menurut Arifin (2011: 164) Biografi adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati. Daftar cek dapat memungkinkan guru sebagai penilaian mencatat tiap-tiap kejadian yang betapapun kecilnya, tetapi dianggap penting.

Ada bermacam-macam aspek perbuatan yang biasanya dicantumkan dalam daftar cek, kemudian tinggal memberikan tanda centang pada tiap-tiap aspek tersebut sesuai dengan hasil penilaiannya. Biografi adalah catatan atau gambaran hidup peserta didik yang berisi tentang bi data pribadi, pengalaman-pengalaman yang didapat dan juga tentang keberhasilan yang telah dimiliki. i) Analisis Hasil Karya Terdiri dari proyek dan produk. Proyek adalah kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu, tugas tersebut berupa suatu investigasi dari suatu perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyediaan data.

Produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Meliputi

hasil karya seni yang dihasilkan oleh peserta didik. Majid (2011: 209). Analisis hasil karya adalah daftar identifikasi tentang suatu kemampuan peserta didik dalam menuangkan ide dan gagasannya berupa proyek dan produk yang memiliki nilai tinggi yang bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

BAB III

KORELASI MODEL PENDEKATAN, STRATEGI, METODE DAN TEKNIK PEMBELAJARAN

Model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran merupakan unsur yang selalu berkaitan. Tidak jarang juga banyak yang bingung membedakan antara istilah-istilah tersebut. Suprihatin (2014:145-159) memaparkan perbedaan istilah-istilah tersebut, berikut penjelasannya.

1. Model pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan tiruan atau contoh kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran secara sistematis dalam mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Menurut Mulyani (2000:70) mengungkapkan, bahwa, model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dipakai guru dalam mengorganisasikan materi pembelajaran, maupun kegiatan peserta didik dan dapat dijadikan petunjuk bagaimana guru mengajar di kelas. Penggunaan model pembelajaran tertentu akan menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan yang telah diprogramkan.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya bahwa para guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai

tujuan pendidikan. Arends (1997:7) berpendapat bahwa tidak ada model pembelajaran yang lebih baik daripada model pembelajaran yang lainnya. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya memiliki banyak pertimbangan untuk memilih suatu model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pertimbangan yang dimaksud misalnya berdasarkan materi pembelajaran, kognitif peserta didik, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan tiruan atau contoh kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran secara sistematis dalam mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Suprihatiningrum (2014:144) mengungkapkan beberapa unsur penting yang harus terdapat dalam model pembelajaran sebagai berikut:

- a) memiliki nama;
- b) merupakan landasan filosofis pelaksanaan pembelajaran;
- c) melandaskan pada teori pembelajaran;
- d) mempunyai tujuan atau maksud tertentu;
- e) memiliki pola langkah kegiatan (sintaks) yang jelas; dan
- f) mengandung komponen-komponen seperti guru, siswa, interaksi guru dan siswa, dan alat untuk menyampaikan model pembelajaran.

Menurut Rusman (2014:136), model pembelajaran juga memiliki ciri sebagai berikut.

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh adalah model pembelajaran penelitian berkelompok disusun oleh Herbert Thellen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih dalam kelompok secara demokratis.
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran (sintaks), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f) Membuka persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih.

2. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan merupakan sebuah filosofi atau landasan sudut pandang dalam melihat bagaimana proses pembelajaran dilakukan sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Pendekatan Pembelajaran sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses

pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

a. Pendekatan *Expository*

Pendekatan *Expository* menekankan pada penyampaian informasi yang disampaikan sumber belajar kepada warga belajar. Melalui pendekatan ini sumber belajar dapat menyampaikan materi sampai tuntas. Pendekatan *Expository* lebih tepat digunakan apabila jenis bahan belajar yang bersifat informatif yaitu berupa konsep-konsep dan prinsip dasar yang perlu difahami warga belajar secara pasti. Pendekatan ini juga tepat digunakan apabila jumlah warga belajar dalam kegiatan belajar itu relatif banyak. Pendekatan *expository* dalam pembelajaran cenderung berpusat pada sumber belajar, dengan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) adanya dominasi sumber belajar dalam pembelajaran,
- 2) bahan belajar terdiri dari konsep-konsep dasar atau materi yang baru bagi warga belajar,
- 3) materi lebih cenderung bersifat informasi,
- 4) terbatasnya sarana pembelajaran.

Langkah-langkah penggunaan pendekatan

Expository:

- 1) Sumber belajar menyampaikan informasi mengenai konsep, prinsip-prinsip dasar serta contoh-contoh kongkritnya. Pada langkah ini sumber belajar dapat menggunakan berbagai metode yang dianggap tepat untuk menyampaikan informasi.
- 2) Pengambilan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan baik dilakukan oleh sumber belajar atau warga belajar atau bersama antara sumber belajar dengan warga belajar

Keuntungan dari penggunaan pendekatan Expository adalah sumber belajar dapat menyampaikan bahan belajar sampai tuntas sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan, bahan belajar yang diperoleh warga belajarnya sifatnya seragam yaitu diperoleh dari satu sumber, melatih warga belajar untuk menangkap, menafsirkan materi yang disampaikan oleh sumber belajar, target materi pembelajaran yang perlu disampaikan mudah tercapai, dapat diikuti oleh warga belajar dalam jumlah relatif banyak. Disamping kebaikan ada juga kelemahannya yaitu pembelajaran terlalu berpusat kepada sumber belajar sehingga terjadi pendominasian kegiatan oleh sumber belajar yang mengakibatkan kreatifitas warga belajar terhambat.

Kelemahan lain yaitu sulit mengetahui taraf pemahaman warga belajar tentang materi yang sudah diberikan, karena dalam hal ini tidak ada kegiatan umpan balik. Untuk mengatasi kelemahan

pendekatan ini harus ada usaha dari sumber belajar tentang jenis metode yang digunakan yaitu setelah penyampaian informasi selesai harus ada tindak lanjutnya yaitu dengan menggunakan metode bervariasi yang sekiranya memberikan kesempatan kepada warga belajar untuk mengemukakan permasalahan atau gagasannya yang ada kaitannya dengan materi yang sudah diberikan.

b. Pendekatan Inquiry

Istilah Inquiry mempunyai kesamaan konsep dengan istilah lain seperti Discovery, Problem solving dan Reflektif Thinking. Semua istilah ini sama dalam penerapannya yaitu berusaha untuk memberikan kesempatan kepada warga belajar untuk dapat belajar melalui kegiatan pengajuan berbagai permasalahan secara sistematis, sehingga dalam pembelajaran lebih berpusat pada keaktifan warga belajar. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Inquiry, sumber belajar menyajikan bahan tidak sampai tuntas, tetapi memberi peluang kepada warga belajar untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan menggunakan berbagai cara pendekatan masalah. Sebagaimana dikemukakan oleh Bruner bahwa landasan yang mendasari pendekatan inquiry ini adalah hasil belajar dengan cara ini lebih mudah diingat, mudah ditransfer oleh warga belajar.

Pengetahuan dan kecakapan warga belajar yang bersangkutan dapat menumbuhkan motif intrinsik karena warga belajar merasa puas atas penemuannya sendiri. Pendekatan Inquiry ditujukan kepada cara

belajar yang menggunakan cara penelaahan atau pencarian terhadap sesuatu objek secara kritis dan analitis, sehingga dapat membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Warga belajar dituntut untuk dapat mengungkapkan sejumlah pertanyaan secara sistematis terhadap objek yang dipelajarinya sehingga ia dapat mengambil kesimpulan dari hasil informasi yang diperolehnya.

Peran sumber belajar dalam penggunaan pendekatan Inquiry ini adalah sebagai pembimbing/fasilitator yang dapat mengarahkan warga belajar dalam kegiatan pembelajarannya secara efektif dan efisien. Langkah-langkah yang dapat ditempuh dengan menggunakan pendekatan Inquiry yaitu sebagaimana dikemukakan oleh A.Trabani:

- 1) Stimulation: Sumber belajar mulai dengan bertanya mengajukan persoalan atau memberi kesempatan kepada warga belajar untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
- 2) Problem Statement: Warga belajar diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Permasalahan yang dipilih selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.
- 3) Data Collection: Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis itu, warga belajar diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objeknya, mewawancarai nara sumber, uji coba sendiri dan sebagainya.
- 4) Data Processing: Semua informasi itu diolah, dilacak, diklasifikasikan, ditabulasikan kalau

mungkin dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

- 5) Verification: Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada tersebut, pertanyaan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek terbukti atau tidak.
- 6) Generalization: Berdasarkan hasil verifikasi maka warga belajar menarik generalisasi atau kesimpulan tertentu.

Adapun langkah secara keseluruhan mulai dari perencanaan sampai evaluasi tentang penggunaan pendekatan Inquiry adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pemberian dorongan: Kegiatan ini ditujukan untuk menarik perhatian warga belajar dan mengungkapkan hubungan bahan belajar yang akan dipelajari dengan bahan belajar yang sudah dikuasai atau dalam keseluruhan bahan belajar secara utuh.
- 2) Kegiatan penyampaian rencana program pembelajaran. Kegiatan ini ditujukan untuk mengungkapkan rencana program pembelajaran, termasuk prosedur pembelajaran yang harus diikuti oleh warga belajar.
- 3) Proses inquiry. Pelaksanaan pembelajaran dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :
 - a) Pengajuan permasalahan;
 - b) Pengajuan pertanyaan penelitian atau hipotesis;
 - c) Pengumpulan data;
 - d) Penarikan kesimpulan
 - e) Penarikan generalisasi.

- 4) Umpan balik. Kegiatan ini ditujukan untuk melihat respon warga belajar terhadap keseluruhan bahan belajar yang telah dipelajari
- 5) Penilaian. Kegiatan penilaian dilakukan oleh sumber belajar baik secara lisan maupun tertulis dan atau penampilan.

Dalam penggunaan pendekatan Inquiry, Sumber belajar perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Warga belajar sudah memiliki pengetahuan konsep dasar yang berhubungan dengan bahan belajar yang dipelajari.
- 2) Warga belajar memiliki sikap dan nilai tentang keraguan terhadap informasi yang diterima, keingintahuan, respek terhadap penggunaan fikiran, respek terhadap data, objektif, keingintahuan dalam pengambilan keputusan, dan toleran dalam ketidaksamaan.
- 3) Memahami prosedur pelaksanaan penggunaan strategi pembelajaran Inquiry.

Apabila pendekatan Inquiry digunakan dalam kegiatan pembelajaran maka banyak kelebihan yang diperoleh, diantaranya yaitu:

- 1) Menumbuhkan situasi keakraban diantara warga belajar, karena diberi kesempatan untuk saling berkomunikasi dalam memecahkan suatu permasalahan.
- 2) Membiasakan berfikir sistimatis dan analitis dalam mengajukan hipotesis dan pemecahan masalah.

- 3) Membiasakan berfikir objektif dan empirik yang didasarkan atas pengalaman atau data yang diperoleh.
- 4) Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran.
- 5) Dapat menambah wawasan bagi warga belajar dan sumber belajar karena terjadi saling tukar pengalaman.

Disamping kelebihan dari pendekatan ini juga tidak lepas dari kelemahan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran yaitu apabila tidak ada kesiapan dan kemampuan dari warga belajar untuk memecahkan permasalahan maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai, juga kemungkinan akan terjadi pendorinasian oleh beberapa orang warga belajar yang sudah biasa dalam hal mengemukakan pendapat. Untuk mengurangi permasalahan yang mungkin muncul, sumber belajar dituntut memiliki kemampuan dalam hal membimbing dan mengarahkan warga belajar supaya mereka dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan potensi yang sudah dimilikinya.

3. Strategi pembelajaran

Strategi Pembelajaran adalah rancangan prosedural yang memuat tindakan yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

- a) Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (out put) dan sasaran (target) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.

- b) Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (basic way) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
- c) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (steps) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
- d) Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (criteria) dan patokan ukuran (standard) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (achievement) usaha.

Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

- a) Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
- b) Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
- c) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
- d) Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Sementara itu, Kemp (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan

yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu:

- a) exposition-discovery learning
- b) group-individual learning (Rowntree dalam Wina Senjaya, 2008).

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif.

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan "a plan of operation achieving something" sedangkan metode adalah "a way in achieving something" (Wina Senjaya (2008).

4. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran merupakan cara kerja sistematis menunjukkan sifat operasional. Metode pada prinsipnya sama yaitu merupakan suatu cara dalam rangka pencapaian tujuan, dalam hal ini dapat menyangkut dalam kehidupan ekonomi, sosial, politik, maupun keagamaan. Unsur-unsur metode dapat mencakup prosedur, sistematik, logis, terencana dan aktivitas untuk mencapai tujuan. Adapun metode dalam pembahasan ini yaitu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat lepas dari interaksi antara sumber belajar dengan warga belajar, sehingga untuk melaksanakan interaksi tersebut diperlukan berbagai cara dalam pelaksanaannya.

Interaksi dalam pembelajaran tersebut dapat diciptakan interaksi satu arah, dua arah atau banyak arah. Untuk masing-masing jenis interaksi tersebut maka jelas diperlukan berbagai metode yang tepat sehingga tujuan akhir dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, sebab sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tugas cakupan yang luas yaitu disamping sebagai penyampai informasi juga mempunyai tugas untuk mengelola kegiatan pembelajaran sehingga warga belajar dapat belajar untuk mencapai tujuan belajar secara tepat.

Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka kedudukan metode dalam pembelajaran mempunyai ruang lingkup sebagai cara dalam:

- a) Pemberian dorongan, yaitu cara yang digunakan sumber belajar dalam rangka memberikan dorongan kepada warga belajar untuk terus mau belajar.

- b) Pengungkap tumbuhnya minat belajar, yaitu cara dalam menumbuhkan rangsangan untuk tumbuhnya minat belajar warga belajar yang didasarkan pada kebutuhannya.
- c) Penyampaian bahan belajar, yaitu cara yang digunakan sumber belajar dalam menyampaikan bahan dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Pencipta iklim belajar yang kondusif, yaitu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi warga belajar untuk belajar.
- e) Tenaga untuk melahirkan kreativitas, yaitu cara untuk menumbuhkan kreativitas warga belajar sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- f) Pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, yaitu cara untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.
- g) Pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar, cara untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya:

- a) ceramah;
- b) demonstrasi;
- c) diskusi;
- d) simulasi;
- e) laboratorium;
- f) pengalaman lapangan;
- g) brainstorming;
- h) debat,
- i) simposium, dan sebagainya.

BAB III

JENIS-JENIS MODEL PEMBELAJARAN

A. Model Pembelajaran Kooperatif

2 Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Bern dan Erickson (2001:5) berpendapat bahwa "*Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar."

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit dipecahkan apabila mereka saling bekerja sama dan berdiskusi dengan temannya. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*).

Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok. Namun belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif di antara anggota kelompok,

sehingga pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

2 Dengan demikian model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran, karena para siswa menjadi saling bekerja sama dalam mengkonstruksi konsep, mengerjakan tugas atau untuk mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya.

Dalam pembelajaran kooperatif sangat tidak disarankan ketika siswa duduk bersama dalam kelompok namun mempersilakan salah seorang di antaranya untuk menyelesaikan pekerjaan seluruh kelompok, karena dalam *cooperative learning* setiap permasalahan harus dipecahkan dan dikerjakan bersama tim.

Menurut pendapat Roger dan David Johnson, terdapat lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Saling Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)
Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Kerja sama ini dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Siswa benar benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya.
2. Tanggung Jawab Perseorangan (*Personal Responsibility*)
Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya.

3. Interaksi Tatap Muka (*Face to face Promotion Interaction*)
Yaitu memberi kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain. Kegiatan interaksi ini akan memberi siswa bentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Karena hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya dari pada hasil pemikiran satu kepala saja.
4. Komunikasi & interaksi Antar Anggota (*Interpersonal Skill*)
Yaitu memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota dan mengisi kekurangan masing-masing.
5. Evaluasi Proses Kelompok (*Group Processing*)
Yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Isjoni (2007: 27-28) menyatakan bahwa pada dasarnya *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim, et al. (2000), yaitu:

1. Hasil Belajar Akademik;

Dalam *cooperative learning* meskipun mencangkup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu;

Tujuan lain cooperative learning adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan ketrampilan social;

Tujuan penting ketiga cooperative learning adalah mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan-ketrampilan sosial penting dimiliki siswa.

Menurut Surapranata (2010: 32) pada awalnya pengembangannya, pembelajaran kooperatif dimaksudkan untuk mengembangkan nilai-nilai demokrasi, aktivitas peserta didik, perilaku kooperatif dan menghargai pluralism. Akan tetapi sebenarnya aspek akademis juga masuk di dalamnya walaupun tidak tersirat. Arends (1989) menyatakan setidaknya terdapat tiga tujuan yang dapat dicapai dari pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Peningkatan kinerja prestasi akademik; Membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit. Dengan strategi kooperatif diharapkan terjadi interaksi antar peserta didik untuk saling memberi pengetahuannya dalam memecahkan suatu masalah yang disajikan guru sehingga semua peserta didik akan lebih mudah memahami berbagai konsep.

2. Penerimaan terhadap keragaman (suku, sosial, budaya, kemampuan). Membuat suasana penerimaan terhadap sesama peserta didik yang berbeda latar belakang misalnya suku, sosial, budaya, dan kemampuan. Hal ini memberikan kesempatan yang sama kepada semua peserta didik terlepas dari latar belakang serta menciptakan kondisi untuk bekerjasama dan saling ketergantungan positif satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
3. Keterampilan bekerjasama atau kolaborasi dalam penyelesaian masalah. Mengajarkan keterampilan bekerjasama atau kolaborasi dalam memecahkan permasalahan. Keterampilan ini sangat penting bagi peserta didik sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat. Selain itu, peserta didik belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

Pembelajaran Kooperatif memiliki beberapa tipe, yaitu:

1. Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Jigsaw menurut Slavin (2010: 237) yaitu dapat digunakan apabila materi yang dipelajari adalah yang berbentuk materi tertulis. Materi ini paling sesuai untuk subyek-subyek seperti pelajaran Ilmu Sosial, literatur yang tujuan pembelajaran lebih kepada penguasaan konsep dari pada penguasaan kemampuan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw para siswa bekerja dalam tim yang heterogen, para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit dan diberikan "lembar ahli" yang dibagi atas topik-topik yang berbeda, yang harus

menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca.

Setelah semua siswa selesai membaca, siswa-siswa yang dari tim yang berbeda yang memiliki fokus topik yang sama bertemu dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan topik mereka. Setelah itu para ahli kembali ke timnya secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka.

Menurut Slavin (2010: 241) langkah-langkah pembelajaran jigsaw antara lain:

- a) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang). Yang disebut dengan kelompok asal.
- b) Dalam satu kelompok tersebut masing-masing siswa memperoleh materi yang berbeda.
- c) Dari beberapa kelompok, para siswa dengan keahlian yang sama atau materi yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.
- d) Setelah selesai berdiskusi para ahli kembali ke dalam kelompok asal.
- e) Para ahli menerangkan hasil diskusi kepada kelompok asal.
- f) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjuk salah satu anggota sebagai perwakilan kelompok.
- g) Para siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.

2. Model Kooperatif Tipe SIRC

Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) atau kooperatif terpadu membaca dan menulis yaitu suatu model pembelajaran menyeluruh dengan cara membaca dan menulis yang melibatkan kerja sama murid dalam suatu kelompok dimana kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan masing-masing individu dalam kelompok tersebut (Slavin, 2010: 5).

Proses pembelajaran dalam suatu penyampaian materi pelajaran sangat mendukung prestasi belajar siswa. Dalam suatu proses pembelajaran, guru menggunakan metode untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Salah satu alternatif metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC).

Ada beberapa alasan yang menyebabkan penggunaan pembelajaran kooperatif sangat penting dalam praktik pendidikan, yaitu meningkatkan pencapaian hasil belajar para siswa, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah akademik. Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada sekolah dasar pada tingkat yang lebih dan juga pada sekolah menengah.

Langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang menggunakan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) adalah:

- a) Guru membentuk kelompok yang anggotanya empat atau lima orang secara heterogen (berbede jenis kelamin, latar belakang, status sosial, kemampuan akademik dan lain-lain).
- b) Guru memberikan wacana sesuai dengan topik atau materi yang akan diajarkan.
- c) Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberikan tanggapan terhadap wacana dan ditulis pada lembar kertas.
- d) Perhatian siswa terhadap pelajaran guru, aktifitas siswa terhadap situasi kelompok, membantu teman yang kesulitan, kemampuan siswa bertanya materi yang belum jelas, kemampuan siswa mengemukakan pendapat, siswa mampu memberi sanggahan dan tanggapan, keberanian siswa mempresentasikan hasil diskusinya, membuat kesimpulan sendiri, kemampuan siswa dalam mengerjakan soal.
- e) Guru membuat kesimpulan bersama.
- f) Pada akhir pembelajaran, guru memberikan kuis atau soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan. Dalam Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) guru menggunakan bahan yang berisi latihan soal. Para guru ditugaskan untuk berpasangan dalam tim mereka untuk belajar dalam serangkaian kegiatan yang bersifat kognitif, termasuk membacakan cerita satu sama lain (Slavin, 2010: 16- 17).

Dalam kebanyakan kegiatan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC), para siswa mengikuti serangkaian pengajaran guru, praktek tim, dan kuis. Para murid tidak mengerjakan kuis sampai teman satu sama timnya menyatakan bahwa mereka merasa siap. Penghargaan untuk tim akan diberikan kepada tim berdasarkan kinerja rata-rata dari semua anggota tim. Tujuan utama dari Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) adalah menggunakan timtim dari kooperatif untuk membantu para siswa mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas. Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) terdiri dari tiga unsur penting yakni kegiatan dasar, pelajaran memahami bacaan, dan seni berbahasa. Dalam semua kegiatan ini para siswa bekerja dalam tim-tim heterogen.

Unsur-unsur dari Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) adalah sebagai berikut:

- a) Kelompok membaca Jika menggunakan kelompok membaca, para siswa di bagi dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari dua atau tiga orang berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka yang telah ditentukan oleh guru mereka.
- b) Tim Para siswa di bagi dalam tiga pasangan dalam kelompok membaca mereka, dan selanjutnya pasangan-pasangan tersebut dibagi

kedalam tim yang terdiri dari pasangan dari dua kelompok membaca.

- c) Kegiatan yang berhubungan dengan cerita
Siswa menggunakan bahan bacaan didiskusikan dalam kelompok membaca yang diarahkan guru yang memakan waktu kurang lebih 15 menit tiap harinya. Dalam kelompok ini guru menentukan tujuan dari membaca, mendiskusikan bahan bacaan setelah siswa selesai membacanya.

Setiap model pembelajaran mempunyai keuntungan dan kerugian. Pada model pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC), kelebihan dan kelemahannya adalah:

- a) Kelebihan
- 1) Setiap siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran
 - 2) Melatih siswa untuk berani memberikan tanggapan, mengemukakan pendapat atau sanggahan secara lisan dan tertulis
 - 3) Mempermudah siswa memahami materi pelajaran
 - 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis suatu peristiwa
- b) Kelemahan
- 1) Membutuhkan banyak waktu
 - 2) Guru sulit mengatur materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai alokasi waktu yang ditetapkan.

3. Model Kooperatif Tipe NHT

Numbered Head Together (NHT) atau penomoran berfikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Numbered Head Together (NHT) dikembangkan oleh Spenser Kagen (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut (Trianto. 2009: 82).

Sedangkan menurut A'la (2010:100) Numbered Head Together (NHT) adalah suatu metode belajar berkelompok dan setiap siswa diberi nomor kemudian guru memanggil nomor dari siswa secara acak. Numbered Head Together (NHT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. NHT ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. NHT ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lie, A. 2002: 59).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif struktural khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran.

Menurut Suyatno (2009: 53) tipe NHT (Numbered Head Together) adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan langkah sebagai berikut:

- a. Mengarahkan
- b. Membuat kelompok heterogen dan tiap siswa, memiliki nomer tertentu.
- c. Memberikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidaksama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama
- d. Mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas.
- e. Mengadakan kuis individual dan membuat skor perkembangan tiap siswa.
- f. Mengumumkan hasil kuis dan memberikan reward.

Menurut Trianto (2009: 82) sebagai pengganti pertanyaan langsung kepada seluruh kelas, guru menggunakan 4 langkah struktur Number Heads Together yaitu:

- a. Langkah -1: Penomoran; Guru membagi siswa ke dalam kelompok beranggotakan 3 sampai 5 orang secara heterogen dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5.
- b. Langkah -2: Pengajuan pertanyaan; Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi dan spesifik dalam bentuk kalimat tanya.

- c. Langkah -3: Berpikir Bersama Siswa menyatakan pendapat terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tersebut.
- d. Langkah -4: Pemberian Jawaban; Guru menyebut nomor tertentu kemudian siswa yang nomornya dipanggil mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

Menurut a'la (2010: 100) pembelajaran kooperatif tipe NHT mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

- a) Kelebihan
 - 1) Setiap siswa dalam belajar menjadi siap semua.
 - 2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
 - 3) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.
- b) Kelemahan
 - 1) Kemungkinan nomor yang sudah dipanggil, dipanggil lagi oleh guru.
 - 2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

Dari kelebihan dan kelemahan di atas dapat disimpulkan bahwa NHT tidak cocok untuk jumlah siswa yang banyak karena membutuhkan waktu yang lama, namun proses pembelajaran siswa tidak hanya sekedar paham dengan konsep yang diberikan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Siswa juga belajar untuk mengemukakan pendapat dan menghargai teman.

4. Model Kooperatif Tipe Make a Match

Menurut Suprijono (2011: 94) Merupakan tipe yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe make a match ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dan teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. (Lie, 2010: 55). Sedangkan kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe make a match ini yaitu tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. (Sandjana, 2011: 95).

Menurut Rusman (2011: 223) langkah-langkah pembelajaran pada *pembelajaran make a match* sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.

- c) Setiap peserta didik memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (jawaban soal).
- e) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point.
- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g) Kesimpulan.

5. Model Kooperatif Tipe STAD

Menurut Slavin (2010: 143) pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) merupakan salah satu dari tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, sehingga tipe ini dapat digunakan oleh guru-guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku.

Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi tersebut. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman

satu timnya untuk mempelajari materinya. Mereka harus mendukung teman satu timnya untuk melakukan hal yang terbaik, menunjukkan norma bahwa belajar itu penting, berharga, dan menyenangkan. Meskipun para siswa belajar bersama, akan tetapi mereka tidak boleh saling bantu dalam mengerjakan soal kuis.

Tanggung jawab individu seperti ini memotivasi siswa untuk memberi penjelasan dengan baik satu sama lain, karena satu-satunya cara bagi tim untuk berhasil adalah dengan membantu semua anggota tim menguasai informasi atau kemampuan yang diajarkan. karena skor tim didasarkan pada kemajuan yang dibuat anggotanya dibandingkan hasil yang dicapai sebelumnya, semua siswa punya kesempatan untuk menjadi “bintang” tim dalam minggu tersebut, baik dengan memperoleh skor yang lebih tinggi dari rekor mereka sebelumnya maupun dengan membuat jawaban kuis yang sempurna, yang selalu akan memberikan skor maksimum tanpa menghiraukan rata-rata skor terakhir siswa.

Suatu model pembelajaran mempunyai keunggulan dan kekurangan. Demikian pula dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pembelajaran kooperatif tipe STAD mempunyai beberapa keunggulan menurut (Isjoni, 2010: 51) keunggulan tersebut yaitu:

- a) Menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal dalam kegiatan kelompok.

- b) Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya berdasarkan skor perkembangan individu.

Selain keunggulan tersebut pembelajaran kooperatif tipe STAD juga memiliki kekurangan yaitu menurut (Trianto, 2009: 70) adalah harus adanya pengaturan tempat duduk yang baik dalam kelompok, hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif apabila tidak ada pengaturan tempat duduk dapat menimbulkan kekacauan yang menyebabkan gagalnya pembelajaran pada kelas.

Menurut Slavin (2010: 143) belajar kooperatif tipe STAD melalui 5 tahap yang meliputi:

- a) Presentasi kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar fokus pada unit STAD. Dengan cara ini siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar member perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis.

b) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili bagian dari seluruh kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah itu guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan. Pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c) Kuis

Setelah guru mempresentasikan materi dan praktek tim atau kerja kelompok para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga, setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

d) Skor Kemajuan Individual

Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada setiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. tiap

siswa diberikan skor “awal”, yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama.

Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

e) **Rekognisi Tim**

Menurut Slavin (2010: 159) Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai criteria tertentu. Skor tim siswa bisa juga digunakan untuk menentukan duapuluh persen dari peringkat mereka. Untuk memberikan skor perkembangan individu dihitung.

6. Model Kooperatif Tipe TGT

Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya sebelumnya setara seperti mereka. Jadi inti dari TGT adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka.

Menurut Slavin (2009 : 166-167), di dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa komponen utama, yaitu:

a) Presentasi

Presentasi di kelas Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT.

Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan game dengan baik. Tim adalah fitur paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e) Rekognisi Tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Menurut Slavin (2009:169) sebelum memulai TGT ada beberapa persiapan yang harus diperhatikan antara lain:

- a) Materi yang akan diajarkan Materi yang diajarkan dapat diadaptasi dari buku teks atau juga dengan materi yang dibuat oleh guru. Dan mempersiapkan sebuah lembar kegiatan, sebuah lembar jawaban, sebuah kuis untuk setiap unit dan menyiapkan kartu-kartu bernomor.
- b) Menempatkan siswa ke dalam tim Di dalam kelas terdiri separuh laki-laki, separuh perempuan, tiga perempat kulit putih dan seperempat minoritas boleh saja membentuk Tim yang terdiri dari empat orang yang terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan, dan tiga siswa kulit putih serta satu siswa minoritas. Tim tersebut juga harus terdiri seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah dan dua lainnya yang berprestasi sedang.
- c) Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen Membuat kopian lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. Penentuan nomor meja hanya diketahui sendiri, ketika mengumumkan penempatan meja kepada anak-anak dilakukan secara acak, supaya para siswa tidak akan tahu bagaimana cara penyusunan penempatan meja tersebut.

Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT yaitu: Pelajaran dimulai dengan memberikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan semua siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, kemudian mengikuti permainan (game akademik) untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang memperoleh nilai tinggi akan mendapatkan rekognisi (penghargaan).

Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja turnamen bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen dapat diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan permainan. Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu di mulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada

pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan berganda. Berikut adalah tata aturan permainan TGT;

B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media, dimana peserta didik melakukan sebuah eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan beragam bentuk hasil belajar. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Dalam model pembelajaran proyek atau biasa disebut *Project based learning* peserta didik secara konstruktif melakukan sebuah pendalaman materi atau pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang nyata dan relevan.

Grant (2002) mendefinisikan project based learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Keunggulan penerapan model project based learning yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu dihargai.

2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata.
9. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran (Kurniasih dalam Nurfitriyani, 2016).

Model pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan ketika pendidik ingin mengkondisikan pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghasilkan sebuah karya berdasarkan permasalahan nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidik juga dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek ketika ingin mengembangkan kemampuan berfikir kreatif para peserta didik dalam merancang sebuah proyek sehingga dapat dimanfaatkan

untuk mengatasi suatu permasalahan secara sistematis. Sehingga model pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam mengimplementasikan pembelajaran yang saintifik.

Syarat pelaksanaan pembelajaran *Project based learning* dapat dilakukan apabila yang pertama, pendidik terampil mengidentifikasi kompetensi dasar yang menekankan pada aspek keterampilan atau pengetahuan pada tingkat penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi, syarat yang kedua, pendidik mampu memilih materi atau topik-topik yang akan dijadikan tema proyek sehingga menjadi menarik, ketiga, pendidik harus terampil menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan proyek. Keempat, pendidik harus melihat kesesuaian waktu proyek dengan kalender akademik sehingga kegiatan proyek memungkinkan akan dilakukan.

Dari yang sudah diuraikan mengenai *Project Based Learning* dimana model pembelajaran ini lebih menekankan pada keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan nyata atau sehari-hari sehingga karakteristik materi yang sesuai dengan penerapan model *Project Based Learning* ini adalah :

1. Memiliki kompetensi dasar yang lebih menekankan pada aspek keterampilan atau pengetahuan pada tingkat penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Memiliki keterkaitan dengan permasalahan nyata
3. Dapat menghasilkan produk

Tahapan Umum Alur Pembelajaran Model *Project Based Learning*

Menurut Rais dalam Lestari (2015) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*) Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan *driving question* yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
2. Merencanakan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan meng-integrasikan berbagai subjek yang mendukung, serta menginformasikan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek.
3. Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*). Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Biarkan peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi pendidik juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas peserta didik melenceng dari tujuan proyek. Proyek yang dilakukan oleh peserta didik adalah proyek yang

membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, sehingga pendidik meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok di luar jam sekolah. Ketika pembelajaran dilakukan saat jam sekolah, peserta didik tinggal mempresentasikan hasil proyeknya di kelas.

4. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Pendidik bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain, pendidik berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Pendidik mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok. Setiap peserta didik dapat memilih perannya masing masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.
5. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.
6. Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah

dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

C. Model Pembelajaran berbasis masalah

Menurut Komalasari (2013:58-59) pembelajaran berbasis masalah adalah: Model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran.

Wardani (2007:27) mengatakan, “Model pembelajaran berbasis masalah dapat menyajikan masalah autentik dan bermakna sehingga siswa dapat melakukan penyelidikan dan menemukan sendiri”. Dan model pembelajaran berbasis masalah menurut Suradijono (dalam Pitriani, 2014:32) adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan data dan mengintegrasikan pengetahuan baru”.

Adapun pendapat Bern dan Erickson (dalam Komalasari, 2001:5) pembelajaran berbasis masalah adalah: Model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan. Adapun pendapat Riyanto (2010:285) mengatakan, “Pembelajaran berbasis masalah

adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah". Menurut Arends (dalam Trianto, 2007:68) pembelajaran berbasis masalah adalah: Suatu model pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Beberapa definisi menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu strategi pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan masalah sebagai langkah untuk mengumpulkan pengetahuan, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis dan belajar secara individu maupun kelompok kecil sampai menemukan solusi dari masalah tersebut. Peran pengajar pada model pembelajaran masalah yaitu sebagai fasilitator dan membuktikan asumsi juga mendengarkan perspektif yang ada pada peserta didik sehingga yang berperan aktif di dalam kelas pada saat pembelajaran adalah siswa.

Menurut Arends (dalam Hariyanto dan Warsono, 2012:410) ciri yang paling utama dari model pembelajaran berbasis masalah yaitu:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah
 - a. Autentik, yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata siswa;
 - b. Jelas, yaitu masalah dirumuskan dengan jelas, tidak menimbulkan masalah baru;
 - c. Mudah dipahami, yaitu masalah yang diberikan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa;

- d. Luas dan sesuai tujuan pembelajaran;
 - e. Bermanfaat, yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi siswa;
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu
Walaupun pembelajaran berbasis masalah ditujukan pada suatu ilmu bidang tertentu tetapi dalam pemecahan masalah-masalah aktual, peserta didik dapat menyelidiki dari berbagai ilmu.
 3. Penyelidikan autentik (nyata)
Dalam penyelidikan siswa menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen, membuat kesimpulan dan menggambarkan hasil akhir.
 4. Menghasilkan produk dan memamerkannya
Siswa bertugas menyusun hasil belajarnya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya;
 5. Kolaboratif
Tugas-tugas belajar berupa masalah diselesaikan bersama-sama antar siswa.

Berdasarkan pendapat Arends mengenai karakteristik model pembelajaran berbasis masalah penulis dapat menarik kesimpulan model pembelajaran berbasis masalah pada kegiatan proses pembelajaran dimulai dengan memberikan masalah yang jelas pada siswa yang berakar pada kehidupan dunia nyata, kemudian siswa harus mengumpulkan data, mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen dan menarik kesimpulan secara berkelompok, sehingga siswa

sangat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru sebagai fasilitator juga memperhatikan keterampilan bertanya siswa.

Arends (dalam Hariyanto dan Warsono, 2012, h. 401) mengemukakan sintaks pembelajaran berbasis masalah yaitu:

- a. Orientasi siswa pada masalah Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan dan alat) apa yang diperlukan bagi penyelesaian masalah serta memberikan motivasi kepada siswa agar menaruh perhatian terhadap aktivitas penyelesaian masalah.
- b. Mengorganisasi siswa. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan pembelajaran agar relevan dengan penyelesaian masalah.
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok Guru mendorong siswa untuk mencari informasi yang sesuai, melakukan eksperimen, dan mencari penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil. Guru membantu siswa dalam perencanaan dan perwujudan hasil yang sesuai dengan tugas yang diberikan;
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikannya serta proses-proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Kesimpulan yang diambil dari pendapat Arends mengenai langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah menurut penulis yaitu pada langkah awal pembelajaran siswa harus mampu merumuskan masalah yang akan dipecahkan dan dipelajari, dan guru bertugas untuk

membimbing siswa, selanjutnya siswa harus mampu menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang, setelah itu siswa menentukan sebab akibat yang akan dipecahkan atau diselesaikan, untuk memecahkan masalah yang ada siswa harus mengumpulkan informasi atau data dari berbagai sumber yang relevan, kemudian siswa berhipotesis untuk menghasilkan data yang dibutuhkan dan menarik kesimpulan.

Menurut Smith (dalam Amir, 2013:27), manfaat pembelajaran berbasis masalah adalah:

- a. Menjadi lebih ingat dan meningkat pemahamannya atas materi ajar. Kedua hal ini ada kaitannya, kalau pengetahuan itu didapatkan lebih dekat dengan konteks praktiknya, maka kita akan lebih ingat. Pemahaman juga demikian, dengan konteks yang dekat dan sekaligus melakukan banyak mengajukan pertanyaan menyelidiki bukan sekedar hafal saja maka pembelajaran akan lebih memahami materi.
- b. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan. Dengan kemampuan pendidik membangun masalah yang sarat dengan konteks praktik, pembelajaran bisa merasakan lebih baik konteks operasinya di lapangan.
- c. Mendorong untuk berfikir Dengan proses yang mendorong pembelajaran untuk mempertanyakan, kritis, reflektif maka mafaat ini berpeluang terjadi. Pembelajaran dianjurkan untuk tidak terburu-buru menyimpulkan, mencoba menemukan landasan argumennya dan fakta-fakta yang mendukung alasan. Nalar pembelajaran dilatih dan kemampuan berfikir ditingkatkan. Tidak sekedar tahu, tapi juga dipikirkan.

- d. Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial Pembelajaran diharapkan memahami perannya dalam kelompok, menerima pandangan orang lain, bisa memberikan pengertian bahkan untuk orang-orang yang barangkali tidak mereka senangi. Keterampilan yang sering disebut bagian dari soft skills ini, seperti juga hubungan interpersonal dapat mereka kembangkan. Dalam hal tertentu, pengalaman kepemimpinan juga dapat dirasakan. Mereka mempertimbangkan strategi memutuskan dan persuasif dengan orang lain.
- e. Membangun kecakapan belajar Pembelajaran perlu dibiasakan untuk mampu belajar terus menerus. Ilmu keterampilan yang mereka butuhkan nanti akan terus berkembang, apapun bidang pekerjaannya. Jadi mereka harus mengembangkan bagaimana kemampuan untuk belajar.
- f. Memotivasi pembelajaran Motivasi belajar pembelajaran, terlepas dari apapun metode yang kita gunakan, selalu menjadi tantangan. Dengan model pembelajaran berbasis masalah, kita punya peluang untuk membangkitkan minat dari dalam diri, karena kita menciptakan masalah dengan konteks pekerjaan.

Berdasarkan pendapat Smith mengenai manfaat pembelajaran berbasis masalah penulis menyimpulkan model pembelajaran berbasis masalah ini memiliki berbagai macam manfaat sehingga menimbulkan efek positif bagi siswa, dan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah ini berharap dapat meningkatkan motivasi, percaya diri dan yang terpenting adalah hasil belajar siswa atau hasil belajar siswa sehingga nilai yang dihasilkan siswa bisa melebihi dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan.

Menurut Hariyanto dan Warsono (2012:52), kelebihan dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- a. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, yang ada dalam kehidupan sehari-hari;
- b. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya;
- c. Semakin mengakrabkan guru dengan siswa;
- d. Karena ada kemungkinan suatu masalah harus diselesaikan siswa melalui eksperimen hal ini juga akan membiasakan siswa dalam menerapkan metode eksperimen.

Menurut Hariyanto dan Warsono (2012:152), kekurangan dari model pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- a. Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah;
- b. Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang;
- c. Aktivitas siswa yang dilaksanakan diluar sekolah sulit dipantau guru.

D. Model Pembelajaran Penemuan

Model Pembelajaran penemuan atau *Discovery Learning* menurut Jerome Brunner dalam (Romberg & Kaput, 1999) merupakan suatu proses aktif dimana siswa membangun (meng-konstruk) sebuah pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya.

Dalam pandangan konstruktivisme, 'Belajar' bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada diluar dirinya, namun belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam form yang baru. Proses pembangunan ini bisa melalui Asimilasi atau Akomodasi (Mc Mahon, 1996).

Model ³*Discovery Learning* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Sebagai model pembelajaran, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *Problem Solving*.

Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini. Pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaan inkuiri dan *problem solving* dengan *Discovery Learning* ialah pada *discovery learning* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat pendidik harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat

Bruner, bahwa: *"Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self"* (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103).

Hal ini menjadikan dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 1996:41). Metode *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43).

Discovery terjadi apabila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219). Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *Problem Solving*.

Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* adalah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh pendidik. Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan

keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan *Problem Solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final namun sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

E. Model Pembelajaran Daring

Ada beberapa dasar hukum pelaksanaan Pembelajaran secara daring di masa pandemi, antara lain sebagai berikut:

1. Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 agar seluruh kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun kampus perguruan tinggi menggunakan metoda daring (dalam jaringan) alias online sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran Coronavirus disease (Covid-19).
2. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 01/KB/2020/ Nomor 516 tahun 2020 Nomor HK.03.01/ Menkes/363/2020 Nomor 440-882 Tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid -19).
3. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 03/KB/2020 Nomor 612 Tahun 2020

Nomor HK.01.08/Menkes/502/2020 Nomor 119/4536 /SJ Tentang Perubahan atas Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020., Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid19).

4. Surat Edaran Menteri Agama RI Nomor: B-1673.1/DJ.1/08/2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 Bagi Satuan Pendidikan Madrasah, Pesantren, Pendidikan Keagamaan Islam, dan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19).

Atas dasar pertama diterbitkannya surat edaran no 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mulai 16 Maret 2020 yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan yang diharuskan menjaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing, maka setiap lembaga pendidikan memiliki tuntutan untuk membentuk proses pembelajaran pasca Pandemi Covid 19 supaya proses pembelajaran tidak terhenti.

Salah satunya adalah dengan kegiatan belajar di rumah yang mengganti kegiatan yang sama seperti belajar di ruang kelas sekolah, disini guru perlu memberikan motivasi kepada anak didiknya supaya termotivasi dan tetap bersemangat menjalankan pembelajaran daring di rumah karena

pembelajaran daring memang sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka seperti biasanya.

Pelajaran daring dilaksanakan tanpa adanya paksaan terhadap peserta didik karena tujuan dari pembelajaran harus sesuai dengan kesepakatan bersama karena pelaksanaan pembelajaran di rumah lebih aman bagi peserta didik selama pandemi.

Pada pembelajaran daring memang dianggap sedikit sulit, karena mengurangi interaksi antara pendidik dengan peserta didik secara langsung, sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak mampu mengikuti proses pembelajaran.

Namun pembelajaran daring disini memang lebih efektif dilaksanakan dengan adanya perkembangan *smartphone* dan beberapa aplikasi yang mendukung adanya pembelajaran daring, salah satunya menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi tersebut maka pembelajaran daring masih tetap dapat dilaksanakan serta lebih membantu interaksi antara pendidik dengan peserta didik, sehingga memudahkan dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran masih tetap dapat dilaksanakan dengan cukup efektif.

Selain adanya aplikasi *Zoom* masih ada banyak aplikasi yang membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti *google classroom* yang fungsinya juga untuk membantu dalam menyampaikan rangkuman materi, dan juga membantu dalam pengumpulan tugas supaya lebih terpadu.

BAB IV

APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD SECARA DARING

A. Proses Pembelajaran Sociolinguistik dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achivement And Divisions) melalui Menu Breakoutroom Aplikasi Zoom

Proses pembelajaran sociolinguistik dengan model STAD secara online menggunakan aplikasi *Breakoutroom zoom* terjadi selama dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Adapun proses pembelajaran pada setiap siklusnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Langkah-langkah pembelajaran Sociolinguistik Menggunakan Model STAD dengan Aplikasi *Breakoutroom Zoom*

No	SIKLUS	Langkah-Langkah Proses Pembelajaran
1	SIKLUS I	Tahap Perencanaan 1) Menyusun dan membuat RPS (Rencana Pembelajaran Semester), 2) Merancang skenario pembelajaran dengan sebaik-baiknya, 3) Menyusun dan membuat lembar observasi, angket, dan lembar evaluasi.
		Tahap Pelaksanaan (Tindakan dan Pengamatan) 1) Penyampaian tujuan dan motivasi Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada mahasiswa 2) Pembagian Kelompok

		<p>Setelah memberikan materi, dosen membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok.</p> <p>3) Presentasi atau penyajian materi dari dosen Dosen menjelaskan materi tentang Bahasa dan Komunikasi dalam kajian Sociolinguistik dan menjelaskan aturan diskusi yang akan dilaksanakan selanjutnya. Pada tahap ini, dosen juga membagikan topik diskusi kelompok.</p> <p>4) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim) Mahasiswa mulai berkumpul pada room kecil dengan kelompoknya masing-masing menggunakan aplikasi <i>breakoutroom zoom</i> yang sudah dibagikan oleh dosen. Masing-masing kelompok diskusi sesuai dengan topik yang diberikan oleh dosen pada proses sebelumnya. Pada tahap ini dosen memantau proses diskusi dengan mengunjungi masing-masing room kecil untuk setiap kelompok.</p> <p>5) Kuis (evaluasi) Setelah melakukan diskusi, mahasiswa meninggalkan room kecil dan Kembali pada room umum. Bertemu dengan semua mahasiswa dari masing-masing kelompok. Pada tahap ini, dosen memberikan beberapa pertanyaan dan perwakilan masing-masing kelompok berebut untuk menjawab pertanyaan. Kelompok yang menjawab banyak pertanyaan maka akan mendapatkan poin lebih banyak.</p> <p>6) Penghargaan prestasi tim Pada tahap ini, kelompok yang mendapatkan poin terbanyak mendapatkan penghargaan berupa paket data.</p>
--	--	---

		<p>Tahap Penutup (Refleksi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap ini, dosen dan mahasiswa melaksanakan refleksi mengenai proses pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya. 2. Dosen melakukan pengayaan dengan memberikan pertanyaan kepada beberapa mahasiswa. 3. Mahasiswa memberikan umpan balik
2	SIKLUS II	<p>Tahap Perencanaan Ulang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menyempurnakan dan memperbaiki RPS, sehingga kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki. 2) Merancang skenario pembelajaran dengan sebaik-baiknya, 3) Menyusun dan membuat lembar observasi, angket, dan lembar evaluasi. <p>Tahap Pelaksanaan (Tindakan dan Pengamatan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Penyampaian tujuan dan motivasi Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada mahasiswa 2) Pembagian Kelompok Setelah memberikan materi, dosen membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok. 3) Presentasi atau penyajian materi dari dosen Dosen menjelaskan materi tentang Bahasa dan Komunikasi dalam kajian Sociolinguistik dan menjelaskan aturan diskusi yang akan dilaksanakan selanjutnya. Pada tahap ini, dosen juga membagikan topik diskusi kelompok. 4) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim) Mahasiswa mulai berkumpul pada room kecil dengan kelompoknya masing-masing menggunakan aplikasi

		<p><i>breakoutroom zoom</i> yang sudah dibagikan oleh dosen.</p> <p>Maing-masing kelompok diskusi sesuai dengan topik yang diberikan oleh dosen pada proses sebelumnya. Pada tahap ini dosen memantau proses diskusi dengan mengunjungi masing-masing room kecil untuk setiap kelompok.</p> <p>5) Kuis (evaluasi) Setelah melakukan diskusi, mahasiswa meninggalkan room kecil dan Kembali pada room umum. Bertemu dengan semua mahasiswa dari masing-masing kelompok. Pada tahap ini, dosen memberikan beberapa pertanyaan dan perwakilan masing-masing kelompok berebut untuk menjawab pertanyaan. Kelompok yang menjawab banyak pertanyaan maka akan mendapatkan poin lebih banyak.</p> <p>6) Penghargaan prestasi tim Pada tahap ini, kelompok yang mendapatkan poin terbanyak mendapatkan penghargaan berupa paket data.</p>
		<p>Tahap Penutup (Refleksi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap ini, dosen dan mahasiswa melaksanakan refleksi mengenai proses pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya. 2. Dosen melakukan pengayaan dengan memberikan pertanyaan kepada beberapa mahasiswa. 3. Mahasiswa memberikan umpan balik

1. Hambatan

Setiap proses pembelajaran tentu mengalami hambatan ataupun kendala. Hambatan dialami oleh semua komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu dosen sebagai pendidik, mahasiswa serta lingkungan sebagai sarana pendidikan. Pada setiap siklus memiliki hambatan yang berbeda. Pada siklus I, penerapan model kooperatif tipe STAD memiliki hambatan yang lebih banyak, dan pada siklus II hambatan dapat diminimalisir karena sudah dilakukan perencanaan ulang sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I

1. Hambatan pada siklus I

a. Dosen

- 1) Di masa pandemi, pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Zoom*, dosen kesulitan dalam menerangkan materi dan alur pembelajaran, penguasaan penggunaan aplikasi dan jaringan yang kurang optimal sehingga membuat mahasiswa juga kesulitan untuk menerima materi yang disampaikan.

b. Mahasiswa

- 1) Banyaknya mahasiswa yang terhambat jaringan dan sinyal yang kurang optimal sehingga membuat banyak keterlambatan ketika sudah masuk *room*.
- 2) Ketika perkuliahan sudah dimulai dan materi sedang disampaikan seringkali mahasiswa keluar masuk karena sinyal, sehingga materi yang disampaikan oleh dosen tidak sepenuhnya

diterima

- 3) Kurang aktifnya mahasiswa dalam pembelajaran karena kondisi tatap muka secara tidak langsung
- 4) Mahasiswa yang kurang bertanggung jawab saat diberikan tugas individu karena kurang memahami materi yang disampaikan oleh dosen serta enggan bertanya sehingga dosen perlu memantau mahasiswa tersebut.
- 5) Kurangnya interaksi antar mahasiswa dan dosen karena jaranginya pertemuan tatap muka secara langsung membuat mahasiswa jadi enggan untuk lebih aktif mendalami materi.

c. Lingkungan

1) Kendala pada sinyal jaringan

Pada pembelajaran siklus I, diperlukan sinyal jaringan dalam proses pembelajaran, ketika sinyal jaringan kurang optimal maka pelaksanaan perkuliahan jadi terganggu, solusinya merekam aktifitas perkuliahan lalu dibagikan di *Whatsapp* atau *google classroom* grup kelas.

2. Hambatan pada Siklus II

a. Dosen

- 1) Pada penyampaian materi lebih terkendali karena dosen menggunakan aplikasi pendukung seperti *google classroom* dan merekam penjelasan untuk mengatasi hambatan dalam penyampaian materi.

- b. Mahasiswa
 - 1) Masih ada mahasiswa yang kurang tanggap dan aktif dalam perkuliahan.
- c. Lingkungan
 - 1) Masih ada mahasiswa yang terkendala gangguan jaringan dan sinyal.

2. Peningkatan Kemampuan Mahasiswa

Kemampuan mahasiswa mengalami peningkatan dari Siklus I dan Siklus II. Jika pada Siklus I masih banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, maka pada Siklus II rata-rata mahasiswa mendapatkan nilai di atas KKM. Hal tersebut dapat dibuktikan pada lembar observasi kegiatan mahasiswa dan lembar tingkat pencapaian kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran Sociolinguistik sebagai berikut.

Tabel 2
Persentase Kenaikan Kemampuan Mahasiswa

No	Aspek yang diamati		Siklus I		Siklus II		Jml Mhs = 15
			F	%	F	%	
1	Pra pembelajaran	Mahasiswa bergabung di zoom tepat waktu	9	60%	14	93%	
		Kesiapan menerima materi perkuliahan	9	60%	14	93%	
2	Pelaksanaan Kegiatan	Mahasiswa mampu menjawab	5	33%	10	67%	

pembuka	pertanyaan apersepsi						
	Mahasiswa mendengarkan secara seksama saat dijelaskan kompetensi atau materi yang akan disampaikan	10	67%	15	100%		
Kegiatan Inti	Menyimak dengan serius penjelasan yang disampaikan oleh dosen dengan mengaktifkan fitur <i>on camera</i>	10	67%	15	100%		
	Aktif bertanya saat dosen menjelaskan materi	6	40%	12	80%		
	Percaya diri saat menyampaikan hasil pemikiran saat presentasi kelompok	6	40%	13	87%		
	Komunikatif dalam menyampaikan hasil diskusi di kelas utama	9	60%	14	93%		
	Kelancaran mengungkapkan pendapat	12	80%	15	100%		
	Kegiatan penutup	Mahasiswa aktif dalam menyimpulkan materi perkuliahan yang diperoleh	9	60%	15	100%	

Kriteria Penilaian:

Rata-rata persentase:

76 – 100% = sangat baik

51 – 75 % = baik

26– 50% = cukup baik

<26 % = kurang baik

Penilaian hasil proses belajar mahasiswa diperoleh dari lembar observasi yang berisi penilaian proses dengan pengamatan dan hasil diskusi kelompok yang tertuang pada tabel di atas.

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa pada siklus I, aspek mahasiswa dalam kegiatan prapembelajaran dan kegiatan pembelajaran lebih rendah dibandingkan dengan siklus II. Misalnya, pada prapembelajaran siklus I, sebanyak 9 mahasiswa terlambat bergabung di zoom dan tidak tepat waktu. Keterlambatan mahasiswa bervariasi, ada yang terlambat 5 menit. Namun ada juga yang terlambat sampai 10 menit.

Beberapa alasan yang diungkapkan mahasiswa saat terlambat misalnya dikarenakan jaringan yang susah. Karena banyak mahasiswa yang terlambat, maka kesiapan menerima materi perkuliahan juga terganggu. Pada siklus II, mahasiswa sudah mulai menaati peraturan yang diberikan dosen pada siklus I, sehingga dari segi kedisiplinan waktu sudah mulai nampak pada siklus II. Sama halnya pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran, jika pada siklus I, masih banyak mahasiswa yang bingung dengan proses pembelajaran, maka pada siklus II mahasiswa sudah bisa mengikuti dengan baik pembelajaran yang sudah disiapkan oleh dosen.

Misalnya, mahasiswa mulai percaya diri dan komunikatif dalam menyampaikan hasil pemikiran saat diskusi. Selain penilaian proses, pada penelitian ini juga mencari tingkat pencapaian kemampuan mahasiswa yang didapat dari tugas individu. Berikut ini tabel pencapaian kemampuan mahasiswa siklus I dan siklus II.

Tabel 3
Kenaikan nilai mahasiswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama Mahasiswa	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Dewi Alfira Maulida	70	85
2	Fatimatuz Zuhro	75	88
3	Sri Rahayunengtyas	70	80
4	Abdul Pattah	73	80
5	Nita Wigati	70	85
6	Firna Putri Ananda	78	90
7	Hatta Thohuriyah	73	80
8	Julianti	75	88
9	Miftachul Jannah	75	85
10	Patmiyati	70	80
11	Sofiyana Hernando Fatoni	70	80
12	Lailatul Khoiriyah	73	85
13	Elok Farihah	70	83
14	Udhulul Jannati Sa'id	75	80
15	Hasyim Anwari	70	83

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Banyaknya data}} \\
 &= \frac{1087}{15} \\
 &= 72,4
 \end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah **72,4**

$$\begin{aligned}
\text{Nilai rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Banyaknya data}} \\
&= \frac{1252}{15} \\
&= 83,4
\end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata kelas pada siklus II adalah **83,4**

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian kemampuan mahasiswa, pada siklus I diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 72,4 dengan nilai terendah yaitu 70, nilai tertinggi 78 dengan rincian **tujuh** mahasiswa mendapatkan nilai terendah yaitu 60, **tiga** mahasiswa mendapatkan nilai 73, **empat** mahasiswa mendapatkan nilai 75, dan **satu** mahasiswa mendapatkan nilai 78. Jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II mengalami kenaikan yang signifikan. Rata-rata kelas pada siklus II yaitu 83,4 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 90. Adapun rincian nilainya yaitu **enam** mahasiswa mendapatkan nilai 80, **dua** mahasiswa mendapatkan nilai 83, **empat** mahasiswa mendapatkan nilai 85, **dua** mahasiswa mendapatkan nilai 88, dan **satu** mahasiswa mendapatkan nilai 90.

3. Efektivitas Model Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achivement And Divisions) dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa pada pembelajaran Sociolinguistik dengan menu Breakoutroom Zoom

Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD dalam pembelajaran Sociolinguistik yang dilaksanakan menggunakan menu *Breakoutroom zoom* terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman serta memberikan nuansa baru bagi mahasiswa selama proses pembelajaran

secara daring. Hal itu dapat dibuktikan dengan nilai yang didapatkan oleh setiap mahasiswa dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan yang signifikan. Jika pada siklus I, kemampuan mahasiswa belum mengalami peningkatan maka pada siklus II mahasiswa menunjukkan perubahan dan peningkatan yang baik.

Jika dilihat dari hasil observasi, maka diketahui bahwa dari prapembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Jika pada siklus I, masih banyak mahasiswa yang datang terlambat dan kurang memperhatikan dosen ketika menjelaskan, maka pada siklus II sudah dapat diminimalisir. Mahasiswa juga lebih komunikatif dan aktif dalam menyampaikan ide atau pemikiran selama proses diskusi. Selain itu, jika dilihat dari peningkatan pada aspek kognitif, maka dengan menggunakan Model Kooperatif tipe STAD yang dilaksanakan menggunakan menu *Breakoutroom zoom* untuk mata kuliah sosiolinguistik terbukti efektif. Nilai mahasiswa pada siklus II mengalami kenaikan.

Selain itu, mahasiswa juga antusias terhadap jika pembelajaran daring menggunakan model kooperatif tipe STAD yang dilaksanakan dengan menggunakan menu *Breakoutroom zoom*. Antusias mahasiswa terlihat pada hasil angket yang dibagikan oleh dosen setelah proses pembelajaran selesai di siklus II. Berikut ini tabel hasil refleksi kegiatan pembelajaran.

Tabel 4
Hasil Refleksi Kegiatan Pembelajaran

No	Pernyataan	Aspek	Rata-rata (%)	Kategori
1	Penjelasan dosen menarik perhatian saya	Respon ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran	87,8%	SANGAT BAIK
2	Apersepsi sesuai dengan materi		93,4%	SANGAT BAIK
3	Motivasi yang disampaikan menggugah semangat belajar.		88,8%	SANGAT BAIK
4	Kegiatan pembelajaran lebih menarik dari pembelajaran biasanya		88,8%	SANGAT BAIK
5	Proses pembelajaran menambah semangat belajar		91,6%	SANGAT BAIK
6	Materi yang disampaikan dipahami dengan jelas	Respon mahasiswa terhadap kemudahan dalam memahami dan mempelajari materi	86,1 %	SANGAT BAIK
7	Saya mampu mencatat materi dengan baik.		91,6%	SANGAT BAIK
8	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran.		87,5%	SANGAT BAIK
9	Saya lebih mudah mengikuti tahapan pembelajaran		85,8%	SANGAT BAIK
10	Saya mampu menggunakan ejaan yang baik dan benar saya membuat laporan		91,6%	SANGAT BAIK

11	Saya lebih berani mengungkapkan pendapat saya	Respon mahasiswa dalam keaktifan dan keberanian mengungkapkan pendapat pada proses pembelajaran	88,8%	SANGAT BAIK
12	Saya mampu komunikatif dalam menyampaikan ide		88,8%	SANGAT BAIK
13	Saya mampu berperan aktif dalam pembelajaran		86,1%	SANGAT BAIK
14	Saya dapat membuat kesimpulan sebagai hasil akhir pembelajaran	Respon kemudahan mahasiswa dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran	91,6%	SANGAT BAIK
15	Saya dapat membuat laporan pembelajaran dengan mudah		88,8%	SANGAT BAIK

Berdasarkan tabel 4 di atas dari 15 mahasiswa, jika dijumlahkan dari aspek 1 sampai 5 yang memuat respon ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran maka didapatkan sebesar 90,4% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek 6 sampai 10 yang memuat respon mahasiswa terhadap kemudahan dalam memahami dan mempelajari materi didapatkan persentase sejumlah 89,1% masuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek 11 sampai 13 yang memuat respon mahasiswa dalam keaktifan dan keberanian mengungkapkan pendapat pada proses pembelajaran didapatkan persentase 87,9% dalam kategori sangat baik, dan aspek 14 sampai 15 yang memuat respon kemudahan mahasiswa dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90,2% masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil analisa respon mahasiswa terhadap pembelajaran sosiolinguistik dengan menggunakan Model Kooperatif tipe STAD yang dilaksanakan menggunakan menu *Breakoutroom zoom* menunjukkan persentase rata-rata secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat baik. Proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD yang dilaksanakan menggunakan menu *Breakoutroom zoom* mampu meningkatkan kemampuan dan minat mahasiswa dalam mata kuliah sosiolinguistik, meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam mengungkapkan gagasan, serta meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran. Pada data hasil respon mahasiswa juga terlihat seluruh aspek masuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. 2000. *Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika Di SMU*.
<http://www.depdiknas.go.id/jurnal>
- Arends, R.L. 1997. *Classroom Instruction and Management*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Arends, R.L. 2008. *Learning to Each. (7thed)*. (Terjemahan Helmi Prajitno Soetjipto., & Sri Mulyantini Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- 2
Arikunto, S.(2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- A' la, M. 2010. *Quantum Teaching*. Jogjakarta: Diva Press
- Huda, Miftahul. 2011. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung:Alfabeta.
- _____. (2009). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta

- _____. 2009. Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- _____. 2011. Cooperative learning. Bandung : Alfabeta.
- Jihad, A. dan Abdul, H. (2010). Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Multi Press.
- Lepinski., 2005. *Problem Based Learning: A New Approach To Teaching, Training & Developing Employees*. Cokie Lepinski, Assistant Communications Manager Marin County Sheriff's Office
- Majid, A. 2011. Perencanaan Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2002. *Manajemen Berbasis sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Pollio, H. R. *What Student Think about and Do in College Lecture Classes, Teaching Learning Issues*. No. 53, University of Tennessee.
- Pike, R. 1989. *Creative Training Techniques Handbook*. Minneapolis, MN. Lakewood Books.
- ² Purwanto, N. (2010). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2009. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

- Salim, Bahris. 2011. *Modul Strategi dan Model-model PAIKEM*. Slameto, (2001). *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetjipto. New York: McGraw Hill Companies. (Buku asliditerbitkan tahun 2007).
- Sudjana, N Dkk (2007). *Media Pengajaran*. Bandung : PT Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprihatiningrum, J. 2014. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono A.(2010).*Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jakarta; Direktorat Pendidikan Agama Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RepublikIndonesia.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi StandarProses Pendidikan*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group
- Silberman, Melvin L. 2002. *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.

Sudirwo, Daeng.2002.*Kurikulum Pembelajaran dalam Otonomi Daerah*. Bandung, Andira.

Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia.

Trianto.2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta, Prestasi Pustaka,

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta, Kencana Prenada Media.

Winkel, W.S. (1986). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia

Zaini, Hisyam dkk.2002.*Desain Pembelajaran di Perturuan Tinggi*.Yogyakarta, CTSD.

BIOGRAFI PENULIS



Raras Hafidha Sari, lahir di Nganjuk pada tanggal 31 Desember 1988, memperoleh pendidikan Dasar hingga menengah di kota Nganjuk, kegemarannya berliterasi membuat penulis melanjutkan pendidikan S1 Sastra Indonesia Universitas Airlangga Surabaya tahun 2007 dan menyelesaikannya di tahun 2011, kemudian melanjutkan lagi pendidikan S2 Kajian Sastra Dan Budaya di Universitas Airlangga Surabaya dan lulus pada tahun 2015. Saat ini penulis merupakan salah satu staf pengajar pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang



Yulianah Prihatin, lahir pada 11 Juli 1991 di Madiun Jawa Timur. Setelah menyelesaikan pendidikan sarjana jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP PGRI Jombang pada tahun 2013, beliau mendapatkan beasiswa S2 untuk melanjutkan Pendidikan magister jurusan Linguistik

Terapan konsentrasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dan lulus pada tahun 2015. Beliau saat ini mengabdikan diri sebagai dosen dalam bidang Pendidikan Bahasa Indonesia. Seiring dalam perjalanan kariernya sebagai dosen tetap di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, beliauapun tidak segan untuk mentransfer ilmunya pada perguruan tinggi lain di Jawa Timur. Selain memberikan perkuliahan pada beberapa perguruan tinggi, beliau juga aktif melaksanakan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang pendidikan dan kebahasaan.

Belajar_Mengajar_dan_Pembelajaran_OK.pdf

ORIGINALITY REPORT

16%	%	%	16%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	6%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	5%
3	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	5%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 5%

Exclude bibliography Off

Belajar_Mengajar_dan_Pembelajaran_OK.pdf

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87

PAGE 88

PAGE 89

PAGE 90

PAGE 91

PAGE 92

PAGE 93

PAGE 94

PAGE 95

PAGE 96

PAGE 97

PAGE 98

PAGE 99

PAGE 100

PAGE 101

PAGE 102

PAGE 103

PAGE 104

PAGE 105

PAGE 106

PAGE 107

PAGE 108

PAGE 109

PAGE 110

PAGE 111

PAGE 112
